

Nomor Daftar FPIPS : 4028/UN40.F2.1/PT/2023

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI
MEDIA *WEBSITE GAME* PROPROFS DALAM PEMBELAJARAN PPKn
(Penelitian Tindakan Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung)**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*



Oleh:

Dhebbly Indah Saribanon

NIM: 1900522

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI
MEDIA *WEBSITE GAME* PROPROFS DALAM PEMBELAJARAN PPKn
(Penelitian Tindakan Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung)**

Oleh:

DHEBBY INDAH SARIBANON

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

©Dhebbby Indah Saribanon

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

dengan dicetak ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa seizin penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

DHEBBY INDAH SARIBANON

1900522

UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA

***WEBSITE GAME PROPROFS* DALAM PEMBELAJARAN PPKn**

(Penelitian Tindakan Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Iim Siti Masvitoh, M.Si.
NIP. 196201021986082001

Pembimbing II



Dede Iswandi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198401302014041001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



Dr. Susan Fitriyasari, M.Pd.
NIP. 198207302009122004

Skripsi Ini Diuji Pada

Hari, Tanggal

: Selasa, 25 Juli 2023

Tempat

: Ruang Sidang Lantai 2 Gedung FPIPS UPI

Panitia Ujian Terdiri

:

1. Ketua

:



Dr. Susan Fitriyani, M.Pd.
NIP. 19820730 200912 2 004

2. Penguji

:



Prof. Dr. Endang Danial AR, M.Pd., M.Si.
NIP. 19500502 1976031 1 00 2



Prof. Dr. Rahmat, M.Si.
NIP. 19580915 1989603 1 003



Nisrina Nurul Insani, M.Pd.
NIP. 19930121 201903 2 016

LEMBAR PERNYATAAN PENULIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA WEBSITE GAME PROPROFS DALAM PEMBELAJARAN PPKn (Penelitian Tindakan Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung)”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 8 Juli 2023

Penulis

ABSTRAK

DHEBBY INDAH SARIBANON (1900522). UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA *WESBITE GAME* PROPROFS DALAM PEMBELAJARAN PPKn (Penelitian Tindakan Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung)

Motivasi merupakan suatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor dalam mendorong semangat belajar siswa. Melalui perkembangan zaman, pemanfaatan teknologi internet dalam pembelajaran sangat diperlukan demi menunjang pembelajaran yang lebih baik lagi. Penelitian ini dilatar belakangi oleh motivasi belajar siswa yang rendah. Banyaknya media pembelajaran yang berbasis teknologi sebagai upaya kegiatan pembelajaran yang lebih menarik. Berdasarkan hal tersebut, maka untuk meningkatkan motivasi belajar terutama pada pembelajaran PPKn diperlukannya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi internet. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas VIII-H SMPN 35 Bandung. Hasil yang didapat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn siswa mengalami peningkatan motivasi belajar, melalui hasil dari aktivitas siswa selama pembelajaran dan skala motivasi belajar siswa. Perkembangan aktivitas siswa dan peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil akhir, pada setiap siklusnya mengalami perkembangan dan peningkatan. Kategori yang didapat pada siklus pertama “Cukup” hingga pada siklus ke-tiga memperoleh kategori “Sangat Baik”. Perolehan tersebut dibuktikan berdasarkan hasil pengamatan langsung pada saat penelitian dan hasil angket motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Proprofs.

ABSTRACT

DHEBBY INDAH SARIBANON (1900522). AIMS TO INCREASE STUDENT LEARNING MOTIVATION THROUGH WESBITE GAME PROPROFS MEDIA IN CIVICS EDUCATION LEARNING (Classroom Action Research VIII-H SMPN 35 Bandung)

Motivation is an important thing in learning activities. Learning motivation is one of the factors in encouraging students' enthusiasm for learning. Through the times, collaborative learning through internet technology is needed to support better learning. This research is motivated by low student learning motivation. The number of technology-based learning media as an effort to make learning activities more interesting. Based on this, to increase learning motivation, especially in Civics learning, collaboration with learning media based on internet technology is needed. This research uses the Classroom Action Research method in class VIII-H SMPN 35 Bandung. The results obtained in this study indicate that students' Civics learning has increased learning motivation, through the results of student activities during learning and student learning motivation scales. The development of student activity and increased student learning motivation can be seen from the final results, in each cycle experiencing development and improvement. The category obtained in the first cycle was "Fair" until the third cycle obtained the category "Very Good". This achievement is proven based on the results of direct observation during the research and the results of the student learning motivation questionnaire.

