



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 1704 - 1715

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Karakter Mandiri dan Kreatif Siswa

Arida Putri Mahardika^{1✉}, Ratna Sari Dewi², Wika Hardika Legiani³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: aridamahardika12@gmail.com¹, ratna@untirta.ac.id², wika_hardika@untirta.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Learning* yaitu Aplikasi Quizizz sebagai upaya meningkatkan karakter mandiri dan karakter kreatif siswa kelas VIII dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 1 Sindang Jaya dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, metode penelitian *Quasi Experiment* dan jenis desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel ditentukan menggunakan *Cluster Sampling (Area Sampling)* dan disesuaikan dengan rekomendasi guru mata pelajaran PPKn di sekolah. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket *Pre Test* dan *Post Test*, observasi, dan dokumentasi kepada Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) sebagai sampel yang ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan dengan tingkat pengaruh berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$. Hasil Uji-t Berpasangan yang dilakukan menunjukkan nilai t_{hitung} pada hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol (8.6), *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen (8.7), dan *Post Test* pada kedua kelas sampel $> t_{tabel}$. Maka H^0 ditolak dan H^1 diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X (Aplikasi Quizizz) terhadap variabel Y1 (Karakter Mandiri) dan variabel Y2 (Karakter Kreatif). Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan Aplikasi Quizizz memberikan pengaruh terhadap Karakter Mandiri dan Karakter Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Karakter, Mandiri, Kreatif, PPKn.

Abstract

This research aims to find the use of Quizizz Application as an effort to improve independent and creative character of class VIII students in Civic. This research located at Sindang Jaya 1 Junior High School, using quantitative approach, Quasi Experiment research method, and Nonequivalent Control Group Design type. The sample based on Cluster Sampling (Area Sampling) and adjusted the recommendations of Civic teachers at school. Data collected by distributing pre-test and post-test questionnaires, observations, and documentation to control class (8.6) and experimental class (8.7) as predetermined samples. Results showed that the use of Quizizz application had a significant effect based on significance value of $0.000 \leq 0.05$. The results of Paired t-Test showed the value of t_{count} in the results of the Pre-Test and Post-Test of the Control Class (8.6), Pre-Test and Post-Test of the Experimental Class (8.7), and Post-Test in both sample classes $>$ the value of t_{table} . From that, H^0 is rejected and H^1 is accepted, this shows that there is a significant influence between variable X (Quizizz Application) on variable Y1 (Independent Character) and variable Y2 (Creative Character). It means that the use of the Quizizz Application influences the Independent Character and Creative Character of Students in Civic learning.

Keywords: Quizizz, Character, Independent, Creative, Civic

Copyright (c) 2023 Arida Putri Mahardika, Ratna Sari Dewi, Wika Hardika Legiani

✉Corresponding author :

Email : aridamahardika12@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5381>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Thomas Lickona menjelaskan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya dapat terlihat melalui tindakan nyata yang dilakukan. Tindakan tersebut antara lain tingkah laku baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras, dan lain sebagainya (Mahmud, 2017:23). Maka dari itulah, pendidikan karakter menjadi salah satu landasan dalam mewujudkan visi pembangunan nasional untuk mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila melalui penguatan karakter bangsa seperti yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 17 Tahun 2007 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJP Nasional) Tahun 2005-2025. Pendidikan karakter bukan hanya berkaitan tentang pengajaran mengenai perbuatan benar dan salah, namun membahas lebih jauh mengenai penanaman kebiasaan (*habituation*) tentang hal yang baik. Sehingga siswa menjadi paham mengenai hal yang baik (*Moral Knowledge*), mampu merasakan nilai yang baik (*Moral Sense*), dan mampu mempraktikkan hal yang baik dalam kehidupan sehari-hari (*Moral Action*) (Lickona, 1991). Contoh yang teladan, pembiasaan, serta pembudayaan dalam lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, maupun lingkungan media massa merupakan proses yang perlu dilalui dalam pelaksanaan pendidikan karakter (Zubaedi, 2013:7). Oleh karena itu pendidikan karakter harus dilakukan melalui praktik yang terus-menerus dilakukan karena karakter tidak terbentuk melalui cara yang instan.

