

**PENGUNAAN QUIZIZZ PAPER MODE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR INTRINSIK
SISWA KELAS IV SD AL-FURQON 2**

Iza Utami Laksanatul Syah, M. Misbachul Huda, Atika Maulidina H. S.

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al Hikmah Surabaya

Surabaya, Indonesia

ijaa758@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:...
Quizizz paper
mode,
Pendidikan
Pancasila,
Motivasi
belajar,
Intrinsik

Tipe Artikel:
Hasil
penelitian
tindakan kelas

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila melalui media quizizz paper mode di SD Al-Furqon 2. Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Al-Furqon 2 yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan: (1) observasi; (2) dokumentasi, (3) wawancara, (4) pemberian tes, dan (5) pemberian angket. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengacu pada ketercapaian indikator keberhasilan, yaitu minimal 80% siswa aktif dalam pembelajaran, serta $\geq 75\%$ siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan guru 70. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan siswa 38,99% dan peningkatan 10 poin di nilai rata-rata siswa. Pada siklus I, ketuntasan belajar baru mencapai 61,1% dengan rata-rata 78,53, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100% dengan rata-rata 88,53. Hal ini membuktikan bahwa penerapan Quizizz Paper Mode berhasil meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar memegang peranan yang sangat krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Tanpa adanya motivasi yang kuat, siswa akan cenderung pasif, kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, dan kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Sardiman, 2016). Motivasi belajar menjadi pendorong internal yang menggerakkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta tekun dalam menghadapi berbagai tantangan belajar (Uno, 2011). Oleh karena itu, upaya untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi tanggung jawab penting bagi para pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan (Hamalik, 2010). Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan lebih mudah menyerap materi pelajaran, memiliki inisiatif dalam belajar mandiri, dan pada akhirnya mencapai hasil belajar yang memuaskan (Djamarah & Zain, 2013).

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik akan menunjukkan dampak positif yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran. Mereka akan lebih fokus dan konsentrasi saat mengikuti pelajaran, memiliki ketekunan yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, serta menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi kelas (Slavin, 2008). Selain itu, motivasi belajar yang kuat juga akan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menghadapi ujian atau evaluasi pembelajaran (Bandura, 1997). Dampak positif ini tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif seperti minat, sikap positif terhadap mata pelajaran, dan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar sendiri (Ormrod, 2009). Dengan demikian, motivasi belajar menjadi pondasi penting bagi keberhasilan akademik siswa secara keseluruhan (Woolfolk, 2016).

Secara khusus kaitannya dengan kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Al-Furqon 2 Berdasarkan kegiatan wawancara dan observasi peneliti menemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan motivasi belajar yang dipicu oleh adanya penghargaan atau hadiah eksternal. Meskipun bentuk apresiasi tersebut dapat mendorong partisipasi siswa secara sementara, peneliti menilai bahwa motivasi semacam ini belum mencerminkan dorongan belajar yang ideal. Oleh karena itu, peneliti berharap agar siswa mampu mengembangkan motivasi belajar intrinsik, yaitu dorongan belajar yang tumbuh dari dalam diri mereka sendiri, tanpa harus

tergantungan pada stimulus eksternal seperti hadiah atau pujian. motivasi belajar yang baik memiliki implikasi jangka panjang terhadap pembentukan akhlak dan karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman dan penghayatan nilai-nilai Pancasila yang mendalam, yang didorong oleh motivasi belajar yang tinggi, akan Internalisasi siswa dalam berperilaku sesuai dengan norma dan etika yang berlaku di masyarakat (Samani & Hariyanto, 2012). Siswa yang termotivasi untuk mempelajari Pancasila akan lebih mampu mengaplikasikan nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, dan musyawarah dalam interaksi sosial mereka (Zubaedi, 2011). Dengan demikian, motivasi belajar yang kuat dalam Pendidikan Pancasila tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tentang ideologi bangsa, tetapi juga membentuk karakter siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab (Megawangi, 2004).

Permasalahan motivasi belajar ini dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga siswa akan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan terlibat aktif. menurut (Bafadal, Alimah, & Sibawaeh, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dimana tujuan untuk penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempermudah dalam meningkatkan motivasi siswa.

