

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Format Revisi Skripsi



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Melania Tesa Iana Maya Anugraheni
NIM : 195600017
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Tanggal Ujian Skripsi : 3 Februari 2023
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil : Belajar PPKn Kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben
Penguji I : Dr. Dwi Retnani Srinarwati, M.Si.
Penguji II : Dr. A. Qomaru Zaman, M.Pd.

No.	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1.	Abstrak		
2.	Bab I (Manfaat Penelitian)		
3.	Bab II (Kerangka Konseptual)		
4.	Bab III (Pendesripsian Penelitian)		
5.	Daftar Pustaka		

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

Dr. Dwi Retnani Srinarwati, M.Si.
NIDN. 0726066402

Dr. A. Qomaru Zaman, M.Pd.
NIDN. 0014106501

Lampiran 2 : Berita Acara Bimbingan Skripsi



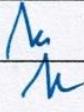
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Melania Tesa Iana Maya Anugraheni
NIM : 195600017
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing I	Pembimbing II
1.	8 Juni 2022	Pengajuan Judul		
2.	20 Juni 2022	Matrik dan Bab I		
3.	29 Agustus 2022	Bab I (revisi)		
4.	21 Oktober 2022	Bab II dan Bab III		
5.	2 September 2022	Seminar Proposal Skripsi		
6.	28 November 2022	Revisi Seminar Proposal Skripsi		
7.	24 Januari 2023	Pengajuan Bab IV		
8.	25 Januari 2023	Bab IV (revisi)		

9.	27 Januari 2023	Bab IV dan V		
10.	30 Januari 2023	Pengajuan Bab I-V		

Selesai bimbingan skripsi tanggal 30 Januari 2023

Dosen Pembimbing I



Dr. Akhmad Qomaru Zaman, MPd.
NIDN. 0014106501

Dosen Pembimbing II



Dra. Bernadetta Budi Lestari, MSi.
NIDN. 0730125901

Mengetahui,
Dekan FISH



Dr. Sunu Catur Budiono, M.Hum.
NIP/NPP. 9102317/DY



Lampiran 3 : Surat Ijin Penelitian



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus 1 : Jl. Ngagel Dada II-B/37 Telp. (031) 5041097 Fax. (031) 5042804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281182, 8281183 Surabaya 60234.
Website : <http://fsh.unpasby.ac.id>

Nomor : 128/Ak.2/FISH/XI/2022 15 November 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yang Terhormat,
Bapak/Ibu Kepala SMP Wiyata Dharma Kesamben
Jl. Bambang, Nambang, Siraman, Kesamben,
Blitar Regency, Jawa Timur 66191
di Blitar

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala SMP Wiyata Dharma Kesamben berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa :

Nama : Melania Tesa Iana Maya Anugraheni
NIM : 195600017
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Penelitian : Pemanfaatan Aplikasi Quizzz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII Smp Wiyata Dharma Kesamben
Waktu penelitian : 29 November 2022

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Dekan,

Dr. Sunu Catur Budivono, M.Hum.
NIDN: 0703016504

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

Lampiran 4 : Surat Balasan Ijin Penelitian



SMP “WIYATA DHARMA” KESAMBEN

STATUS : TERAKREDITASI

NSS : 204051516065 - NPSN : 20548834

Brongkos – Siraman - Kesamben - Blitar

Kode Pos 66191

SURAT KETERANGAN

Nomor: 223/Pl.1.22/SMP/WD/Ksb/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. LILIK SURTIANI
Jabatan : Kepala SMP Wiyata Dharma Kesamben
Alamat : Brongkos – Kesamben – Blitar

Dengan ini menerangkan dan memberi izin untuk melaksanakan penelitian kepada:

Nama : MELANIA TESA IANA MAYA ANUGRAHENI
NIM : 195600017
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan
Judul Penelitian : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben. Mulai tanggal 29 November 2022.
Asal Universitas : Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Demikian Surat Keterangan dan izin penelitian ini kami buat, untuk dilaksanakan sebaik-baiknya.



Lampiran 5 : Instrumen Penelitian



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234

INSTRUMEN PENELITIAN

Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben

No.	Data yang Diperlukan	Metode	Sumber Data
1.	Pengaruh aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran bagi peserta didik	Wawancara, Observasi, Dokumentasi	Guru PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben & Peserta Didik Kelas VIII
2.	Hasil belajar peserta didik saat menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran	Wawancara, Observasi, Dokumentasi	Guru PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben
3.	Hambatan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>	Wawancara, Observasi, Dokumentasi	Guru PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben & Peserta Didik Kelas VIII

