

**PUZZLE GAME TO INCREASE INTEREST AND LEARNING OUTCOMES OF PKN CLASS 7E
SMP NEGERI 9 MADIUN**Frendi Setiaji Himawan¹, Budiono², Ratna Puspa Darmawati³¹Universitas PGRI Madiun, Kota Madiun, Indonesia²SMP Negeri 9 Madiun, Kota Madiun, IndonesiaEmail: Ppg.frendihimawan02@program.belajar.id**Articel Received:** 25/08/2024; **Accepted:** 06/09/2024**ABSTRACT**

Classroom action research was carried out to solve learning problems related to the interests and learning outcomes of class 7E students at SMP Negeri 9 Madiun. The aim of this research is to describe the application of puzzle games in increasing interest in learning in PKN subjects in class 7E. To describe the application of puzzle games in improving learning outcomes in PKN subjects in class 7E. The method used in this research is a descriptive statistical quantitative analysis method, used to describe or summarize the characteristics of the quantitative data that has been collected. In this research, this technique is used to determine students' interests and learning outcomes and describe the results of the research. Meanwhile, the approach and type of research goes through four steps, namely action planning (planning), commitment to action (action), observation of actions (observing), reflection on action (reflecting). This research resulted in the implementation of a puzzle game using learning methods problem based learning proves that there is an increase in interest in learning and learning outcomes by 12% from a "good" level to a "very good" level.

Keywords: *Puzzle Game, Interest in learning, Learning outcomes***ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan belajar terkait minat dan hasil belajar peserta didik kelas 7E di SMP Negeri 9 Madiun. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan game puzzle dalam meningkatkan minat belajar pada mata Pelajaran PKN di kelas 7E untuk mendeskripsikan penerapan game puzzle dalam meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran PKN di Kelas 7E. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kuantitatif statistik deskriptif, digunakan untuk menggambarkan atau meringkas karakteristik data kuantitatif yang telah terkumpul, dalam penelitian Teknik ini digunakan untuk mengetahui minat dan hasil belajar peserta didik dan mendeskripsikan hasil penelitiannya. Sedangkan pendekatan dan jenis penelitiannya melalui empat langkah yakni perencanaan tindakan (*planning*), pengamatan terhadap tindakan (*action*), pengamatan terhadap tindakan (*observing*), refleksi terhadap tindakan (*reflecting*). Penelitian ini menghasilkan pelaksanaan game puzzle dengan metode pembelajaran *problem based learning* membuktikan bahwa adanya peningkatan minat belajar dan hasil belajar sebanyak 12% dari taraf "baik" menjadi taraf "sangat baik".

Kata Kunci : Game Puzle, Minat belajar , Hasil belajar**A. PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia salah satu kunci Pembangunan nasional juga merupakan fondasi utama bagi kemajuan suatu bangsa, untuk membentuk karakter serta kompetensi generasi muda yang akan menjadi penerus masa depan. Sedangkan menurut Oemar Hamalik dalam (Sianipar, 2019) berpendapat bahwa pendidikan

adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara edukasi dalam kehidupan masyarakat. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan di Indonesia menjelaskan bahwa pendidikan memiliki peran penting yakni, mengembangkan potensi peserta didik, mencerdaskan kehidupan bangsa, pembentukan watak dan peradaban bangsa, pengembangan kemampuan dan keterampilan, memajukan kebudayaan nasional, pemerataan kesempatan Pendidikan, meningkatkan kualitas hidup dan masyarakat, dan menjamin mutu Pendidikan, melalui undang undang inilah diharapkan mampu menjadi kontribusi besar bagi bangsa.