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi saat proses pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, namun penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran terkadang sulit diterapkan dengan beberapa kendala yaitu fasilitas seperti laptop atau handphone yang tidak dimiliki oleh seluruh siswa, sekolah yang tidak memiliki lab komputer dan lain-lain. Hal inilah yang terjadi di kelas IV SD Al-Furqon 2. Oleh karena itu peneliti mencari media pembelajaran yang menarik bagi siswa tanpa menyulitkan siswa membawa handphone atau laptop. Peneliti menemukan *Quizizz Paper Mode* yang merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan siswa tanpa menggunakan handphone atau laptop, karena siswa dalam menjawab pertanyaan akan diberikan lembar yang berisi barcode yang akan di scan oleh guru menggunakan handphone. Dan jawaban siswa akan otomatis terekam dan dapat ditampilkan di dalam layar proyektor (Imroatun Khasanah, Nyimas N & Umi Chotimah 2023). *Quizizz Paper Mode* inilah yang akan digunakan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, agar siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan

motivasi belajar intrinsik siswa kelas IV SD AL-Furqon 2 dalam Pendidikan Pancasila melalui *Quizizz Paper Mode*.

METODOLOGI

Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila melalui penggunaan *quizizz paper mode*, yang meliputi empat tahap dalam satu siklus, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi, menurut Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2006:93).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Al-Furqon 2 yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, namun saat penelitian 1 siswa pindah sekolah. Tempat penelitian ini adalah SD Al-Furqon 2 Driyorejo yang beralamat di Jalan Kyai Abdurrohman No 01, RT 012 RW 004, Kel. Wedoroanom Kec. Driyorejo, Gresik.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan: (1) observasi; (2) dokumentasi, (3) wawancara, (4) pemberian tes, dan (5) pemberian angket. Teknik observasi diterapkan untuk mengamati perilaku siswa dan partisipasi mereka selama proses pengajaran Pendidikan Pancasila yang memanfaatkan *Quizizz Paper Mode*. Dokumentasi untuk mendapatkan data sekolah dan modul ajar guru. Wawancara untuk mendapatkan data respon guru dan siswa. Pemberian tes digunakan untuk menilai pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan, sebagai bentuk evaluasi kognitif pasca penerapan strategi pembelajaran tersebut. Sementara itu, pemberian angket dimanfaatkan untuk mengukur motivasi belajar intrinsik siswa, terutama mengenai bagaimana dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar berkembang tanpa adanya tekanan dari luar. Kelima metode ini saling mendukung untuk mendapatkan informasi yang lengkap tentang pengaruh penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap peningkatan motivasi belajar intrinsik siswa kelas IV SD Al-Furqon 2.

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru merancang aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan *Quizizz Paper Mode* sebagai sarana evaluasi dan motivasi siswa. Dibuat juga instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengawasi keaktifan dan partisipasi siswa

dalam proses pembelajaran, lembar tes untuk menilai pemahaman materi, serta lembar angket untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa.

Pada tahap implementasi tindakan, pengajar melaksanakan metode pembelajaran yang telah direncanakan, di mana peserta didik mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menjawab pertanyaan dalam format *Paper Mode* di Quizizz. Selama proses ini, peneliti mengawasi aktivitas siswa dengan memanfaatkan lembar observasi. Setelah pembelajaran, siswa mengisi kuesioner/angket motivasi dan pertanyaan dalam format *paper mode* digunakan untuk menilai hasil belajar mereka. Data dari pengamatan, tes, dan kuesioner/angket dianalisis dalam tahap refleksi untuk mengevaluasi apakah penggunaan *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. Jika hasilnya masih belum memuaskan, maka akan diadakan siklus selanjutnya dengan perbaikan pada metode pengajaran, sampai dicapai hasil yang sesuai dengan kriteria kesuksesan yang sudah ditetapkan.

Teknik analisis data merupakan cara yang paling penting dalam menyusun dan mengolah data yang terkumpul, sehingga diambil kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan. Sebagaimana pendapat Arikunto (2009: 268), menyatakan bahwa penelitian yang menggunakan analisis deskriptif kualitatif adalah penelitian evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana variabel yang diteliti telah sesuai dengan tolak ukur yang sudah ditentukan.