Keywords: *Learning Motivation, Learning Media, Pancasila and Civic Education, Proprofs.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN PENULIS	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
2.1 Motivasi Belajar	13
2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar	13
2.1.2 Indikator Motivasi Belajar	15
2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar	18
2.1.4 Faktor Motivasi Belajar	19
2.2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	21
2.2.1 Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	21
2.2.2 Fungsi dan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	22
2.2.3 Dimensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	25
2.3 Media Pembelajaran	26
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	26
2.3.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	28
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran	29

2.4	<i>Website Games</i> Bagi Pembelajaran PPKn.....	31
2.4.1	Pengertian <i>Website</i>	31
2.4.2	Manfaat <i>Website</i> Bagi Pembelajaran PPKn.....	32
2.4.3	Pengertian <i>Game</i>	33
2.4.4	Media <i>Website Game</i> Bagi Pembelajaran PPKn.....	33
2.5	Proprofs.....	35
2.5.1	Pengertian Proprofs.....	35
2.5.2	Kelebihan Proprofs.....	36
2.5.3	Kekurangan Proprofs.....	38
2.5.4	<i>Website Game</i> Proprofs Bagi Motivasi Belajar Siswa.....	38
2.6	Penelitian Terdahulu.....	39
2.7	Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		43
3.1	Desain Penelitian.....	43
3.1.1	Pendekatan Penelitian.....	43
3.1.2	Metode Penelitian.....	45
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian.....	49
3.3	Populasi dan Sampel.....	51
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.5	Instrumen Penelitian.....	53
3.6	Prosedur Penelitian.....	58
3.7	Teknik Analisis Data.....	60
3.8	Validitas Data.....	63
3.9	Definisi Operasional.....	65
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		66
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	66
4.1.1	Profil SMP Negeri 35 Bandung.....	66
4.1.2	Denah SMP Negeri 35 Bandung.....	69
4.1.3	Keadaan Fasilitas Akademika.....	69
4.2	Deskripsi Hasil Temuan dan Penelitian.....	78

4.2.1	Deskripsi Persiapan Guru Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media <i>Website Game</i> Proprofs.....	78
4.2.2	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran PPKn Melalui Media <i>Website Game</i> Proprofs Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	81
4.2.3	Deskripsi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa selama Pembelajaran PPKn Melalui Media <i>Website Game</i> Proprofs.....	146
4.2.4	Deskripsi Hambatan dan Upaya yang dilakukan sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media <i>Website Game</i> Proprofs Dalam Pembelajaran PPKn.....	180
4.3	Pembahasan.....	186
4.3.1	Perencanaan Penggunaan Media <i>Website Game</i> Proprofs Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung.....	186
4.3.2	Pelaksanaan Penerapan Media Pembelajaran <i>Website Game</i> Proprofs Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung.....	193
4.3.3	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran PPKn melalui Media <i>Website Game</i> Proprofs Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung.....	200
4.3.4	Hambatan dan Upaya Selama Kegiatan Pembelajaran PPKn melalui Media <i>Website Game</i> Proprofs Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung.....	207
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		213
5.1	Simpulan.....	213
5.2	Implikasi.....	214
5.3	Rekomendasi.....	215
DAFTAR PUSTAKA.....		217