Agar mampu menjalankan peran penting dari Pendidikan tersebut pemerintah kita sudah berupaya untuk menjadikan Pendidikan di Indonesia ini lebih baik lagi yakni melalui kurikulum yang diterapkan, pada saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia yakni kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka berusaha untuk memperkuat kemandirian peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menekankan pemberdayaan dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Guru mempunyai kebebasan untuk memilih serta membuat modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik. Kurikulum Merdeka terdapat sejumlah mata Pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik salah satunya adalah mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, pembelajaran Pendidikan Pancasila hadir dengan tujuan agar peserta didik mampu mengembangkan keterampilan maupun pengetahuan yang akan berguna bagi mereka dalam kehidupannya sehari-hari (Daffa Faqiha Fawwaz Hanjowo et al., 2023).

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan proses pembelajaran, dikarenakan kegiatan belajar merupakan hal yang paling penting. Sebuah pencapaian tujuan Pendidikan dikatakan berhasil ataupun tidak mampu dilihat serta dikaitkan dengan bagaimana proses belajar tersebut mampu terselenggara dan dijalani dengan baik oleh peserta didik. Disisi lain pembelajaran dalam kelas pastinya tidak lepas dari pengajar dan siapa yang diajar, guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai orang yang diajar. Proses pembelajaran memiliki banyak sekali metode maupun model pembelajaran yang telah berkembang juga dapat digunakan oleh guru dalam memvariasikan pembelajaran mereka. Banyak sekali model yang bisa diterapkan oleh seorang guru dalam proses pembelajarannya, tergantung bagaimana guru itu menyesuaikan materi ajar yang sesuai dengan berbagai model pembelajaran yang tersedia. Dalam hal ini tentu saja guru dituntut untuk terus mengembangkan sifat kreatif. Selain model terdapat pula metode pembelajaran seperti yang jelaskan oleh (Nasution; Mardiah Kalsum., 2019) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar dan mengajar, dalam hal ini adalah cara-cara dalam menyajikan materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik agar proses pembelajaran dikelas berjalan lebih maksimal.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata Pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh peserta didik di Indonesia, Undang-Undang ini mengatur tujuan utama dari Pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Melalui Pelajaran PKn diharapkan ini mampu membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan serta sikap yang baik dalam bermasyarakat. Berkaitan dengan ini peran guru sangatlah berpengaruh bagi perkembangan peserta didik. Fenomena pembelajaran PKn di SMP Negeri 9 Madiun, peserta didik di sekolah ini memiliki kecenderungan merasa bosan dalam mengikuti Pelajaran PKn walaupun tidak semua peserta didik tidak menyukai hanya ada beberapa saja yang tidak menyukai Pelajaran ini, akibat kurangnya menyukai Pelajaran PKn ini mengakibatkan situasi yang tidak menguntungkan bagi guru.

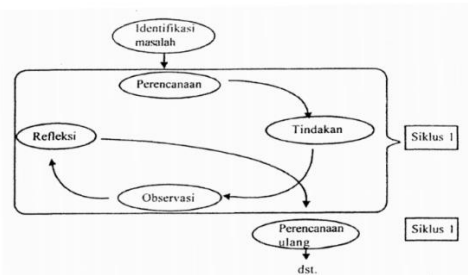
Penurunan minat belajar peserta didik ini sangat berbahaya bagi perkembangan sumber daya manusia -nya. Penurunan minat belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini muncul pada siswa kelas 7E di SMP Negeri 9 Madiun, hal ini terlihat dari para peserta didik yang kurang rajin dalam belajar, peserta didik jarang mengerjakan tugas, tidak disiplin dalam belajar, serta peserta didik terlihat bosan dan jenuh sehingga tidak tercipta suasana proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. menurunnya semangat peserta didik dalam belajar PKn ini juga berpengaruh pada nilai hasil belajar PKn yang diperoleh peserta didik. Terlepas dari permasalahan diatas kita tidak bisa sepenuhnya menyalahkan peserta didik yang tidak menyukai Pelajaran PKn, mungkin saja rendahnya minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan ini disebabkan oleh cara mengajar guru yang kurang menarik (Situmorang, 2021). Proses pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton atau hanya itu itu saja metode yang digunakan. Hal ini harus segera diperbaiki dan diselesaikan, dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara aktif, efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Dalam kondisi ini peran guru sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang efektif antara lain guru sebagai sumber belajar, guru sebagai fasilitator, guru sebagai pengelola, guru sebagai demonstrator, guru sebagai pembimbing, guru sebagai motivator dan guru sebagai evaluator (Barnawi et al., 2019)

