
Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi *Quizizz* Pada Materi Sistem Dan Dinamika Demokrasi Pancasila Kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya

Siswati Purbayatri¹

SMA Negeri 1 Surabaya, Indonesia¹

[spurbayatri@gmail.com¹](mailto:spurbayatri@gmail.com)

Abstract

*This study aims to improve the learning outcomes of Pancasila and Citizenship Education (PPKn) of class XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Surabaya, a total of 35 students consisting of 8 male students and 27 female students on System and Dynamics material Pancasila Democracy through the *quizizz* application. Cycle I held two meetings and cycle II held two meetings. The results showed that in the first cycle the average was 68.44 with 51% of the students completing it. In cycle II the average increased to 77.34 with 86% of students who completed. Based on these results, it can be concluded that the use of the *Quizizz* application can improve student learning outcomes in Civics learning on the System and Dynamics of Pancasila Democracy material.*

Keywords: *Learning Outcomes, Quizizz Applications, Systems and Dynamics of Pancasila Democracy*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) peserta didik kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Surabaya yang berjumlah 35 peserta didik yang terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 27 peserta didik perempuan pada materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila melalui aplikasi *quizizz*. Siklus I sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I rata-rata 68,44 dengan peserta didik 51 % yang tuntas. Pada siklus II rata-rata meningkat menjadi 77,34 dengan peserta didik 86% yang tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn pada materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Aplikasi *Quizizz*, Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila



I. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar peserta didik sesuai dengan kemampuannya dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Arikunto (2009) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur. Sudjana (2013) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran umum yang diwajibkan bagi setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. PPKn merupakan mata pelajaran yang penting untuk menanamkan dan menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari terutama pada era digital saat ini.

Berdasarkan analisis ulangan harian mata pelajaran PPKn pada materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Surabaya diketahui ternyata masih rendah yaitu peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 50%, yang sama dengan KKM 30% dan yang di atas KKM 20%.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya minat dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn karena peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran PPKn lebih banyak hafalan dan kurang adanya tantangan dalam belajar. Untuk itu perlu adanya aplikasi yang dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik agar hasil belajar dapat meningkat.

Salah satu cara untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn adalah penggunaan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* menerapkan sistem “bermain sambil belajar” melalui sistem ini diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik untuk memahami suatu materi sehingga hasil belajar akan lebih meningkat. *Quizizz* ini merupakan evaluasi pembelajaran yang berbasis *E-learning* dan dapat dimanfaatkan untuk membuat tugas harian atau sekedar untuk pemanasan pembelajaran agar pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Citra dan Rosy (2020) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi-pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Suhartatik (2020) juga menyatakan *Quizizz* merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam



pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian tindakan kelas ini adalah “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik melalui aplikasi *Quizizz* pada materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya semester gasal tahun pelajaran 2022/2023?”

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui aplikasi *Quizizz* pada materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya semester gasal tahun pelajaran 2022/2023.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

Hasil belajar ditinjau dari etimologis berasal dari kata hasil dan belajar. Menurut pernyataan Sudjana (dalam R. Situmorang & E Sinuraya, 2015) hasil belajar adalah penilaian dari hasil usaha/kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh seseorang dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Slameto (2010) hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor yang ada dalam diri peserta didik (faktor internal), meliputi faktor jasmani dan psikologi. Sedangkan faktor yang di luar diri peserta didik (faktor eksternal), meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meliputi tiga kemampuan yaitu kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meliputi tiga kemampuan yaitu kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain tiga kemampuan tersebut untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan harus juga diimbangi dengan proses pembelajaran yang baik pula. Proses pembelajaran yang baik akan melibatkan semua komponen pengajaran yang terdiri dari guru, peserta didik, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Sebagai sistem, masing-masing komponen pengajaran tersebut membentuk sebuah integrasi atau satu kesatuan yang utuh.



B. Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila

Kata demokrasi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu *demos* yang berarti “rakyat”, dan *kratos/cratein* yang berarti “pemerintahan”. Oleh karena itu, demokrasi dapat diartikan sebagai pemerintahan rakyat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, demokrasi diartikan juga sebagai istilah politik yang berarti pemerintahan rakyat. Artinya dalam sebuah negara demokrasi kekuasaan tertinggi berada di tangan rakyat dan dijalankan langsung oleh rakyat atau wakil-wakil yang mereka pilih di bawah sistem pemilihan.

Sistem demokrasi di Indonesia memiliki ciri tertentu yang membedakan dengan negara demokratis lainnya. Salah satu pilar demokrasi yang digunakan di Indonesia adalah *trias politica*, yang membagi tiga kekuasaan yaitu eksekutif, legislatif dan yudikatif. Ketiga kekuasaan politik negara tersebut diwujudkan dalam tiga jenis lembaga negara yang saling lepas (independen) dan mempunyai tingkatan yang sejajar.

Demokrasi Pancasila menurut Notonagoro (dalam Arienti & Fitriyani, 2022) adalah kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan yang berketuhanan yang Maha Esa, yang berperikemanusiaan yang adil dan beradab, yang mempersatukan Indonesia dan yang berkeadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Demokrasi yang diterapkan di Indonesia pada era reformasi ini adalah Demokrasi Pancasila. Dengan karakteristik berbeda dari Orde Baru dan sedikit mirip dengan Demokrasi Parlementer 1950-1959. Kondisi demokrasi Indonesia periode reformasi sedang menuju sebuah kesempurnaan.

C. Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. *Quizizz* adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik. Aplikasi *Quizizz* adalah kuis interaktif online yang dapat diakses di *Appstore* dan *Playstore*. Aplikasi *Quizizz* ini dapat juga diakses menggunakan browser pada *website* www.quizizz.com. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat game berupa kuis atau pertanyaan-pertanyaan dengan tampilan yang menarik. Pertanyaan dalam aplikasi *Quizizz* dapat dibuat sendiri



atau menggunakan kuis yang sudah pernah dibuat dan diunggah oleh pengguna lain sebelumnya.

Purba (dalam Manurung & Nurhairani 2020) menyatakan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Menurut N. Fazriyah dkk. (2020) *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat digemari saat ini, karena sangat mudah dalam pembuatan konten, dapat membuat soal, pekerjaan rumah, tes dan kuis dengan tampilan yang menarik. Sedangkan Wibawa (dalam M.F. Kalahatu 2021) menyebutkan bahwa aplikasi *quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Jika pembelajaran pada materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila dilakukan dengan menggunakan aplikasi *quizizz*, hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya semester gasal tahun pelajaran 2022/2023 meningkat”.

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada peserta didik kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Surabaya pada bulan September sampai dengan bulan November 2022. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI MIPA 6 tahun pelajaran 2022/2023 berjumlah 35 orang, terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 27 peserta didik perempuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran, teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar, sedangkan dokumentasi digunakan dalam penelitian ini berupa aktivitas peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif. Analisis kuantitatif adalah menganalisis data berbasis angka menggunakan berbagai teknik statistik, pada penelitian ini mencakup data kategori dan numerik. Data kuantitatif ini diperoleh dari nilai tes formatif peserta didik, baik individual maupun klasikal, serta persentase tuntas belajar secara klasikal.



IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

Hasil belajar aspek kognitif atau pengetahuan ini diperoleh melalui aplikasi quizizz. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi sistem dan dinamika demokrasi Pancasila.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

Jumlah Peserta Didik	35
Rata-rata Nilai	68,44
Jumlah Tuntas	18
Jumlah Tidak Tuntas	17
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	10
Persentase Peserta Didik Tuntas	51%
Persentase Peserta Didik Belum Tuntas	49%

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2022)

Berdasarkan hasil belajar melalui aplikasi quizizz pada siklus I diperoleh data. rata-rata nilai hasil belajar peserta didik 68,44 dengan jumlah peserta didik yang tuntas atau berada di atas KKM (75) yaitu 18 orang (51 %) dan yang berada di bawah KKM 17 orang (49%), dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendahnya 10.