Kementerian Pendidikan Nasional (Kemdiknas) dalam Panduan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama (SMP) menyatakan bahwa terdapat dua mata pelajaran yang bersinggungan langsung dengan pengembangan karakter siswa, yaitu Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010:34). Budimansyah dan Suryadi menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengemban misi untuk membentuk kepribadian bangsa (Pangalila, 2017). Melalui proses pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah merupakan upaya sadar dalam membangun bangsa dan karakter (*nation and character building*). Pembentukan dan penanaman karakter siswa melalui proses pembelajaran dapat dilakukan melalui tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, hingga tahap evaluasi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan mengingat bahwasanya pendidikan karakter merupakan penanaman kebiasaan (*habituation*) tentang hal yang baik sehingga dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul “Membentuk Karakter Melalui Pendidikan Berbasis Nilai”, hasil penelitiannya menyatakan bahwa pembentukan karakter melalui Pendidikan Islam dan Al-Qur’an memiliki hubungan yang erat dengan penanaman aspek karakter baik di dalamnya (Yusuf, 2013). Selain itu, penelitian yang berjudul “Membangun Karakter Bangsa melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendidikan kewarganegaraan yang ditanamkan di sekolah memberikan dampak yang baik dan juga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Nurazizah et al., 2021).

Dalam penelitian ini, nilai karakter yang akan diteliti adalah nilai yang berhubungan erat dengan diri sendiri yaitu mandiri dan kreatif. Karakter mandiri dan kreatif termasuk ke dalam 18 karakter bangsa yang harus ditanamkan sejak dini (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010). Mandiri merupakan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010:17). Kreatif merupakan cara berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan sesuatu secara kenyataan atau logika agar menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010:17).

Dampak dari pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia pada Maret 2020 yang mengakibatkan degradasi moral dan karakter anak bangsa semakin terasa. Melalui wawancara yang dilakukan oleh CNN, Direktur Jendral WHO Tedros Adhanom Ghebreyesus menyebutkan bahwa dampak dari tingginya kasus kematian karena terpapar virus korona pada lansia dapat mengancam runtuhnya warisan moral untuk generasi

penerus sehingga akan menjadi kebangkrutan moral (Sisca, 2020). Bukan sebuah rahasia lagi bahwasanya pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring yang diterapkan selama masa pandemi melahirkan kebiasaan buruk yang mengakibatkan tergerusnya karakter dalam diri siswa. Kasus yang marak terjadi di kalangan siswa sekolah saat ini justru mengarah pada degradasi moral dan karakter seperti berbohong, penjiplakan karya, penyontekan, perundungan, pencurian, bahkan kekerasan fisik, dll. Hal tersebut telah menjadi kekhawatiran di berbagai kalangan khususnya para akademisi yang berada di lingkungan pendidikan dan masyarakat. Ditambah lagi dengan karena pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring pada masa pandemi Covid-19 yang menyebabkan degradasi moral yang terjadi pada siswa. Hal tersebut terjadi karena berbagai faktor, antara lain kurangnya perhatian dan pengawasan dari orang tua selama proses pembelajaran serta guru dan sekolah masih belum siap menghadapi perubahan yang terjadi secara cepat selama masa pandemi dengan penggunaan media pembelajaran modern yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Hal tersebut tentu saja berpengaruh besar pada pelaksanaan pendidikan karakter siswa melalui proses pembelajaran yang dilakukan. Maka dari itulah media pembelajaran yang baik dapat dilihat dari keefektifitasannya untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Sehingga siswa dapat secara aktif berinteraksi dalam memberikan tanggapan, pertanyaan, dan umpan balik terhadap proses pembelajaran. Namun tidak semua pendidik atau guru dapat melakukan penyesuaian media pembelajaran dikarenakan berbagai faktor, sehingga guru belum bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Berkaitan dengan degradasi moral yang terjadi pada siswa, peneliti menemukan masalah serupa pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindang Jaya. Hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa siswa menunjukkan kemandirian dan juga kreativitas dalam belajar masih kurang. Pada saat pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring siswa masih pasif dalam proses pembelajaran dan hanya mengumpulkan tugas sebagai pemenuhan kewajiban saja. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang tepat agar tidak monoton dan membosankan serta dapat membentuk karakter mandiri dan kreatif siswa.