Lampiran 6 : Pedoman Observasi



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234

PEDOMAN OBSERVASI

KELAS VIII SMP WIYATA DHARMA KESAMBEN

No.	Aspek Pengamatan	Indikator Pengamatan	Teknik Evaluasi
	Aspek materi	<ul style="list-style-type: none">• Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran• Keakuratan isi materi• Kesesuaian tingkat kesulitan dengan pengguna	Observasi
	Aspek antar muka	<ul style="list-style-type: none">• Simple• Sederhana• Menarik• Tampilan tema• Kualitas teks• Kualitas gambar• Kualitas animasi	Observasi
	Aspek <i>software</i>	<ul style="list-style-type: none">• Efektif dan efisien• Mudah• Reliable (handal)• Simple• Bersifat tantangan Usability• Tepat dalam pemilihan jenis aplikasi/software/tool• Menghidupkan suasana ruang belajar• Menumbuhkan semangat belajar	Observasi

Lampiran 7 : Pedoman Wawancara untuk Guru



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234

Unipa Surabaya

PEDOMAN WAWANCARA Informan: Guru PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami?	
2.	Apa saja pengaruh penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> dari pelaksanaan sampai dengan selesai pembelajaran?	
3.	Apa ada perubahan di hasil belajar peserta didik saat kuis menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dibandingkan dengan kuis di kertas?	
4.	Apa saja hambatan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> ?	
5.	Lebih efektif manakah kuis berbasis tulis dan kuis berbasis game dari aplikasi <i>Quizizz</i> ?	
6.	Apakah dengan pemanfaatan aplikasi <i>Quizizz</i> , anda merasa terbantu? (Input nilai/simpel dalam menyiapkan kuis/menarik/)	



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234

PEDOMAN WAWANCARA
Informan: Peserta Didik Kelas VIII SMP Wiyata Dharma
Kesamben

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami?	
2.	Apa saja hambatan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> ?	
3.	Lebih menyukai kuis berbasis tulis atau kuis berbasis game dari aplikasi <i>Quizizz</i> ?	

Lampiran 8 : Hasil Data Wawancara



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234

HASIL DATA WAWANCARA Informan: Guru PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami?	Kalau menurut saya ya, mudah dipahami. Terbantu juga sebelumnya sudah diperkenalkan mbak-mbak kampus mengajar yang salah satunya Mbak Tesa di kegiatan P5. Anak-anak juga pas tak tanya itu jawabnya penak kok bu, gak sulit. Namun mungkin misale aplikasi ini digunakan oleh guru-guru muda, bisa lebih kreatif lagi. Mungkin soal-soal e bisa dimodel-model lain biar anak-anak yo makin seneng belajar.
2.	Apa saja pengaruh penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> dari pelaksanaan sampai dengan selesai pembelajaran?	Pengaruh yang paling kelihatan itu ya anak-anak lebih semangat kalo ada kuis tapi pake <i>Quizizz</i> , karena memang ini kan dianggap hal yang baru. Sebetulnya <i>Quizizz</i> bukan hal baru tapi buat anak-anak kan hal yang baru, jadi mereka senang.
3.	Apa ada perubahan di hasil belajar peserta didik saat kuis menggunakan aplikasi	Perubahannya selain motivasi anak-anak meningkat, hasil belajar juga mulai naik. Dari pengamatan sampean saja sudah bisa ketebak kalo anak-anak lebih

	<i>Quizizz</i> dibandingkan dengan kuis di kertas?	suka <i>Quizizz</i> . Nilai yang mereka dapatkan juga lebih banyak bagusnya saat di aplikasi <i>Quizizz</i> . Kecuali Rama itu dia pas saya tanya, katanya pake kertas atau <i>Quizizz</i> podo ae. Lek wayahe ngantuk yo ngantuk. Tapi kalo seperti Eriska dan Bagas, mereka lebih suka <i>Quizizz</i> . Sedangkan Rizky suka semuanya karena memang memahami materi dan literasinya cukup bagus dibandingkan anak-anak lain.
4.	Apa saja hambatan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> ?	Kalau hambatan itu sebenarnya gak ada ya mbak, selama kalau misal e guru dianggep server, kemudian sinyal e bagus itu aman. Hambatannya itukan satu ya memang tidak memiliki data anak-anak itu. Kalau pakai wifi sekolah kan dibatesi dengan alasan biar anak-anak tidak pake untuk main game. Kecuali kalo dipake untuk AKM, nah itukan sengaja diberikan ke sana. Kalo hambatan secara umum tak pikir gak ada, kecuali internet.
5.	Lebih efektif manakah kuis berbasis tulis dan kuis berbasis game dari aplikasi <i>Quizizz</i> ?	Jika disuruh memilih lebih efektif mana antara <i>Quizizz</i> dan kuis tulis maka jawaban saya bisa saja efektif dan tidak efektif. Efektifnya adalah lebih memanfaatkan teknologi dan dapat meningkatkan tingkat kreatifitas dari guru sendiri dan juga anak-anak. Lalu lebih hemat kertas juga ya mbak karena kita