di kelas 7E SMP Negeri 9 Madiun masih terdapat pembelajaran secara klasikal dengan hanya menerapkan metode pembelajaran ceramah dan penugasan saja, hal tersebut mengakibatkan minat dan hasil belajar peserta didik menurun, padahal untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal perlu adanya strategi pembelajaran yang inovatif sehingga salah satu cara untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 7E di SMP Negeri 9 Madiun yakni guru harus menentukan strategi dengan menerapkan model dan metode yang sesuai dengan peserta didik. Dalam hal ini peneliti berusaha untuk melakukan penelitian tindakan kelas terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan dan menemukan berbagai masalah yang dihadapi.

Kemampuan Menyusun penelitian tindakan kelas merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru yang profesional (Barnawi et al., 2019)

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode kuantitatif statistik deskriptif statistik deskriptif sering digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Risdiana Chandra Dhewy, 2022). Peneliti menggunakan Teknik analisis ini dikarenakan Teknik ini sering digunakan untuk mengetahui minat dan hasil belajar peserta didik dan mendeskripsikan hasil penelitiannya. Sedangkan pendekatan dan jenis penelitian menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan kelas *classroom action research*, adalah penelitian Tindakan (*action research*) yang memiliki tujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan proses belajar mengajar di kelas (Azizah, 2021). PTK dengan penelitian yang lain memiliki perbedaan yakni penelitian PTK ini beranjak dari masalah yang sering muncul dan dihadapi di kelas sehingga harus segera dilakukan Tindakan-tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan dari PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkesinambungan, sehingga meningkatkan mutu hasil, PTK digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis meliputi aspek perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi yang merupakan Langkah berurutan dalam satu siklus atau didaur yang akan berhubungan dengan siklus berikutnya (Jacub et al., 2020)



(Gambar 1 Prosedur PTK)

Berdasarkan gambar diatas peneliti akan menjelaskan bagaimana alur yang tepat untuk penelitian ini yakni:

1. Tahap 1 perencanaan tindakan (*planning*)

Rencana serta Tindakan disusun untuk menguji secara empiris hipotesis Tindakan yang ditentukan, rencana ini mencakup semua langkah tindakan dengan rinci. Sebuah rencana haruslah disusun secara matang termasuk dalam pelaksanaan PTK mulai dari materi/bahan ajar, rencana pengajaran yang mencakup metode/Teknik mengajar, serta Teknik atau instrument observasi/evaluasi. Dalam tahap ini harus diperhitungkan juga kendala yang mungkin timbul ketika implementasi berlangsung.

2. Tahap 2 pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan adalah implementasi dari semua rencana yang telah dibuat sebelumnya, tahap ini berlangsung dalam kelas. Langkah-langkah yang dilakukan tentunya guru mengacu pada kurikulum yang berlaku.

3. Tahap 3 pengamatan terhadap tindakan (*observing*)

Kegiatan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat.

4. Tahap 4 refleksi terhadap tindakan (*reflecting*)

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang diperoleh pada saat dilakukan pengamatan. Data tersebut lalu dianalisis dan ditafsirkan.

Jenis penelitian Tindakan kelas dalam penelitian ini menggunakan PTK *Experimental* yakni apabila PTK diselenggarakan dengan berupaya menerapkan berbagai Teknik atau strategi secara efektif dan efisien di dalam suatu kegiatan belajar mengajar.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 7E di SMP Negeri 9 Madiun. Sedangkan Teknik pengumpulan data menerapkan prosedur pengumpulan data dengan tahap observasi, dan tes. Pada penelitian ini observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran siklus berlangsung. Sedangkan tes digunakan oleh peneliti untuk mengukur hasil belajar (*posttest*). Pada tahap ini peneliti akan memetakan minat dan hasil belajar melalui standar ketuntasan minimal yang sudah ditentukan peneliti yakni dinyatakan berhasil apabila nilai peserta didik mencapai ≥ 75 . setelah dilihat ketuntasan tiap peserta didik kemudian dicari prosentasi ketuntasan belajar tiap siklus sehingga bisa dilihat presentasi ketuntasan peserta didik pada siklus 1 sampai siklus 3.