Aplikasi quizizz merupakan salah satu aplikasi pendidikan yang berbasis game (*game based learning*) dengan memberikan aktivitas banyak pemain (*multiplayer*) ke dalam ruang yang digunakan sehingga suasana belajar lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan (Purba, 2019). Beberapa fitur pembuatan kuis yang dapat di manfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran pada aplikasi quizizz ini sendiri terdiri dari kuis dengan pilihan ganda, banyak jawaban, isian singkat, survei, esai ataupun fitur *slides*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan fitur *slides* agar dapat menampilkan materi ajar sekaligus memberikan kuis sebagai hasil evaluasi dalam pembelajaran. Fitur ini masih tergolong baru dikembangkan karena baru muncul dan dapat digunakan mengingat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring diterapkan dalam proses pembelajaran. Maka dari itulah penggunaan aplikasi quizizz melalui fitur *slides* sebagai media pembelajaran termasuk ke dalam *E-Learning*. *E-Learning* merupakan segala aktivitas belajar dengan menggunakan bantuan teknologi elektronik (Rusman, 2011). Hal tersebut didukung oleh pendapat Rosenberg yang mengartikan *E-Learning* sebagai alat untuk menyampaikan informasi, serangkaian solusi dan memiliki tujuan untuk meningkatkan *performace* individu dengan menggunakan teknologi internet. Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I”, hasil penelitiannya menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan quizizz membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Ketelitian meningkat akibat adanya batasan waktu dan ketakutan mahasiswa terhadap respons jawaban yang di input mahasiswa pada quizizz. Penggunaan quizizz dapat dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah lain, guru dan mahasiswa yang akan melaksanakan PKM untuk mendukung revolusi industri 4.0 (Purba, 2019). Selain itu, penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz ini sangat efektif untuk di gunakan dalam pembelajaran pada siswa SMA. Terdapat beberapa poin hasil penelitian, antara lain: Perhatian

siswa dalam menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran, Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri, Keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, Ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu dan Ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis (Salsabila et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan di atas dan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan karakter dan penggunaan Aplikasi Quizizz, peneliti akan menggunakan kesempatan ini agar dapat membantu menemukan solusi yang bisa digunakan untuk mengatasi situasi kemerosotan karakter khususnya pada karakter mandiri dan kreatif yang telah terjadi selama masa pandemi Covid-19. Upaya yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu aplikasi *quizizz* melalui fitur *slides*. Hal tersebut dilakukan agar dapat menghidupkan suasana kelas, sehingga dapat berdampak baik pada karakter siswa bukan hanya di kelas namun dalam kehidupan sehari-harinya pula. Penelitian ini diharapkan akan memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi dan menjadi alternatif atau jalan keluar bagi sekolah yang menghadapi permasalahan serupa. Selain itu, penulis ingin mencoba menggabungkan kedua hal tersebut yaitu menggunakan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan karakter mandiri dan kreatif siswa. Peneliti juga ingin melihat bagaimana pengaruh dan perubahan yang terjadi pada karakter mandiri dan kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindang Jaya setelah menggunakan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu cara dalam melakukan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang telah dikendalikan (Sugiyono, 2012:107). Penelitian eksperimen sendiri bertujuan untuk menguji hipotesis, memprediksi kejadian eksperimen, dan menarik kesimpulan terhadap hubungan antar variabel (Riyanto, 2010). Maka dari itulah dalam metode penelitian eksperimen memiliki ciri yang membedakan dengan metode lain karena menerapkan perlakuan khusus (*treatment*) dan mengendalikan (*control*) setidaknya salah satu variabel independen atau variabel bebasnya (Ngatno, 2015:22).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen semu atau *quasi experimental design* untuk menguji hubungan antar variabel mengenai “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Karakter Mandiri dan Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan” yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindang Jaya. Dalam desain penelitian ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan diberikan perlakuan tertentu oleh peneliti. Namun, kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang berpengaruh pada saat pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2012:114).

Kemudian Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group*. Dalam pelaksanaan jenis desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrolnya tidak dipilih secara acak. Peneliti menggunakan dua kelas yang sama-sama akan diberikan angket mengenai karakter mandiri dan kreatif sebagai *Pre-test* penelitian. Selanjutnya, peneliti akan memberikan tindakan (*treatment*) dengan menggunakan Aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas yang akan dijadikan kelompok eksperimen. Sedangkan kelas yang akan dijadikan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apa-apa. Kemudian kedua kelas akan diberikan *Post Test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan karakter mandiri dan kreatif antara kedua kelas dengan membandingkan rata-rata hasil akhir *Post Test* dari kedua kelas tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sindang Jaya tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 304 orang yang terbagi ke dalam 8 rombongan belajar. Teknik sampling