		<p>tidak perlu <i>print out</i>. Lek ngiritnya lebih irit <i>Quizizz</i>, karena kalo satu anak 5 lembar soal dikali jumlah anak lha itu dari segi pemborosan. Tapi, ono tapine ini bisa jadi dokumen ngono lho keefektifan dokumen. Terus maringono kalo listrik mati itu bisa lanjut. Dadi wes ndak ngaruh, oh listrik mati. Atau ada yang terlambat masuk kelas dan sebagainya. Jadi keefektifan itu memang tergantung situasi.</p>
6.	<p>Apakah dengan pemanfaatan aplikasi <i>Quizizz</i>, anda merasa terbantu? (Input nilai/simpel dalam menyiapkan kuis/menarik/)</p>	<p>Mau gak mau jawabannya ya, karena di aplikasi <i>Quizizz</i> ini telah disediakan banyak fitur menarik dan bisa kita kembangkan dengan soal-soal yang ada. Itu tergantung kreativitas guru saja ya mbak. Kalo kita ngomong tidak terbantu itu omong kosong. Buktinya banyak sekali guru yang menggunakan aplikasi-aplikasi edukatif, apalagi yang soal-soalnya sudah disediakan. Sebenarnya itu bisa mematikan kreativitas sebenarnya kalo gurunya males yo. Tapi berdalih lho aku ki wes kreatif dengan golek neng internet wes kreatif</p>



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234

HASIL DATA WAWANCARA

Informan: Peserta Didik Kelas VIII (Bagas Candra Pramudya)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami?	Iyo mbak mudah, gak bingung kok, seru game e
2.	Apa saja hambatan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> ?	Gak enek mbak gak angel belas, menurutku lho yoo penak ae seru. Koyok maleh demen <i>Quizizz</i> .
3.	Lebih menyukai kuis berbasis tulis atau kuis berbasis game dari aplikasi <i>Quizizz</i> ?	Aplikasi <i>Quizizz</i> soale enek musik-musik, iso entuk gift pokok seru koyok dolanan game.

HASIL DATA WAWANCARA
Informan: Peserta Didik Kelas VIII (Eriska Tri Nurfianti)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami?	Iya kak mudah, enak kok. Soale kadang garap soal pas kegiatan P5. Dadi pas pelajaran yo wes penak gak bingung. Lek bingung diajari Bu Eny.
2.	Apa saja hambatan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> ?	Enggak ada kak
3.	Lebih menyukai kuis berbasis tulis atau kuis berbasis game dari aplikasi <i>Quizizz</i> ?	Aplikasi kak, soale lek kertas males nyoret.

HASIL DATA WAWANCARA

Informan: Peserta Didik Kelas VIII (Mailky Adenesia Dwi R.)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami?	Mudah kak
2.	Apa saja hambatan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> ?	Enggak ada kak, pokok e the best, paling yo gak iso nyonto kancane.
3.	Lebih menyukai kuis berbasis tulis atau kuis berbasis game dari aplikasi <i>Quizizz</i> ?	Lak aku kuis di kertas kakm ben iso nyonto. Tapi koyoke penak nek <i>Quizizz</i> ben iso mikir dewe ngono, soale kan biasane cah-cah nyonto to kak. Ben iso logika ngono lho kak.

HASIL DATA WAWANCARA
Informan: Peserta Didik Kelas VIII (Rizky Pratama
Ramadhani)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami?	Mudah mbak
2.	Apa saja hambatan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> ?	Gak enek sih mbak, Cuma aku males lek basis HP ndadak ngisi jenenglah karo liya-liyane.
3.	Lebih menyukai kuis berbasis tulis atau kuis berbasis game dari aplikasi <i>Quizizz</i> ?	Dua-duanya mbak, soale penak kabeh sih basis kertas karo basis HP bagiku.

Lampiran 9 : Dokumentasi

DOKUMENTASI

No	Dokumentasi Kegiatan	Keterangan
1.		Proses pembelajaran PPKn di kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben saat pelaksanaan kuis tulis di lembaran kertas.

