



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Quizizz sebagai Media Implementasi Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Nofia Fitriyana¹, Muhamad Sholehhudin², Joko Setiyono³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

21110078@ikipgribojonegoro.ac.id¹

abstrak—Motivasi belajar merupakan hal yang paling penting dalam proses belajar peserta didik karena dapat menjadi salah satu faktor dalam meraih prestasi. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan Quizizz sebagai media yang dapat mengoptimalkan motivasi siswa melalui implementasi evaluasi pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka dengan data sekunder. Data berasal dari buku atau artikel jurnal yang telah terbit sebelumnya. Hasil dari penelitian ini berupa kajian mengenai aplikasi Quizizz. Simpulan yang diperoleh berupa cara implementasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci—evaluasi pembelajaran, motivasi belajar, Quizizz

Abstract—*Learning motivation is the most important thing in the learning process of students because it can be one of the factors in achieving achievement. This research aims to utilize Quizizz as a medium that can optimize student motivation through the implementation of learning evaluation. This research is a literature study research with secondary data. Data comes from previously published books or journal articles. The results of this study are in the form of a study of the Quizizz application. The conclusion obtained is how to implement the Quizizz application as a learning evaluation media to increase student learning motivation.*

Keywords—*learning evaluation, learning motivation, Quizizz*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan hal yang paling penting dalam proses belajar mengajar karena berperan sebagai daya penggerak atau pendorong yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan luar untuk terus terlibat kegiatan pembelajaran (Oktiani, 2017). Motivasi belajar dalam diri peserta didik menjadi salah satu indikator penting dari kualitas pembelajaran dan indikator keberhasilan peserta didik (Emda, 2017). Winkel dalam Nuryasana & Desiningrum (2020) menjelaskan apabila hal ini dikarenakan motivasi belajar dapat meningkatkan keseluruhan daya penggerak dalam kemampuan psikis yang menghadirkan minat bela-

jar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar ialah indikator penting dalam proses belajar mengajar karena berperan sebagai daya penggerak kemampuan psikis siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Sebagai indikator penting, motivasi belajar dapat memberikan berbagai manfaat dan dampak baik bagi keberhasilan capaian pembelajaran peserta didik. Motivasi belajar dapat menghadirkan gairah serta semangat dalam diri peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar sehingga dianggap sebagai syarat mutlak pembelajaran (Andriani & Rasto, 2019). Masni (2015) menjelaskan apabila motivasi belajar akan sangat memengaruhi intensitas, tujuan, dan hasil capaian pembelajaran peserta didik. Selain itu, Damanik (2019) juga menyampaikan bahwa motivasi belajar mampu menampakkan minat atau ketertarikan, konsentrasi atau perhatian penuh, ketekunan tinggi, dan meminimalkan rasa bosan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal-hal tersebut membuat kehadiran motivasi belajar memiliki tujuan yang fokus pada keberhasilan peserta didik sekaligus memudahkan peserta didik untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Motivasi belajar peserta didik memang perlu diperkuat secara terus-menerus sehingga prestasi belajar yang didapatkan dapat lebih optimal (Hamdu & Agustina, 2011), karena semakin tinggi motivasi belajar peserta didik maka hasil yang diperoleh juga semakin maksimal (Muhammad, 2016). Di sisi lain, pendidik juga menganggap peningkatan motivasi belajar bertujuan untuk meningkatkan pemerolehan hasil belajar (Idzhar, 2016) sehingga dapat mewujudkan harapan dari ketentuan kurikulum yang tengah berlaku (Syaparuddin, dkk., 2020).

Walaupun menjadi faktor dengan manfaat dan tujuan penting, motivasi belajar justru menjadi salah satu hal yang sekarang ini sulit untuk ditanamkan pada peserta didik di Indonesia. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Fitri, dkk. (2016) yang dilakukan di salah satu sekolah menengah pertama Indonesia di mana masih banyak siswa yang keluar masuk kelas saat jam pembelajaran dan melakukan bolos sehingga dapat disimpulkan apabila motivasi belajar siswa masih rendah. Terdapat juga penelitian Prananda & Hadiyanto (2019) yang menyebutkan apabila motivasi belajar di kalangan pendidik masih rendah melihat masih banyak siswa yang mengobrol saat jam pembelajaran berlangsung dan tidak adanya interaksi yang berarti antara siswa serta pendidik. Dengan demikian, pendidik harus lebih menumbuhkan rasa motivasi belajar peserta didik sehingga rasa tertarik siswa terhadap pembelajaran lebih tinggi.