yang digunakan adalah *probability sampling* yaitu *Cluster Sampling (Area Sampling)* dalam menentukan sampel yang akan diteliti. Berdasarkan desain penelitian dan jenis desain penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dari itulah peneliti akan menentukan dua kelas yang masing-masing akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Melalui teknik sampling berdasarkan penilaian yang disesuaikan dengan rekomendasi dan saran dari guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) SMP Negeri 1 Sindang Jaya kelas 8.6 dan kelas 8.7 terpilih menjadi sampel dalam penelitian ini. Selain itu, kedua kelas tersebut dinilai homogen berdasarkan pengamatan langsung dari guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) SMP Negeri 1 Sindang Jaya selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan kualitas yang setara dilihat dari sikap dan karakter yang ditunjukkan. Adapun kelas pertama yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol adalah kelas 8.6, sedangkan kelas kedua yang akan dijadikan kelas eksperimen adalah kelas 8.7.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi dalam mengumpulkan data yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Penggunaan angket dalam mengumpulkan data dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran dapat mempengaruhi karakter mandiri dan kreatif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindang Jaya. Jenis angket yang akan digunakan bersifat tertutup berupa skala yang akan diberikan pada saat penelitian berlangsung. Siswa harus memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Lembar angket yang akan diisi oleh siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* menggunakan Skala Likert dengan bentuk *checklist*. Penggunaan Skala Likert dalam penelitian bertujuan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena tertentu, khususnya fenomena sosial (Sugiyono, 2012:134-135). Dalam penelitian kuantitatif, setiap alternatif jawaban yang terdapat pada lembar angket akan diberikan skor untuk menggambarkan pernyataan responden sesuai dengan keadaan dan apa yang dirasakan oleh responden terhadap fenomena yang dihadapi. Pernyataan dalam lembar angket akan berisi beberapa pernyataan yang mengarah ke positif (mendukung) atau negatif (tidak mendukung) terhadap fenomena yang dihadapi. Berikut disajikan dalam Tabel 1 mengenai skala penilaian mengenai kategori respons dalam lembar angket yang akan diisi oleh responden sesuai dengan keadaan dirinya.

Tabel 1. Skala Penilaian

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan Positif (+)	Skor Pernyataan Negatif (-)
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Observasi dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui karakter mandiri dan kreatif yang ditunjukkan oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Sindang Jaya sebelum menggunakan aplikasi quizizz maupun sesudah menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap, tajam, dan mengetahui maksud dari perilaku yang akan tampak. Peneliti akan melakukan observasi partisipasi aktif yang berarti peneliti datang ke tempat di mana kegiatan akan berlangsung. Peneliti ikut merasakan suka dukanya serta ikut terlibat dalam kegiatan yang akan dilakukan, yaitu penggunaan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Kemudian data yang akan dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dalam penelitian ini antara lain: data terkait peserta didik, kondisi kelas dan lingkungan sekolah, dan data penting lainnya yang berguna dalam penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sindang Jaya.

Analisis data dalam penelitian merupakan proses yang sangat penting untuk membantu pengaturan dan pengorganisasian data dalam sebuah pola, kategori, dan uraian dasar. Sehingga perolehan data dalam penelitian dapat dengan mudah dipahami. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan statistik (Sugiyono, 2012:207). Terdapat dua macam statistik yang dapat digunakan untuk menganalisis data, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dalam menganalisis data pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan statistik inferensial dengan statistik parametris untuk mengetahui pengukuran yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi quizizz terhadap karakter mandiri dan kreatif siswa. Sebelum analisis dilakukan terhadap data yang telah didapatkan, peneliti akan melakukan beberapa uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang akan dilakukan antara lain: Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang diberikan pada Kelas Eksperimen (8.7) telah terbukti dapat membantu meningkatkan karakter mandiri dan kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindang Jaya dibandingkan Kelas Kontrol (8.6). Hal ini dapat dibuktikan melalui data hasil penelitian yang telah diolah dan disajikan. Sebelum membahas mengenai hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa dalam hasil angket *Pre Test* dan *Post Test* pada Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) terdapat beberapa butir angket penelitian pada variabel Y1 (Karakter Mandiri) dan variabel Y2 (Karakter Kreatif) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindang Jaya yang menunjukkan hasil perolehan skornya lebih rendah dibandingkan butir angket yang lain.

Rata-rata skor pada variabel Y1 (Karakter Mandiri) yang paling rendah terdapat pada aspek Kemandirian Emosional dengan indikator Ketidaktergantungan terhadap orang lain dan aspek Kemandirian Tingkah Laku dengan indikator Memiliki kepercayaan diri. Hal tersebut mencerminkan bahwa siswa pada Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) masih menunggu arahan dari guru dalam pembelajaran di kelas dan rendahnya kepercayaan diri yang dimiliki oleh para siswa Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7).

Kemudian, rata-rata skor pada variabel Y2 (Karakter Kreatif) yang paling rendah terdapat pada aspek Keluwesan (*flexibility*) dengan indikator Menggunakan berbagai macam strategi untuk menyelesaikan masalah dan indikator Menyajikan berbagai macam contoh atau pernyataan yang terkait dengan konsep atau situasi tertentu. Selain aspek Keluwesan (*flexibility*), terdapat aspek Kebaruan (*originality*) dengan indikator Menggunakan cara yang bersifat baru, tidak biasa, atau unik dalam menyelesaikan masalah dan indikator Mampu menyajikan contoh atau pernyataan yang bersifat baru, tidak biasa, atau unik yang mendapatkan rata-rata skor terendah dibandingkan dengan aspek lainnya pada variabel Y2 (Karakter Kreatif). Hal tersebut mencerminkan bahwa siswa pada Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) masih merasa malu atau kesulitan untuk mengungkapkan gagasan yang dimiliki. Selain itu, rata-rata siswa di Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) lebih memilih menggunakan LKS atau buku paket yang disediakan oleh sekolah sebagai sumber belajar utama daripada menggunakan sumber belajar yang lain dan mereka sering menggunakan internet untuk mengakses hal yang tidak diperlukan dalam belajar.