2.		<p>Proses pembelajaran PPKn kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben saat pelaksanaan kuis online berbasis game di aplikasi <i>Quizizz</i>.</p>
3.		<p>Dokumentasi setelah wawancara bersama informan guru PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben yaitu Ibu Dra. Eny Setyowati.</p>

		
4.		<p>Proses wawancara bersama informan peserta didik kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben yaitu Bagas</p>

5.		<p>Proses wawancara bersama informan peserta didik kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben yaitu Eriska</p>
6.		<p>Proses wawancara bersama informan peserta didik kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben yaitu Mailky</p>
7.		<p>Setelah wawancara bersama informan peserta didik kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben yaitu Rizky</p>

Lampiran 10 : Matriks

MATRIKS

Rumusan Masalah	Konsep	Batasan Masalah	Data & Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	Daftar Pustaka
<p>1. Bagaimana pengaruh aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran bagi peserta didik?</p> <p>2. Bagaimana hasil belajar peserta didik saat menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran?</p> <p>3. Apa saja hambatan yang terjadi selama pelaksanaan</p>	<p>Covid-19 menjadi salah satu penyebab menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia. menjadi tantangan bagi pengajar dan orang-orang yang terlibat di bidang pendidikan, karena dituntut lebih kreatif dan melakukan inovasi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Dikutip dari (Bachtiar, 2016)</p> <p>pembelajaran sebagai suatu proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk</p>	<p>Penelitian ini dibatasi dalam lingkungan kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben. Penelitian ini difokuskan pada upaya Guru PPKn dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan aplikasi <i>Quizizz</i>.</p>	<p>Data dan sumber data primer & sekunder</p>	<p>Observasi, wawanvara, & dokumentasi</p>	<p>1. Pengumpulan data 2. Reduksi data 3. Penyajian data 4. Verifikasi</p>	<p>Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online <i>Quizizz</i>. <i>Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika</i>, 2(1), 1–7. http://journal.unsika.ac.id/index.php/se-siomadika</p>

<p>pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz?</p>	<p>mengembangkan kreatifitas dalam berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui berbagai inovasi sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena banyak faktor yang membuat pembelajaran menjadi asyik, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi belajar pesertad didik. Quizizz merupakan sebuah</p>					<p>Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. <i>Jurnal Kependidikan</i>, 2(25), 1–6.</p> <p>Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. <i>Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran</i>, 4(1), 80. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958</p> <p>Bachtiar, M. Y. (2016). Pendidik Dan Tenaga</p>
---	--	--	--	--	--	---

	<p>aplikasi yang melibatkan terjadinya kegiatan pembelajaran di dunia maya.</p>					<p>Kependidikan Kajian Pustaka & Pembahasan. <i>Jurnal Publikasi Pendidikan</i>, VI(6), 196–202.</p> <p>Garna, H., Yuniarti, L., & Tejasari, M. (2020). <i>Pedoman Penulisan Proposal, Skripsi, dan Artikel Ilmiah</i>. 1–57.</p> <p>Haidar, R. A., & Agustina, F. (2021). Analisis Teori Kritis terhadap Wajah Pendidikan Indonesia Pada Era Pandemi Covid-19. <i>Jurnal Sentris</i>, 2(2), 121–131. https://doi.org/10.26593/sentris.v2i2.5081.121-131</p> <p>Ilham, D. (2019).</p>
--	---	--	--	--	--	---

						<p>Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional.</p> <p><i>Didaktika: Jurnal Kependidikan</i>, 8(3), 109–122.</p> <p>https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/73</p> <p>Kamsina, K. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat.</p> <p><i>Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi</i>, 9(2), 67–79.</p> <p>https://doi.org/10.24235/edueksos.v9i2.7103</p> <p>Nurhasanah, S., &</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. <i>Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran</i>, 1(1), 128. https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264</p> <p>Pramiyati, T., Jayanta, J., & Yulnelly, Y. (2017). Peran Data Primer Pada Pembentukan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptual Basisdata Simbumil). <i>Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer</i>, 8(2), 679.</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1574</p> <p>Setiani, A. (2020). Efektivitas Proses Belajar Aplikasi Zoom di Masa Pandemi dan Setelah Pandemi Covid-19. <i>Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES</i>, 2, 523–530. http://www.academia.edu/download/64015904/M_Darul_Aksan_F.pdf</p> <p>Sugiarto, A. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Keperawatan Pasca Pandemi Covid 19. <i>Jurnal Perawat</i></p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p><i>Indonesia</i>, 4(3), 432. https://doi.org/10.32584/jpi.v4i3.555</p> <p>Sugiyono, D. (2013). <i>Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.</i></p>
--	--	--	--	--	--	---

Surabaya, 30 Januari 2023

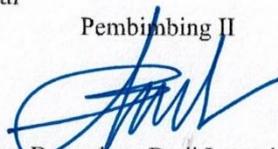
Pembimbing I



Dr. Akhmad Qomaru Zaman, MPd.
NIDN. 0014106501

Mengetahui

Pembimbing II



Dra. Bernadetta Budi Lestari, Msi.
NIDN. 0730125901

Mahasiswa

Melania Tesa Iana Maya Anugraheni
NIM. 195600017