Kriteria keberhasilan hasil belajar peserta didik, indikator keberhasilan hasil belajar peserta didik ditentukan dari hasil angket menggunakan skala likert berisi tentang nilai yang diperoleh selama 2 siklus pembelajaran. Adapun indikator keberhasilan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penentuan taraf keberhasilan hasil belajar peserta didik

Presentase	Taraf Keberhasilan
76-100%	Sangat Baik
61-75%	baik
46-60%	cukup baik
< 45%	Kurang baik

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Kegiatan Pembelajaran yang dilaksanakan guru selama 2 siklus menghasilkan nilai pada setiap siklusnya sebagai berikut :

Siklus 1

a. Penyusunan rencana

Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus pertama ini tentu saja Menyusun modul ajar dengan materi "Menghargai Lingkungan dan budaya lokal" khususnya sub tema "mengetahui lingkungan sekitar". Pada permulaan kali ini guru hanya melakukan pembelajaran klasikal dengan metode ceramah dan pemberian tugas.

b. Melakukan Tindakan

Pelaksanaan siklus 1 pertemuan 1 pada tanggal 7 Mei 2024 Pukul 12.30-14.20 WIB dan pada pertemuan ke 2 tanggal 14 Mei 2024 pukul 12.30-14.20 WIB.

c. Pengamatan Pengamatan proses pembelajaran dan tes hasil belajar diperoleh hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

Kategori	Siklus 1	
	Frekuensi	Presentase
Belum mencapai KKM ≤ 75	7	28 %
Melampaui KKM ≥ 75	18	72 %

Berdasarkan table 4.1 mengenai hasil belajar siklus 1 diperoleh 28% yaitu 7 siswa yang belum melampaui KKM dan 72% yaitu 18 anak yang sudah melampaui KKM.

d. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran yang hanya melibatkan penyampaian informasi atau penyampaian materi saja oleh guru, sebenarnya hal tersebut memiliki kelebihan serta kekurangannya. Kelebihannya adalah efisien waktu untuk penyampaian materi, sedangkan kekurangannya adalah kurangnya partisipasi aktif peserta didik dan kurangnya keterlibatan masing-masing peserta didik sehingga ini menjadi tantnagan tersendiri bagi guru.

Siklus 2

a. Penyusunan rencana

Perencanaan yang dilakukan oleh guru pada siklus kedua ini tentu saja Menyusun modul ajar dengan materi "Menghargai budaya lokal" khususnya sub tema "mengetal lingkungan sekitar". Pada permuan kali ini peneliti mulai melakukan metode pembelajaran yang lebih menarik dengan cara game puzzle pemecahan masalah *Problem Based Learning*.

b. Melakukan Tindakan

Pelaksanaan siklus 2 pertemuan pada tanggal 21 Mei 2024 pukul 12.30-14.20 WIB dan pertemuan ke 2 tanggal 28 Mei 2024 pukul 12.30-14.20 WIB

c. Pengamatan

Tabel 4.2 Hasil Belajar Peserta didik Siklus 2

Kategori	Siklus 2	
	Frekuensi	Presentase
Belum mencapai KKM ≤ 75	4	16 %
Melampaui KKM ≥ 75	21	84 %

Berdasarkan tabel 4.2 mengenai hasil belajar peserta didik siklus 2 ini diperoleh 16% yakni 4 peserta didik yang belum melampaui KKM dan 84% yaitu 21 peserta didik yang sudah melampaui KKM.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan siklus 2 ini peneliti melihat bahwa siswa mulai mengembangkan keterampilan berfikir kritisnya, dan guru menggunakan pembelajaran yang berpusat pada siswa hingga pengembangan keterampilan dan pemecahan maslaah dengan tepat. Maka dari itu kita mampu melihat peningkatan yang ditunjukkan pada peserta didik dalam hasil belajarnya.