Hal ini menunjukkan kurangnya Karakter Mandiri dan Kreatif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindang Jaya dan membutuhkan solusi yang pasti untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan Karakter Mandiri dan Kreatif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindang Jaya.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 37, Pendidikan Kewarganegaraan ditempatkan sebagai nama mata pelajaran wajib untuk kurikulum

pendidikan dasar dan menengah dan mata kuliah wajib untuk kurikulum pendidikan tinggi. Budimansyah dan Suryadi (2008) mengatakan bahwa pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui koridor “*value-based education*” (Setiawati & Anggareni Dewi, 2021). Peran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bagi keberlangsungan hidup berbangsa dan bernegara sangat strategis. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik (*to be good and smart citizens*) yang memiliki komitmen yang kuat dalam mempertahankan kebinekaan Indonesia dan mempertahankan integritas nasional. Maka dari itulah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di setiap jenjang sekolah merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi tonggak dalam pembentukan karakter pada siswa.

Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz hadir sebagai salah satu *E-Learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Rusman menyatakan bahwa *E-Learning* adalah segala aktivitas belajar dengan menggunakan bantuan teknologi elektronik (Rusman, 2011). Kelebihan yang paling utama dari aplikasi quizizz jika digunakan dalam proses pembelajaran dalam kelas adalah lebih efisien, praktis, dan ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas sama sekali. Kemudahan dalam penggunaan aplikasi, beragamnya variasi soal yang dapat diujikan, kolaborasi antar multimedia yang ada di dalam aplikasi juga memberikan nilai tambah yang menjadi keunggulan aplikasi quizizz ini (Yana et al., 2019). Aplikasi quizizz juga salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan serbaguna karena dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran dan juga melakukan evaluasi hasil belajar. Aplikasi ini dapat menyajikan tingkatan keberhasilan peserta didik melalui cara menjawab soal yang termasuk ke dalam sistem kuis. Beberapa fitur pembuatan kuis yang dapat di manfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran pada aplikasi quizizz ini sendiri terdiri dari kuis dengan pilihan ganda, banyak jawaban, isian singkat, survei, esai ataupun fitur *slides*.

Terdapat empat karakteristik *E-Learning* yang menjadi pembeda antara media pembelajaran konvensional yang telah lama digunakan pada proses pembelajaran di Indonesia dengan penggunaan *E-Learning* dalam pembelajaran (Rusman, 2011). Karakteristik tersebut antara lain: (1) *Interactivity* (Interaktivitas), memiliki berbagai opsi jalur komunikasi yang lebih banyak, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif antara guru dan siswa; (2) *Independency* (Kemandirian), penggunaan *E-Learning* bersifat fleksibel bagi guru dan siswa, sehingga membuat pembelajaran berpusat pada siswa atau *Student Centered Learning* (SCL); (3) *Accesibility* (Aksesibilitas), kemudahan akses untuk menggunakan *E-Learning* dalam pembelajaran baik untuk mengakses media belajar maupun sumber belajar oleh guru dan siswa; dan (4) *Enrichment* (Pengayaan), kegiatan pengayaan yang dilakukan dapat dikembangkan menjadi lebih kreatif dan inovatif melalui penggunaan *E-Learning*.

Berdasarkan penjelasan di atas, berikut peneliti sajikan Tabel 2 untuk Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) untuk menunjukkan akumulasi rata-rata skor tertinggi dan terendah dari setiap aspek dalam Variabel X (Aplikasi Quizizz).