Terdapat banyak cara untuk meningkatkan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah dengan melibatkan evaluasi pembelajaran di setiap proses belajar. Evaluasi pembelajaran dianggap sebagai proses sistematis yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai efektivitas pembelajaran dan dapat membantu peserta didik mendapatkan motivasi pembelajaran dalam me-

raih tujuan yang diinginkan (Suardipa & Primayana, 2020). Evaluasi pembelajaran berkaitan erat dengan penilaian, output, kemampuan berpikir kritis, efektivitas, kelayakan, pengkajian ulang, dan berbagai kriteria internal dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik termasuk motivasi belajar (Nuriyah, 2016). Kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang penting karena berfungsi menentukan nilai pembelajaran melalui kegiatan penilaian (Choiroh, 2021).

Evaluasi pembelajaran berperan sebagai perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran yang masih dirasa belum sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Sejak awal, pengajar memang akan dituntut untuk melakukan evaluasi pembelajaran setiap kegiatan mengajar berakhir (Aulia, dkk., 2020) sehingga pengajar dapat mengarahkan kembali cara belajar peserta didik yang dianggap masih belum tepat (Saputra, 2022). Secara sederhana, evaluasi digunakan sebagai umpan balik yang dapat diberikan oleh peserta didik sehingga akan terlihat bagaimana sistem pembelajaran yang tengah dilakukan berhasil atau tidak (Febrianto & Puspitaningsih, 2020).

Evaluasi pembelajaran memiliki berbagai macam fungsi dalam pembelajaran, terutama bagi peserta didik yang masih belum memiliki motivasi belajar yang baik. Hal ini dikarenakan evaluasi pembelajaran dapat melihat seberapa jauh kemampuan siswa sehingga pendidik dapat lebih menempatkan peserta didik di lingkungan belajar yang sesuai (Phafiandita, dkk., 2022). Tanpa adanya evaluasi, pendidik akan sulit memperoleh informasi mengenai pembelajaran yang belum tepat (Mukhlis et al., 2021) sehingga pelaksanaan evaluasi pembelajaran menjadi sangat penting untuk dilaksanakan secara terstruktur (Junanto, 2016).

Evaluasi pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar memang sudah menjadi kewajiban tersendiri bagi pendidik dan tidak dapat terpisahkan dengan proses belajar mengajar karena berfungsi untuk terus meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Namun sayang, fakta di lapangan justru menunjukkan masih banyak pendidik yang merasa kesulitan untuk konsisten menerapkan evaluasi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang mereka laksanakan (Hidayat & Asyafah, 2019). Selain itu, penelitian Suttriso, dkk. (2022) juga mengungkapkan hasil lapangan yang menunjukkan bahwa banyak pendidik yang lebih mementingkan pemberian materi sebanyak-banyaknya tanpa melibatkan evaluasi pembelajaran yang dianggap tidak penting.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini berupaya memberikan solusi yang paling tepat bagi pendidik maupun bagi peserta didik. Solusi yang ingin diberikan oleh penelitian ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz yang dapat memudahkan pendidik dalam memberikan evaluasi pembelajaran apabila masih merasa kesulitan dan kebingungan, ditambah aplikasi ini dapat membantu peserta didik mencari evaluasi yang tepat apabila pendidik menganggap evaluasi pembelajaran tidak terlalu penting. Aplikasi Quizizz dianggap menjadi aplikasi

yang paling tepat untuk mengimplikasikan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan fitur-fitur yang mendukung. Oleh sebab itu, penelitian ini layak untuk dibahas lebih jauh dengan melihat kajian mengenai aplikasi Quizizz, evaluasi pembelajaran, dan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian studi pustaka atau yang biasa disebut *library research*. Studi pustaka merupakan metode dengan pendekatan kualitatif dengan cara menelaah literatur (Suandito, 2017) yang didapatkan dari buku referensi maupun jurnal ilmiah (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Beberapa peneliti dalam Iftitah & Anawaty (2020) menyebutkan metode studi pustaka sebagai metode dengan kegiatan pengumpulan data kepustakaan yang berikutnya akan dijadikan sebagai bahan rujukan utama. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penelitian dengan pembahasan yang didasarkan pada sumber-sumber tertulis.