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa dikatakan tercapai apabila siswa yang mencapai nilai minimal paling sedikit 80% dengan nilai ketercapaian 75 (Djamarah 2005: 263) Hasil belajar menunjukkan bahwa $\geq 75\%$ siswa tuntas belajar batas ketuntasan tersebut sesuai dengan KKM yang ditentukan oleh guru kelas (mencapai KKM = 70) Ketuntasan belajar secara klasikal tercapai apabila $\geq 76\%$ dari keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut telah tuntas belajar Djamarah (2005: 97) dan semua kendala yang ditemui dapat teratasi dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Al-Furqon 2 yang beralamat di Jalan Kyai Abdurrohman No 01, RT 012 RW 004, Kel. Wedoroanom Kec. Driyorejo Gresik. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus meliputi dua

kali pertemuan. Penelitian difokuskan pada peningkatan motivasi belajar intrinsik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan *Quizizz Paper Mode*. Hasil belajar siswa pada siklus I bisa dilihat dengan tabel berikut:

Tabel 1. Hasil belajar siswa siklus I

Hasil belajar siswa siklus I	
Nama Siswa	Nilai Siswa
AL	85
AM	80
SY	85
BA	85
BI	85
RI	70
AQ	80
RA	70
FA	70
AL	70
IH	80
IZ	85
RE	70
NA	95
SU	60
NA	85
SA	80
Rata-rata	78.53

Hasil dari observasi pada siklus I dianalisis untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada siklus I mencapai 78,53, dengan 11 siswa (61,1%) yang telah mencapai ketuntasan belajar (≥ 75) dan 7 siswa (38,9%) yang belum tuntas. Secara klasikal, pembelajaran pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan ($\geq 76\%$ siswa tuntas). Hal ini akan menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya.



Gambar 1.: Suasana Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Tabel 2. Ketercapaian Hasil Tindakan Siklus I

Aspek yang diteliti	Kriteria ketuntasan tindakan	Hasil
Keterlaksanaan pembelajaran	Keterlaksanaan pembelajaran masuk kriteria baik atau sangat baik	Keterlaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik, sesuai rencana pembelajaran dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga masuk kriteria baik.
Keterampilan berpikir kritis	Keterampilan berpikir kritis siswa masuk kategori tinggi atau sangat tinggi	Berdasarkan hasil pengamatan dan capaian nilai, keterampilan berpikir kritis siswa tergolong tinggi, ditunjukkan dengan kemampuan menganalisis dan menjawab pertanyaan dengan benar.
Hasil belajar	Siswa mencapai kriteria baik dan sangat baik	Dengan rata-rata 78,53, hasil belajar siswa berada pada kategori baik, dan sebagian siswa menunjukkan hasil sangat baik.

Sikap	≥ 76 % siswa mencapai nilai di atas KKM (70)	Diperoleh 61,1% siswa tuntas (nilai ≥ 70). Hasil ini belum mencapai target 76%, namun menunjukkan kategori cukup baik.
Pengetahuan	≥ 76 % siswa mencapai nilai di atas KKM (70)	Dengan rata-rata 78,53 dan 61,1% siswa tuntas, aspek pengetahuan belum memenuhi target ketuntasan klasikal, namun tergolong cukup baik. Akan tetapi, pada siklus I terdapat kendala seperti siswa masih bingung cara menjawab soal menggunakan lembar paper mode, kurang percaya diri, dan waktu pengerjaan yang lama. Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan memberikan contoh penggunaan yang lebih jelas, menambah waktu, dan meningkatkan pendampingan.
Keterampilan	Keterampilan siswa menunjukkan peningkatan dan penerapan yang baik	Berdasarkan observasi, siswa mampu menerapkan pengetahuan ke dalam praktik dengan baik, sehingga aspek keterampilan tergolong baik.