Tabel 2. Akumulasi Rata-rata Skor Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) Variabel X (Aplikasi Quizizz)

No.	Aspek dan Indikator	Rata-rata Skor Kelas Kontrol (8.6)				Rata-rata Skor Kelas Eksperimen (8.7)			
		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
		Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
1.	Aspek <i>Interactivity</i> (Interaktivitas), Indikator 1	4,05	2,65	3,62	2,57	4,32	3,21	4,66	4,16

2.	Aspek <i>Independency</i> (Kemandirian), Indikator 1	4,22	2,11	3,70	2,16	4,34	2,58	4,55	4,42
3.	Aspek <i>Accesibility</i> (Aksesibilitas), Indikator 1	4,08	2,78	3,78	2,76	4,21	2,74	4,63	4,39
4.	Aspek <i>Enrichment</i> (Pengayaan), Indikator 1	4,08	2,92	4,00	3,97	4,00	3,11	4,68	4,34

Karakter Mandiri

Kemandirian merupakan kemampuan seseorang untuk berdiri sendiri tanpa bantuan orang lain dalam bentuk material maupun moral (Syaodih & Sumantri, 2007). Kemandirian adalah kondisi seseorang yang memiliki hasrat bersaing, mampu mengambil keputusan dan inisiatif dalam mengatasi masalah, memiliki kepercayaan diri dan melaksanakan tugasnya, serta tanggung jawab (Desmita, 2011). Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter mandiri merupakan sebuah sikap yang dapat mengandalkan dirinya sendiri dan percaya pada kemampuan dirinya.

Steinberg menyatakan bahwa terdapat tiga aspek dalam kemandirian, antara lain: (1) Kemandirian emosional, berhubungan dengan kedekatan emosional antar individu; (2) Kemandirian tingkah laku, berhubungan dengan kemampuan untuk membuat keputusan dan dapat mempertanggung jawabkan keputusan tersebut; dan (3) Kemandirian nilai, berhubungan dengan kemampuan untuk memaknai nilai dan mengkonstruksinya menjadi prinsip dalam kehidupan (Desmita, 2011:186). Listyani menjelaskan indikator dari karakter mandiri antara lain: (1) Ketidaktergantungan terhadap orang lain; (2) Memiliki kepercayaan diri; (3) Berperilaku disiplin; (4) Memiliki rasa tanggung jawab; (5) Berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri; dan (6) Melakukan kontrol diri (Desmita, 2011:186).

Berdasarkan penjelasan di atas, berikut peneliti sajikan Tabel 3 untuk Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) untuk menunjukkan akumulasi rata-rata skor tertinggi dan terendah dari setiap aspek dalam Variabel Y1 (Karakter Mandiri).

Tabel 3. Akumulasi Rata-rata Skor Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) Variabel Y1 (Karakter Mandiri)

No.	Aspek dan Indikator	Rata-rata Skor Kelas Kontrol (8.6)				Rata-rata Skor Kelas Eksperimen (8.7)			
		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
		Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
1.	Aspek Kemandirian Emosional, Indikator 1	4,30	1,81	3,92	1,78	4,00	2,34	4,53	4,34
2.	Aspek Kemandirian Emosional, Indikator 2	4,14	2,70	3,86	2,43	4,42	3,58	4,61	4,29
3.	Aspek Kemandirian Emosional, Indikator 3	4,30	3,32	3,95	3,11	3,84	3,08	4,63	4,29
4.	Aspek Kemandirian Tingkah Laku, Indikator 1	4,03	2,68	3,86	2,51	3,92	3,16	4,53	4,05
5.	Aspek Kemandirian Nilai, Indikator 1	3,89	3,22	3,84	3,16	4,00	3,53	4,55	4,13

Karakter Kreatif

Berpikir kreatif merupakan kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas (Sani, 2014). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwasanya karakter kreatif adalah kemampuan seorang individu untuk menghasilkan sesuatu yang baru melalui ide sehingga dapat digunakan dalam berbagai hal. Berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dalam unsur yang luas.

Terdapat empat indikator dalam berpikir kreatif menurut Baer, antara lain: (1) Lancar, kemampuan menghasilkan banyak ide; (2) Luwes, kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi; (3) Orisinal, kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada; dan (4) Merinci, kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail (Arnyana, 2007:675). Lebih lanjut, Munandar menjelaskan bahwasanya indikator berpikir kreatif dijabarkan sebagai berikut: (1) Aspek Kelancaran (*fluency*), meliputi: (a) Mampu menyelesaikan serta memberikan berbagai jawaban dalam menghadapi masalah, dan (b) Memberikan beberapa pernyataan atau contoh mengenai situasi atau konsep yang telah ditentukan. (2) Aspek Keluwesan (*flexibility*), meliputi: (a) Menggunakan berbagai macam strategi untuk menyelesaikan masalah, dan (b) Menyajikan berbagai macam contoh atau pernyataan yang terkait dengan konsep atau situasi tertentu. (3) Aspek Kebaruan (*originality*), meliputi: (a) Menggunakan cara yang bersifat baru, tidak biasa, atau unik dalam menyelesaikan masalah, dan (b) Mampu menyajikan contoh atau pernyataan yang bersifat baru, tidak biasa, atau unik. (4) Aspek Keterincian (*elaboration*), meliputi: (a) Mampu menambah dan mengembangkan gagasan yang telah dimiliki, dan (b) Mendeskripsikan secara detail mengenai konsep atau situasi tertentu (Eva, 2017:15).