Penelitian ini melibatkan data sekunder yang dianggap relevan dengan topik pembahasan, seperti aplikasi Quizizz, evaluasi pembelajaran, dan motivasi belajar yang bersumber dari buku dan jurnal-jurnal ilmiah yang telah terbit. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengembangan dari teknik Mary W. George dalam Hasanudin, dkk. (2021). Setelah dilakukan pengembangan, dipilih dua langkah utama yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu, 1) pemilihan topik mengenai kajian aplikasi Quizizz dan 2) konsep implementasi aplikasi Quizizz. Modifikasi tahapan yang semula terdiri atas sembilan langkah menjadi empat langkah ini dilakukan karena empat tahapan ini sesuai dengan fokus penelitian dan tujuan dari penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini akan dituliskan berdasarkan setiap bab yang telah ditentukan di dalam metode. Berikut ini hasil dan pembahasan yang telah diperoleh dalam penelitian ini.

1. Pemilihan topik aplikasi Quizizz

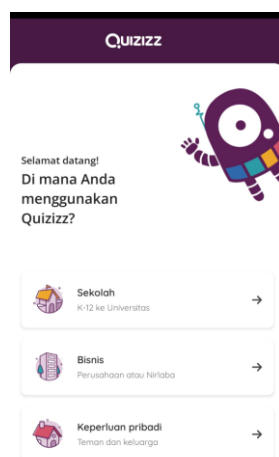
Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang menghadirkan kemajuan teknologi dan merupakan berwujudan dari inovasi dalam dunia pendidikan sekarang ini. Quizizz dapat dikatakan sebagai *web tool* untuk merancang permainan interaktif dalam bentuk kuis sehingga dapat menjadi dasar untuk melakukan tes formatif (Noor, 2020). Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang ditujukan untuk dunia pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas sehingga proses belajar mengajar dapat lebih interaktif serta menyenangkan (Purba, 2019). Aplikasi Quizizz memiliki sifat fleksibel dan naratif yang dapat menjadi media penyampaian informasi dan media evaluasi yang menarik (Salsabila, dkk., 2020).

Aini (2019) menjelaskan aplikasi ini berisi setiap materi pelajaran untuk berbagai tingkat dengan isi materi yang dapat disesuaikan dengan kemampuan pengguna sehingga setiap pendidik penting untuk mengenal aplikasi Quizizz. Kelebihan aplikasi Quizizz juga terletak pada pengaturan waktu yang dapat digunakan sehingga dapat membuat siswa dapat berpikir cepat dan bertindak secara lebih tepat (Citra & Rosy, 2020) sehingga dapat memberikan statistik data kinerja siswa dengan baik (Mulyati & Evendi, 2020). Oleh karena itu, aplikasi ini dianggap menjadi kajian yang paling tepat sebagai implementasi evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa.

2. Konsep implementasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi

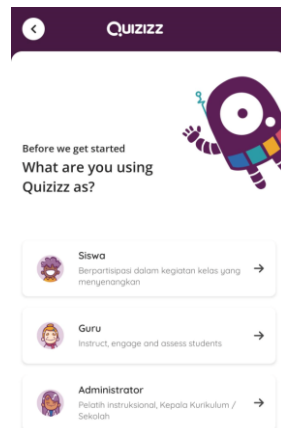
Konsep implementasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran tentunya harus memenuhi pemahaman tentang aplikasi Quizizz sendiri sehingga pendidik dan siswa dapat lebih mudah apabila ingin menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran secara langsung. Konsep implementasi dari menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan langkah berikut ini.

- a. Dowload aplikasi Quizizz pada link berikut https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizizz_mobile
- b. Pendidikan atau siswa dapat langsung menuju aplikasi setelah aplikasi diinstall melalui ponsel genggam dan memilih opsi 'Sekolah'.