2. Pembahasan

Menurut hasil penelitian yang diperoleh dari siklus 1 dan 2, terlihat bahwa minat dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik. Apabila proses pembelajaran mampu dikelola dengan efektif ini akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui tabel siklus 1 peneliti memperoleh 72% terdiri dari 18 siswa yang melampaui KKM dan 28% terdiri 7 siswa yang belum tuntas/belum mencapai KKM. Hasil belajar tersebut bisa diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 dan 2 dalam siklus 1. Terdapat 7 siswa yang belum melampaui KKM bisa terjadi karena guru masih melaksanakan pembelajaran secara klasikal yang hanya menggunakan metode belajar ceramah dan penugasan. sehingga ini berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Siklus 2 diperoleh 84% yakni 21 siswa yang sudah melampaui KKM dan 16% yakni 4 siswa yang belum mencapai KKM. Berdasarkan data tersebut kita dapat melihat adanya perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa antara siklus 1 dan siklus 2. Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan guru mulai menerapkan metode belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat berpengaruh untuk hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan perbedaan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dan siklus ke 2 tersebut. Siklus 1 yang masih menggunakan metode pembelajaran klasikal terdapat 7 siswa memperoleh hasil belajar dibawah KKM. Metode ceramah seringkali digunakan guru pada setiap pembelajarannya namun apabila pembelajarannya hanya dilakukan dengan monoton ini akan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Berbeda dengan hasil belajar pada siklus 2 dimana guru sudah menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan menyenangkan dengan menerapkan metode pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan Game Puzzle. Strategi guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif pastinya akan meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa dibuktikan pada siklus 2 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM mengalami penurunan artinya siswa yang mendapatkan nilai melampaui KKM semakin meningkat

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, peningkatan minat dan hasil belajar terlihat dari meningkatnya 12% ketuntasan maksimal yang diperoleh siswa pada siklus 1 sampai dengan siklus 2. Peningkatan hasil belajar tersebut pastinya tidak lepas dari kemampuan guru dalam mengelola kelas melalui pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan dengan pelaksanaan game puzzle pada pembelajarannya. berdasarkan tarif hasil belajar peserta didik pada siklus 1 hanya mendapatkan prosentase 72% termasuk dalam taraf "**baik**" selanjutnya siklus 2 mengalami peningkatan yakni mendapatkan prosentase 84% "**sangat baik**", maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik terutama dalam mata Pelajaran PKN.

E. DAFTAR PUSTAKA

Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1),

- 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Barnawi, Junaedi, & Rido, R. (2019). Improve Teachers ' Ability in Compiling Classroom Action Research Through Workshop Activities. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 1–12. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES>
- Daffa Faqiha Fawwaz Hanjowo, M., Athahirah, N., Febrianto Saputra, R., Al-Farisi, S., & Wijaya Abdul Rozaq, R. (2023). Peran Pendidikan Indonesia di Era Society 5.0. *ETNIK: Jurnal Ekonomi Dan Teknik*, 2(5), 423–428. <https://doi.org/10.54543/etnik.v2i5.190>
- Jacob, T. A., Marto, H., Darwis, A., & Negeri, S. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli). *Tolis Ilmiah Jurnal Penelitian*, 2(2), 140–148.
- Nasution; Mardiah Kalsum. (2019). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 1(9), 9–16.
- Risdiana Chandra Dhewy. (2022). Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 4575–4578. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i3.3224>
- Sianipar, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (Stad) Di Kelas Iv Sd Negeri 024776 Binjai T.a. 2019/2020". *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 822–827.
- Situmorang, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Pegagan Hilir Kabupaten Dairi. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(2), 49–55. <https://doi.org/10.56393/pelita.v1i2.974>