Berdasarkan penjelasan di atas, berikut peneliti sajikan Tabel 4 untuk Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) untuk menunjukkan akumulasi rata-rata skor tertinggi dan terendah dari setiap aspek dalam Variabel Y2 (Karakter Kreatif).

Tabel 4. Akumulasi Rata-rata Skor Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) Variabel Y2 (Karakter Kreatif)

No.	Aspek dan Indikator	Rata-rata Skor Kelas Kontrol (8.6)				Rata-rata Skor Kelas Eksperimen (8.7)			
		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
		Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>), Indikator 1	3,97	2,76	3,81	2,78	4,16	3,29	4,50	4,24
2.	Kelancaran (<i>fluency</i>), Indikator 2	3,86	2,51	3,73	2,51	3,95	3,05	4,50	4,08
3.	Keluwesan (<i>flexibility</i>), Indikator 1	3,14	2,73	3,05	2,70	3,53	3,00	4,53	4,37
4.	Keluwesan (<i>flexibility</i>), Indikator 2	3,92	3,03	3,62	2,95	3,68	3,03	4,39	4,05
5.	Kebaruan (<i>originality</i>), Indikator 1	3,76	2,92	3,62	2,95	3,82	2,97	4,47	4,18
6.	Kebaruan (<i>originality</i>), Indikator 2	3,54	3,05	3,41	2,97	3,74	3,05	4,37	4,18
7.	Keterincian (<i>elaboration</i>), Indikator 1	3,73	2,73	3,57	2,70	3,79	3,16	4,50	4,05

8.	Keterincian (<i>elaboration</i>), Indikator 2	3,81	3,16	3,73	3,11	3,89	3,24	4,55	4,34
----	---	------	------	------	------	------	------	------	------

Temuan-temuan yang diperoleh dari hasil angket *Pre Test* dan *Post Test* siswa pada Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7) ini kemudian dilakukan serangkaian uji prasyarat yang dilakukan oleh peneliti. Berikut hasil Uji t Berpasangan yang dilakukan pada *Pre Test* dan *Post Test* pada Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7), dan *Post Test* pada kedua kelas. Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji t Berpasangan pada Kelas Kontrol (8.6)

Kelas	Rata-rata	t _{hitung}	t _{tabel}	sig.
<i>Pre Test</i> Kelas Kontrol (8.6)	474,27	7,554	2,02809	0,0000
<i>Post Test</i> Kelas Kontrol (8.6)	454,32			

Berdasarkan Tabel 5 di atas, didapatkan nilai rata-rata 474,27 untuk *Pre Test* dan 454,32 untuk *Post Test*. Selisih antara kedua rata-rata tersebut sebesar 19,946. Dalam tabel di atas juga terlihat nilai t_{hitung} sebesar 7,554 dengan signifikansi 0,0000. Untuk mengetahui nilai t_{tabel}, harus diketahui $df = n - 1 = 37 - 1 = 36$. Dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%, maka nilai t_{tabel} adalah 2,02809. Jadi, dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dilihat dari $7,554 > 2,02809$ dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 dilihat dari $0,0000 < 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil *Pre Test* dan *Post Test* pada Kelas Kontrol (8.6).

Tabel 6. Hasil Uji t Berpasangan Pada Kelas Eksperimen (8.7)

Kelas	Rata-rata	t _{hitung}	t _{tabel}	sig.
<i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen (8.7)	493,82	13,909	2,02619	0,0000
<i>Post Test</i> Kelas Eksperimen (8.7)	606,84			

Berdasarkan Tabel 6 di atas, didapatkan nilai rata-rata 493,82 untuk *Pre Test* dan 606,84 untuk *Post Test*. Selisih antara kedua rata-rata tersebut sebesar 113,026. Dalam tabel di atas juga terlihat nilai t_{hitung} sebesar 13,909 dengan signifikansi 0,0000. Untuk mengetahui nilai t_{tabel}, harus diketahui $df = n - 1 = 38 - 1 = 37$. Dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%, maka nilai t_{tabel} adalah 2,02619. Jadi, dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dilihat dari $13,909 > 2,02809$ dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 dilihat dari $0,0000 < 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil *Pre Test* dan *Post Test* pada Kelas Eksperimen (8.7).