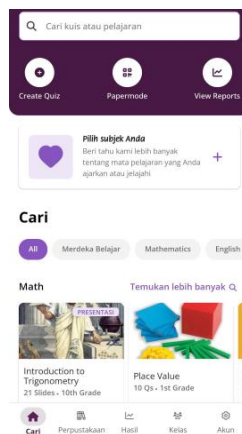
Gambar 1. Tampilan awal aplikasi Quizizz

- c. Setelah memilih opsi 'Sekolah', pendidik atau siswa akan diberikan masuk sesuai kepentingan masing-masing.



Gambar 2. Pemilihan peran yang diinginkan

- d. Setelah masuk sebagai pendidik, pengguna akan diberikan berbagai fitur mulai dari fitur kelas sampai ke fitur pembuatan kuis tes untuk mengevaluasi pembelajaran secara mudah.



Gambar 3. Fitur-fitur yang dapat digunakan oleh pendidik

- e. Pengguna yang menggunakan akun siswa juga akan diberikan fitur-fitur tak kalah keren, siswa dapat memilih sendiri kuis yang ingin diikuti sesuai minat dan keinginan siswa dalam evaluasi pembelajaran.



Gambar 4. Fitur-fitur yang dapat digunakan oleh siswa

- f. Aplikasi Quizizz siap digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai media evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Aplikasi Quizizz menjadi aplikasi yang paling tepat sebagai media implementasi evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Cara implementasi aplikasi Quizizz dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan cara, 1) mengunduh aplikasi, 2) menentukan kebutuhan bidang yang diinginkan, 3) memilih peran sesuai kebutuhan, dan 4) pemanfaatan aplikasi Quizizz oleh pendidik maupun peserta didik.

REFERENSI

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25). Retrieved from <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan penting evaluasi pembelajaran Bahasa di sekolah dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 1-9. Retrieved from <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>
- Choiroh, M. (2021). Evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis media e-learning. *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 3(1), 41-47. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i1.554>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Damanik, B. E. (2019). Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 46. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.7739>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan buku ajar evaluasi pembelajaran. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(1), 1-18. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i1.297>

- Fitri, E., Ifdil, I., & Neviyarni, S. (2016). Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 2(2), 84-92. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v2i2.2250>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90-96. Retrieved from <http://www.jurnal.upi.edu/file/8>
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., Pristiwati, R. (2021). Strategi menyusun bahan ajar inovatif berbasis mobile learning untuk pembelajaran mata kuliah keterampilan menulis di abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 2021*, 343-347. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/902>
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep dasar evaluasi dan implikasinya dalam evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 159-181. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3729>
- Idzhar, A. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 221-228. <https://doi.org/10.26858/jo.v2i2.2956>
- Iftitah, S. L., & Anawaty, M. F. (2020). Peran orang tua dalam mendampingi anak di rumah selama pandemi Covid-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 71-81. <https://doi.org/10.30736/jce.v4i2.256>
- Junanto, S. (2016). Evaluasi pembelajaran di Madrasah Diniyah Miftachul Hikmah Denanyar Tangen Sragen. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 1(2), 177-196. <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v1i2.176>
- Masni, H. (2017). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34-45. <http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v5i1.64>
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Muhammad, M., Widyaningrum, H. K., Al Masjid, A., Komariah, K., & Sumarwati, S. (2021). Pelaksanaan prosedur evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Pekanbaru pada masa pandemi. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 109-120. <http://dx.doi.org/10.30651/st.v14i2.8262>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7. <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>

- Nuriyah, N. (2016). Evaluasi pembelajaran: Sebuah kajian teori. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.24235/edueksos.v3i1.327>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216-232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Prananda, G., & Hadiyanto, H. (2019). Korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 450107. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.181>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUIJ*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saputra, A. (2022). Strategi evaluasi pembelajaran pendidikan Agama Islam pada SMP. *Jurnal Genta Mulia*, 13(2). Retrieved from <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/107>
- Suandito, B. (2017). Bukti informal dalam pembelajaran matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 13-24. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i1.1160>
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v4i2.796>
- Suttrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan kompetensi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran di era merdeka belajar. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 52-60. <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.409>
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar PKN peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41. Retrieved from <https://ummaspul.ejournal.id/MGR/article/view/326>

Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan budaya membaca di Indonesia (Studi pustaka tentang problematika & solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 22-33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>