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	46
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Obervasi Kegiatan Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran PPKn Melalui Media <i>Website Game</i> Proprofs.....	50
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa Melalui Media <i>Website Game</i> Proprofs.....	50
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	52
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Catatan Lapangan.....	53
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Dokumentasi.....	53
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa terhadap Media <i>Website Game</i> Proprofs.....	54
Tabel 3.8 Kategori Persentase Motivasi Belajar Siswa.....	58
Tabel 4.1 Tenaga Pendidik SMP Negeri 35 Bandung.....	70
Tabel 4.2 Tenga Kependidikan SMP Negeri 35 Bandung.....	74
Tabel 4.3 Jumlah Siswa SMP Negeri 35 Bandung.....	74
Tabel 4.4 Data Rombel 3 Tahun Terakhir SMP Negeri 35 Bandung.....	75
Tabel 4.5 Fasilitas SMP Negeri 35 Bandung.....	76
Tabel 4.6 Daftar Nama Siswa Kelas VIII-H.....	77
Tabel 4.7 Hasil Observasi Penelitian Terhadap Aktivitas Guru Tindakan Siklus 1.....	86
Tabel 4.8 Hasil Observasi Penelitian Terhadap Aktivitas Siswa Tindakan Siklus 1.....	93
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Penelitian Terhadap Aktivitas Guru Tindakan Siklus 2.....	108
Tabel 4.10 Hasil Observasi Penelitian Terhadap Aktivitas Siswa Tindakan Siklus 2.....	115
Tabel 4.11 Hasil Observasi Penelitian Terhadap Aktivitas Guru Tindakan Siklus 3.....	129
Tabel 4.12 Hasil Observasi Penelitian Terhadap Aktivitas Siswa Tindakan Siklus 3.....	137
Tabel 4.13 Hasil Observasi Penelitian Terhadap Indikator Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus 1.....	146

Tabel 4.14 Hasil Observasi Penelitian Terhadap Motivasi Belajar Siswa Tindakan Siklus 2.....	156
Tabel 4.15 Hasil Observasi Penelitian Terhadap Motivasi Belajar Siswa Tindakan Siklus 3.....	164
Tabel 4.16 Hasil Angket Penelitian Terhadap Tanggapan Penggunaan <i>Website Game</i> Proprofs Dalam Indikator Motivasi Belajar Siswa Siklus 1.....	172
Tabel 4.17 Hasil Angket Penelitian Terhadap Tanggapan Penggunaan <i>Website Game</i> Proprofs Dalam Indikator Motivasi Belajar Siswa Siklus 2.....	175
Tabel 4.18 Hasil Angket Penelitian Terhadap Tanggapan Penggunaan <i>Website Game</i> Proprofs Dalam Indikator Motivasi Belajar Siswa Siklus 3.....	178
Tabel 4. 19 Hasil Observasi Hambatan Guru dan Siswa.....	181
Tabel 4. 20 Hasil Observasi Upaya Guru dan Siswa.....	183
Tabel 4.21 Perolehan Skor Aktivitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran Melalui <i>Website Game</i> Proprofs.....	193
Tabel 4. 22 Perolehan Skor Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Melalui <i>Website Game</i> Proprofs.....	196
Tabel 4.23 Perolehan Skor Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Melalui <i>Website Game</i> Proprofs.....	201
Tabel 4.24 Perolehan Hasil Angket Motivasi Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Melalui <i>Website Game</i> Proprofs.....	204
Tabel 4.25 Hambatan Selama Kegiatan Pembelajaran Melalui <i>Website Game</i> Proprofs.....	207