Tabel 7. Hasil Uji t Berpasangan Post Test Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7)

Kelas	Rata-rata	t _{hitung}	t _{tabel}	sig.
<i>Post Test</i> Kelas Kontrol (8.6)	454,32	23,179	2,02809	0,0000
<i>Post Test</i> Kelas Eksperimen (8.7)	607,46			

Berdasarkan Tabel 7 di atas, didapatkan nilai rata-rata 454,32 untuk *Post Test* Kelas Kontrol (8.6) dan 607,46 untuk *Post Test* Kelas Eksperimen (8.7). Selisih antara kedua rata-rata tersebut sebesar 153,135 di mana rata-rata *Post Test* Kelas Eksperimen (8.7) lebih besar daripada rata-rata *Post Test* Kelas Kontrol (8.6).

Dalam tabel di atas juga terlihat nilai t_{hitung} sebesar 23,179 dengan signifikansi 0,0000. Untuk mengetahui nilai t_{tabel} , harus diketahui $df = n - 1 = 37 - 1 = 36$. Dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%, maka nilai t_{tabel} adalah 2,02809. Jadi, dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dilihat dari $23,179 > 2,02809$ dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 dilihat dari $0,0000 < 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil *Post Test* pada Kelas Kontrol (8.6) dan Kelas Eksperimen (8.7).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat terlihat bahwasanya penggunaan Aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang positif sesuai dengan aspek dan indikator pada masing-masing variabel penelitian. Hal ini tentu menunjukkan adanya kesesuaian dan sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang telah dibahas pada bagian pendahuluan terkait dengan pembentukan karakter dan penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan peningkatan yang signifikan antara penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis *E-Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terhadap karakter mandiri dan kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindang Jaya. Perubahan yang terjadi pada karakter Mandiri dan Kreatif siswa setelah menggunakan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan yang tampak pada rata-rata hasil *Post Test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil *Pre Test* di antara aspek dan indikator dalam Variabel Y1 (Karakter Mandiri) dan Variabel Y2 (Karakter Kreatif) terhadap Variabel X (Aplikasi Quizizz). Maka dari itulah, penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat dikatakan memberikan perubahan yang positif pada karakter mandiri dan kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindang Jaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada para responden dan juga berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga peneliti yang selalu mendukung dan menyemangati peneliti dalam proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnyana, I. B. (2007). Pengembangan Peta Pikiran Untuk Peningkatan Kecakapan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran UNDHAKSHA*, 3, 670–683.
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Rosda Karya.
- Eva, N. (2017). *Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Emosional Quotient Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Wallas Di Kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi* [Skripsi]. Universitas Jambi.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010a). *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2010*. <https://pdfcoffee.com/2kerangka-acuan-pendidikan-karakter-kemdiknas-pdf-free.html>
- Kementerian Pendidikan Nasional, D. J. M. P. D. dan M. D. P. S. M. P. (2010b). *Panduan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. <https://goeroendesofiles.wordpress.com/2011/09/panduan-pendidikan-karakter-di-smp.pdf>

- 1715 *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Karakter Mandiri dan Kreatif Siswa – Arida Putri Mahardika, Ratna Sari Dewi, Wika Hardika Legiani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5381>
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam books.
- Mahmud. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Impelmentasi*. Alfabeta.
- Ngatno. (2015). *Buku Ajar Meotodologi Penelitian Bisnis*. Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Universitas Diponegoro .
- Nurazizah, T. S., Ulfiah, Z., Dewi, D. A., & Hamida, S. I. (2021). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah. *Jurnal Basicedu*, Vol. 5(No. 6), 5405–5415. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1671>
- Pangalila, T. (2017). Peningkatan Civic Dispositions Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 7(No. 1), 91–103. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/3553>
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, Vol. 12(No. 1), 29–39. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/view/1028>
- Riyanto, Y. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Penerbit SIC.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Tekonologi Informasi dan Komunikasi Untuk Mengembangkan Profesionalisme Guru*. RAjawali Press.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Diffany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Unversitas Jambi*, Vol. 4(No. 2), 163–173. <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>
- Sani. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Setiawati, R., & Anggareni Dewi, D. (2021). *Hubungan Pengembangan Karakter pada Peserta Didik melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/1050/934>
- Sisca, S. P. (2020, September 5). *WHO: Dunia Akan Alami “Kebangkrutan” Moral ketika Covid19 Telan Banyak Nyawa Orang Tua*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/global/read/2020/09/05/062239670/who-dunia-akan-alami-kebangkrutan-moral-ketika-covid-19-telan-banyak?page=all>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Syaodih, N., & Sumantri, M. (2007). *Perkembangan Peserta Didik*. Universitas Terbuka.
- Yana, A., Antasari, L., & Kurniawan, B. (2019). Analisa Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* , Vol. 7(No. 2), 143–152.
- Yusuf, M. (2013). Membentuk Karakter Melalui Pendidikan Berbasis Nilai. *Jurnal Al-Ulum*, Vol. 13(No. 1), 1–24. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/au/article/view/178>
- Zubaedi. (2013). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana Media Group.