B. Siklus II

Pelaksanaan penilaian pada siklus II sama dengan siklus I yaitu untuk mengetahui sampai sejauh mana peserta didik memahami materi sistem dan dinamika demokrasi Pancasila.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II

Jumlah Peserta Didik	35
Rata-rata Nilai	77,34
Jumlah Tuntas	30
Jumlah Tidak Tuntas	5
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	25
Persentase Peserta Didik Tuntas	86%
Persentase Peserta Didik Belum Tuntas	14%

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2022)

Berdasarkan hasil belajar siklus II diperoleh data, rata-rata nilai hasil belajar peserta didik 77,34 dengan jumlah peserta didik yang tuntas atau berada di atas KKM (75) yaitu 30 orang (86%) dan yang berada di bawah KKM 5 orang (14%), dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendahnya 25. Dari hasil yang diperoleh terlihat hasil



belajar peserta didik sudah jauh mengalami peningkatan yaitu melebihi KKM 75. Hal ini terlihat dari hasil belajar secara klasikal sudah mencapai 86%.

Pembahasan

Pembahasan mengenai tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap ini telah dilakukan kegiatan identifikasi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran sebelum tindakan dilakukan, maka direncanakan tindakan pemecahan masalah yang dipandang tepat, yaitu dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Langkah berikutnya menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Disamping itu telah dibuat lembar observasi untuk kegiatan guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu dibuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan sebagai bahan diskusi kelompok. Materi LKPD yang berkaitan dengan pelaksanaan demokrasi.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan guru mempersiapkan materi dan soal yang diunggah di *quizizz* dan meminta peserta didik bertanya materi yang tidak dipahami. Peserta didik dapat mendiskusikan dalam kelompok yang dibentuk bersama guru. Guru juga membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk didiskusikan dan dipresentasikan.

3. Pengamatan

Pengamatan terhadap penelitian tindakan kelas pada penggunaan aplikasi *quizizz* dapat dilakukan dengan melihat keaktifan peserta didik ketika diberikan kode untuk masuk ke dalam aplikasi *quizizz*. Dalam pengamatan ini dibantu observer. Berdasar pengamatan diperoleh data bahwa pelaksanaan tindakan hasil belajar pada siklus I dan siklus II telah menunjukkan hasil adanya perbaikan tindakan pada aktivitas peserta didik serta peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Hasil Belajar					
No.	Keterangan	Hasil Belajar Siklus I		Hasil Belajar Siklus II	
		Peserta Didik	Persentase	Peserta Didik	Persentase
1.	Tuntas	18	51%	30	86%
2.	Tidak Tuntas	17	49%	5	14%
Rata-rata		68,44		77,86	

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2022)



Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada siklus I, dari 35 orang peserta didik di kelas XI MIPA 6 yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 18 orang (51%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 17 orang (49%), nilai tertinggi 100 dan nilai terendahnya 10 dengan rata-rata nilai sebesar 68,44. Analisis data dari hasil observasi pada siklus I menunjukkan guru masih belum bisa mengelola kelas dengan baik dan pembelajaran masih belum efektif. Pada siklus II setelah dilakukan analisis hasil belajar dari 35 orang peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 30 orang (86%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 5 orang (14%), nilai tertinggi 100 dan nilai terendahnya 25 dengan rata-rata nilai sebesar 77,86. Hasil belajar pada siklus II merupakan peningkatan dari perbaikan pembelajaran siklus I. Secara klasikal atau keseluruhan hasil belajar peserta didik pada materi sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sudah tuntas sebesar 86%, berarti sudah melebihi ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 75%.