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Penggunaan Internet di Kalangan Siswa.....	3
Gambar 1.2 Diagram Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran PPKn Kelas VIII-H.....	5
Gambar 1.3 Diagram Penggunaan Media Belajar PPKn Kelas VIII-H.....	6
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 3.1 Penelitian Model Eksploratoris Sekuensial.....	40
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	43
Gambar 3.3 Triagulasi Teknik.....	60
Gambar 3.4 Triangulasi Sumber.....	60
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMP Negeri 35 Bandung.....	64
Gambar 4.2 Denah SMP Negeri 35 Bandung.....	65
Gambar 4.3 Siswa sedang Mengerjakan Permainan <i>Website Game</i> Proprofs.....	79
Gambar 4.4 Siswa sedang Presentasi.....	80
Gambar 4.5 Siswa sedang Mengerjakan Permainan Mencari Kata <i>Website Game</i> Proprofs.....	106
Gambar 4.6 Siswa sedang Mengerjakan Permainan Susun Kata <i>Website Game</i> Proprofs.....	133
Gambar 4.7 Siswa sedang Presentasi Kelompok.....	134
Gambar 4.8 Diagram Perbandingan Aktifitas Guru Pada Siklus 1, 2 dan 3.....	169
Gambar 4.9 Diagram Perbandingan Aktifitas Siswa Pada Siklus 1, 2 dan 3.....	172
Gambar 4.10 Diagram Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus 1,2 dan 3.....	177
Gambar 4. 11 Diagram Perbandingan Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus 1,2 dan 3.....	179

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perizinan Penelitian

- a. SK Pembimbing
- b. Surat Penelitian

Lampiran 2 Pendukung Penelitian

- a. Daftar Check List Pustaka
- b. Buku Laporan Bimbingan
- c. Lembar Pengesahan Per Bab

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

- a. Matriks Penelitian
- b. Kisi-Kisi Penelitian
- c. Format Observasi
- d. Format Wawancara
- e. Format Angket
- f. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 4 Hasil Pengolahan Data

- a. Hasil Observasi
- b. Hasil Wawancara
- c. Hasil Angket
- d. Dokumentasi Kegiatan
- e. Dokumentasi Wawancara

Lampiran 5 Hasil Turnitin Skripsi

Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. CV Budi Utama.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Budimansyah, D. (2010). *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa*. Widya Aksara Press.
- Budyastomo, A. (2019). *Survei Kepuasan Mahasiswa IAIN Salatiga Terhadap Penggunaan Aplikasi ProprofsProprofs Sebagai Media Pembelajaran Online*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Salatiga.
- Creswell. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Creswell, J. (2003). Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *SAGE Publications* (pp. 1–246).
- Gunawan, & Ritonga, A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Press.
- Hopkins, D. (2008). A Teacher's Guide To Classroom Rresearch. In *Open University Press* (Fourth Edi). Open University Press.
- Jauhary, H. (2009). *Membangun Motivasi*. CV. Ghyyas Putra.
- Kompri. (2018). *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Perdana Publishing.
- Mujahidin, F. (2017). *Strategi Mengelola Pembelajaran Bermutu*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, D. wahyudin nur. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). In *Perdana Publishing*. Perdana Publishing.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia.

- Rahayu, E. (2010). *Pembelajaran Masa Kini*. Sekarmita Training And Publishing.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. In *IAIN Antasari Press*. IAIN Antasari Press.
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Rusman, A. (2020). *Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru*. CV. Pena Persada.
- Salim, H., Karo, I., & Haidir. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. In *Penelitian Tindakan Kelas*. Perdana Publishing.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sardiman. (2012). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif (Pertama)*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta*.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). In *Alfabeta*.
- Suharmanto, A. (2017). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 1 Sleman. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Hukum*, 24–41.
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. (PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI).
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Uno, H. . (2011). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara.

Sumber Artikel Jurnal

- Aisy, Z. I. R., & Dewi, D. A. (2022). Menerapkan Nilai Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Tujuan Membangun Karakter Anak Bangsa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1039–1044.
- Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2).
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.1553-1560.2022>
- Andriani, D., & Harini, E. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Tipe Think Pair Square. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 197–206.
<https://doi.org/10.30738/.v6i2.2338>
- Andriyana. (2021). Pengembangan Website Pusat Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan Sebagai Sumber Belajar E-Learning. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 5(2), 161–171.
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algorithm/article/view/11407%0Ahttp://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algorithm/article/viewFile/11407/5282>
- Anwar, C., Saifullah, W., Muqaddin, S., Fahrissi, M., & Nursysyfa. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Pancasila Seru Dalam Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 725–731.
- Aritonang. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 10, 11–21.
- Arsana, I. K. (2019). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2).
- Fadillah, A., Isjoni, & Asril. (2022). Pengaruh Strategi Teka-Teki Silang Berbantuan Software Proprofs Quiz Maker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir. *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora)*, 1(2), 173–184.
- Fendya, W. T., & Wibawa, S. C. (2018). Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer. *It-Edu*, 3(01), 45–53.

- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 165–175.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Gunarsi, S., Nugraha, B., & Wahono, T. (2014). Pelaksanaan Nilai Demokrasi Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi PKN FKIP UMS Tahun Akademik 2014/ 2014). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 24(2), 85–92.
- Kardiman, Y. (2014). Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Kelompok Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 14(1), 1–14.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jmb/article/view/6501>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689>
- Mardiana, R., Ramdini, D. S. A., Putri, F. D., Nurdin, M., Zhahra, R. A., Annisa, S. N., & Setianingsih, Y. (2021). Developing Online Assessment for Junior High School Students Using Proprofs During the Covid19 Pandemic. *Jurnal Fascho: Kajian Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(1), 1–11.
<https://doi.org/10.54626/fascho.v11i1.77>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*.
<http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Nasution, A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Internet*. As-Salam Press.
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Nazhifah. (2022). Pemanfaatan Website Sebagai Media Informasi Desa Melung. *Intelektiva Journal*, 3(10), 146–157.
- Nurkhasanah, S. (2022). Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfs untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendid*, 9(2). <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy>

- Puspitasari, T., & Anggraeni, D. (2019). Pendekatan Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bagi Relawan Gemma Insani Indonesia. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 16–21.
<https://doi.org/10.31334/jks.v2i1.288>
- Rilanty, N., & Juwitaningsih, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keseimbangan Kimia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 2(1), 40.
<https://doi.org/10.24114/jipk.v2i1.17844>
- Santoso, A. D., Pudjawan, K., & Suwatra, I. W. (2016). Pengembangan Website Pembelajaran Interaktif untuk Mendukung Blended Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 3 Banjar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/7730>
- Suharmanto, A. (2017). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 1 Sleman. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Hukum*, 24–41.
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Sukmawati, Jamaludin, Kumbara, Irna, Cahya, Madina, Olha, & Nanang. (2022). Pemanfaatan Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 754–761.
- Susanti, A. I., Aflaha, D. S. I., & Taufik, I. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran pada Guru MI Al Muhammadiyah Mentoro Kecamatan Sumobito. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Tampubolon, M. (2016). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Sabilarrasyad*, 1(1). <https://doi.org/10.54367/pendistra.v4i2.1617>

- Telaumbanua, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Jurnal Wart Edisi*, 62, 14–23.
- Wijayati, P. H., Hidayat, E., Ardiyani, D. K., Afifah, L., Fitriasia, C., Lakshinta, A., Putri, S., & Novitasari, A. (2021). Proprofs: Platform Asesmen Daring Pilihan Ganda, Hoyspot, Dan Game Hangman. *Jurnal Graha Pengabdian*, 3(2), 192–205.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yunita, & Susanto, A. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala. *Simkom*, 5(2). <http://e-jurnal.stmikbinsa.ac.id/simkom>

Sumber Skripsi

- Wijaya, J. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Daring Proprofs Quiz Maker Untuk Mengembangkan Kegiatan Apersepsi Pembelajaran Matematika Topik Trigonometri Kelas X IPA SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Tahun Ajaran 2017/2018*.

Sumber Peraturan

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, 1 (2016).
- Peraturan Rektor Nomor 786/UN40/HK/2021 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia, 1 (2021).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003). <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>

Sumber Website

<https://fpips.upi.edu/suraton/>

Jayani, D. (2021). *Penggunaan Internet di Kalangan Siswa Sekolah Semakin Meningkat*. Databoks.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/03/tren-siswa-sekolah-menggunakan-internet-semakin-meningkat>

Kominfo. (2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Siaran Pers Kominfo.

https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo2014-tentang-ri-set-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers

Proprofs. (2019). *ProProfs Delightfully Smart Tools*.