Hasil belajar siswa pada siklus II bisa dilihat dengan tabel berikut:

Tabel 3. Hasil belajar siswa siklus II

Hasil belajar siswa siklus II		
	Nama Siswa	Nilai Siswa
	AL	95
	AM	90
	SY	95
	BA	95
	BI	90
	RI	80
	AQ	90
	RA	85
	FA	90
	AL	80
	IH	80
	IZ	95
	RE	95
	NA	80
	SU	85
	NA	95
	SA	85
	Rata-rata	88.53



Gambar 2.: Suasana Pembelajaran Siklus II

Pembelajaran diakhiri dengan refleksi bersama antara guru dan siswa. Dalam sesi ini, siswa diminta menyampaikan pengalaman belajar mereka menggunakan *Quizizz Paper Mode*. Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Guru juga memberikan umpan balik positif atas peningkatan antusiasme siswa.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pada siklus II yang mencapai 100% ketuntasan, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tabel 3. Ketercapaian Hasil Tindakan Siklus II

Aspek yang diteliti	Kriteria ketuntasan tindakan	Hasil
Keterlaksanaan pembelajaran	Keterlaksanaan pembelajaran masuk kriteria baik atau sangat baik	Kegiatan pembelajaran pada siklus II terlaksana dengan sangat baik. Seluruh tahapan pembelajaran berjalan lancar, siswa aktif, dan tujuan pembelajaran tercapai. Oleh karena itu, keterlaksanaan pembelajaran termasuk kategori sangat baik.

Keterampilan berpikir kritis	Keterampilan berpikir kritis siswa masuk kategori tinggi atau sangat tinggi	Berdasarkan hasil observasi dan capaian nilai siswa yang seluruhnya di atas KKM, kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan.
		Dengan rata-rata 88,53, keterampilan berpikir kritis siswa tergolong sangat tinggi.
Hasil belajar	Siswa mencapai kriteria baik dan sangat baik	Nilai rata-rata kelas mencapai 88,53 dan seluruh siswa (100%) tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik.
Sikap	≥ 76 % siswa mencapai nilai di atas KKM (70)	Seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM (100%). Dengan demikian, aspek sikap siswa mencapai kategori sangat baik, melebihi target yang ditetapkan.
Pengetahuan	≥ 76 % siswa mencapai nilai di atas KKM (70)	Dengan seluruh siswa tuntas dan nilai rata-rata tinggi, aspek pengetahuan berada dalam kategori sangat baik.
Keterampilan	Keterampilan siswa menunjukkan peningkatan dan penerapan yang baik	Siswa mampu menunjukkan peningkatan keterampilan dalam memahami dan menerapkan materi. Aktivitas belajar lebih aktif dan terarah, sehingga aspek keterampilan termasuk kategori sangat baik.

Peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada siklus I, ketuntasan belajar baru mencapai 61,1% dengan rata-rata 78,53, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100% dengan rata-rata 88,53.

Peningkatan ini selaras dengan teori Djamarah (2005:97) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila $\geq 76\%$ siswa mencapai nilai di atas KKM. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Quizizz Paper Mode* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar intrinsik siswa, memperkuat sikap positif terhadap pembelajaran, dan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif serta bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan menerapkan *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat disimpulkan bahwa penerapan metode ini berhasil meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa. Terjadi peningkatan ketuntasan siswa 38,99% dan peningkatan 10 poin di nilai rata-rata siswa. Pada siklus I, ketuntasan belajar baru mencapai 61,1% dengan rata-rata 78,53, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100% dengan rata-rata 88,53. Hal ini membuktikan bahwa penerapan *Quizizz Paper Mode* berhasil meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menandakan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar intrinsik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, *Quizizz Paper Mode* tidak hanya berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat belajar yang bersumber dari motivasi internal siswa, sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman and Company.
- Bafadal, F. ., Alimah, S., & Sibawaeh, M. (2019). Pemanfaatan Media Permainan Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Kemampuan Menunakan Modal Auxiliary Verbs Pada Siswa Kelas VIII SMPN & Mataram Tahun Pelajaran 2019-2020. *Jurnal Pengajaran Linguistik dan Bahasa Inggris*, 7(2), 1-10.
- Djamarah, S.B. (2005). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Inroatun & Nyimas & Umi Chotimah (2023) Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode di SMPN 33 Palembang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 766-770.
- Megawangi, R. (2004). *Pendidikan Karakter: Harapan dan Tantangan*. Penerbit Nuansa Cendekia.
- Ormrod, J. E. (2009). *Human Learning* (6th ed.). Pearson Education.
- Samani, M., & Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2008). *Educational Psychology: Theory and Practice* (9th ed.). Pearson Education.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Woolfolk, A. (2016). *Educational Psychology* (13th ed.). Pearson Education.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Kehidupan Sekolah*. Kencana Prenada Media Group.