4. Refleksi

Refleksi awal pada penelitian tindakan kelas ini penulis menemukan bahwa peserta didik masih kurang aktif pada saat diskusi kelompok dan juga kurangnya kerja sama dalam kelompok sehingga guru perlu meningkatkan pengelolaan kelas agar peserta didik lebih aktif dan meningkatkan kerja samanya dalam kelompok. Penilaian yang dilakukan melalui *quizizz* limit waktu yang diatur perlu dipercepat agar peserta didik tidak sempat mencari-cari jawaban. Refleksi awal ini digunakan untuk perbaikan pada tahap selanjutnya sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan rata-rata hasil belajar dan persentase peserta didik yang sudah mencapai KKM. Pada siklus I nilai rata-rata 68,44 dengan 51% peserta didik yang tuntas. Pada siklus II meningkat menjadi 77,86 dengan 86% peserta didik yang tuntas. Secara klasikal atau keseluruhan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sudah mencapai ketuntasan sebanyak 86%. Saran yang diberikan adalah guru hendaknya dapat memilih materi pelajaran yang sesuai untuk diberikan pembelajaran dan evaluasi melalui *quizizz*, Peserta didik hendaknya tidak tergesa-gesa menjawab soal dengan cara membaca soal lebih teliti agar hasil yang diperoleh lebih optimal.



VI. DAFTAR PUSTAKA

- Alexandro, R., & Saputra, S. (2021). Analisis Pemanfaatan Dana Desa Dalam Meningkatkan Ekonomi Masyarakat: Analysis of Village Fund Utilization in Improving Community Economy. *Anterior Jurnal*, 21(1), 86-92.
- Arienti & Fitriyani. (2022). *Modulku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SMA/MA XI,44*. Surakarta : Mediatama
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, dalam Suprijono, 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Budiarti, S., & Rohmah, S. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta di Tengah Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 2(1), 1142-1148
- 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.
- Fazriyah, N., Cartonno, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 199-204.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Jati, D. H. P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(5), 231-240.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 163-178.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. -- Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI hal.40, Jakarta : Pusat Kurikulum dan perbukuan,Balitbang,Kemdikbud*
- 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.
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N.(2020) Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(2), 297-301.
- Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352-364.



- 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.
- Safitri, N., & Hamidah, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19 pada Kelompok Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4387-4395.
- 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/ JIITUJ*, 4(2), 163-173
- Saraswati, S., & Eny, B.N.W. (2010). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosional Mahasiswa Jurusan Bimbingan Konseling Fip Unnes Semester I Tahun Akademik 2009/2010 Melalui Layanan Konseling Kelompok. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 27(2).
- Saraswati, S. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS PANDUAN LENGKAP DAN PRAKTIS*. Indramayu : CV. Adanu Abimata.
- Setiyadi, B., Segara, R. M., & Sinambela, R. H. (2020). Prosedur Dan Tata Kerja Pendidikan Non Formal. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 12-19.
- Simanjuntak, D. S., Nadapdap, K. M. N., & Winarto, W. (2017). Pengaruh Persepsi Penilaian Prestasi Kerja terhadap Kepuasan Kerja Karyawan. *Jurnal Manajemen*, 3(2), 6-13.
- Situmorang, R., & Sinuraya, E. (2015). Hubungan Minat Belajar Dan Pengetahuan Menggambar Teknik Dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1).
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suwardi, D. R. (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kompetensi dasar ayat jurnal penyesuaian mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bae Kudus. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yunus, N. R. (2015). Aktualisasi Demokrasi Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *Sosio Dialektika*, 2(2), 156-166.
- Zulkarnaen, A. H. (2018). Eksistensi Lembaga Kerjasama Bipartit Dalam Perspektif Negara Kesejahteraan Dan Hak Asasi Manusia. *UNIFIKASI: Jurnal Ilmu Hukum*, 5(1), 45-57
-

