

**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN TEKNOLOGI PADA HASIL BELAJAR  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN KECIS**

Nuri Finaryanti<sup>1</sup>, Sutrina Wibawa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana Dikdas Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>1</sup>Pascasarjana Dikdas Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

<sup>1</sup>nurifinaryanti30@gmail.com\*; <sup>2</sup>trinsnagb@ustjogja.ac.id

**ABSTRACT**

*In accordance with the author's observation activities that the learning activities of the V class PKN in the SD Negeri Kecis are still conventional. Learning activities are less meaningful due to the level of student involvement in less active learning activities as well as learning evaluation results that have not shown maximum achievement of each student. Based on these conditions, the study aims to (1) increase student active participation in learning (2) improve student learning performance in cognitive terms. The method in this research is qualitative descriptive that describes the results of the findings obtained when observations about the condition of student activity when using a security tool such as Kantung Penerapan Sila Pancasila integrated TRI N (Niteni, Niroke, Nambahi) on learning activities. In addition, the study also describes the learning outcomes of students using a game-based interactive worksheet called quizizz paper mode. Data analysis techniques used are triangulation of data pretest and posttest. From the results of the study, it was concluded that the use of learning media as a tool Kantung penerapan Sila Pancasila is integrated with TRI N, can improve the activity of students studying subjects of Citizenship Education (PKn) students of Class V SD Negeri Kecis school year 2023/2024. And the use of game-based assessment, which is quizizz paper mode, can raise the student's average learning performance score from Pretest 61 to 80 final learning activities or posttest.*

*Keywords: learning media, quizizz paper mode, learning activities*

**ABSTRAK**

Sesuai dengan kegiatan observasi penulis bahwa kegiatan pembelajaran PKn kelas V di SD Negeri Kecis masih bersifat konvensional. Kegiatan pembelajaran kurang bermakna karena tingkat keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran yang kurang aktif serta hasil evaluasi pembelajaran yang belum menunjukkan prestasi maksimal dari setiap siswa. Berdasarkan kondisi tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan partisipasi keaktifan siswa dalam pembelajaran (2) meningkatkan prestasi belajar siswa dalam segi kognitifnya. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yaitu mendeskripsikan hasil temuan saat observasi diperoleh tentang kondisi keaktifan siswa ketika menggunakan alat peraga berupa Kantung Penerapan Sila Pancasila terintegrasi TRI N (Niteni, Niroke, Nambahi) pada kegiatan pembelajaran. Selain itu Penelitian ini juga

mendesripsikan hasil belajar siswa yang menggunakan lembar kerja interaktif berbasis game yaitu quizizz paper mode. Teknik Analisis data yang digunakan adalah triangulasi data *pretest* dan *postest*. Dari hasil penelitian maka disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa alat peraga Kantung Penarapan Sila Pancasila terinetgrasi TRI N, dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan kewarganeraan (PKn) siswa Kelas V SD Negeri Kecis tahun pelajaran 2023/ 2024. Dan penggunaan asesmen berbasis game yaitu quiziz paper mode dapat meningkatkan nilai rata-rata prestasi belajar siswa dari Pree Tes 61 menjadi 80 akhir kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, quizizz paper mode , aktivitas belajar

### **A. Pendahuluan**

Hakikat pembelajaran PKN di sekolah dasar menurut (Magdalena Ina, 2022) adalah membantu siswa untuk memahami hak serta kewajiban mereka sebagai warga negara, sehingga dapat memiliki karakter warga negara yang bertanggung jawab, serta memiliki nasionalisme terhadap Negara Kesatuan Republik Indionesia.

Dunia telah memasuki era revolusi industry 4.0. dan Society 5.0 Globalisasi menyentuh semua lini kehidupan termasuk dunia pendidikan Maka kesadaran akan nilai-nilai ideologi bangsa harus terus dikembangkan dalam berbagai bentuk dengan memanfaatkan teknologi. Menurut (BASRI et al., 2019) Revolusi Industri dapat memunculkan benturan antara nilai-nilai pendidikan Pancasila yang dianut di indonesia dengan efek

negative berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penulis merasa perlu menghadirkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan hakikat pembelajaran PKN, namun mengakomodir kebutuhan siswa sesuai dengan zamannya. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang atraktif, inovatif dan bersifat parsitipatif. Menurut (Sunaengsih, 2016)media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dibuat oleh guru ataupun pihak lain yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Bentuk dari media pembelajaran bermacam-macam. Dalam Penelitiannya (Rohmah, 2021) menyebutkan ada 4 jenis media yaitu (a) Media berbentuk Audio yang dapat berbentuk phonograp, radio, laboratorium Bahasa, cassette tapes,

dan sebagainya. (b)Media Visual seperti peta, gambar dan lainnya. (c) media pembelajaran Audio Visual. (d) Multimedia yang merupakan gabungan dari berbagai media.

Menurut (Nopitasari, 2020)perkembangan society 5.0 menekan dunia pendidikan untuk mampu mengintergrasikan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat membuat siswa mampu memecahkan masalah, berpikir secara kritis, dan memiliki kreativitas tinggi atau yang di sebut sebagai HOTS (High Order Thingking Skill).

Berdasarkan observasi dan nilai *pree test* yang dilakukan oleh penulis pada penelitian kali ini. Hasil belajar siswa kelas v SD Negeri Kecis, pada materi penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mesih memperoleh nilai yang sangat rendah.Rata-rata nilai *pree test* yang diperoleh adalah 61.

Nilai tersebut menunjukan bahwa penulis sebagai guru dikelas 5 belum menggunakan media yang sesuai sehingga mengurangi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif yaitu gabungan dari media

pembelajaran konvensional berupa alat peraga kantung penerapan nilai-nilai Pancasila yang dalam penerapannya terintegrasi dengan ajaran Ki Hajar Dewantara yaitu TRI N (*Niteni, Niroke dan Nambahi*).

Dalam Penelitiannya (Nisa et al., 2019)mengungkapkan TRI N dapat meningkatkan kreativitas siswa SD. Ajaran Ki Hajar Dewantara yaitu TRI N (*Niteni, Niroke, Nambahi*) memiliki tiga Fase. Menurut (Eko et al., 2023) fase pertama adalah *Niteni* (mengamati) yaitu murid mengamati dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru secara bersungguh-sungguh. Fase 2 yaitu *Nirokke* (Menirukan) tahap murid dapayt menirukan yang disampaikan guru pada fase pertama. Selanjutnya fase 3 yaitu *Nambahi* (Menambahkan) siswa mampu memberi sentuhan krativitas pada hasil karya siswa.

Sesuai hasil penelitian sebelumnya, menurut (Damayanti & Rochmiyati, 2019) menyampaikan jika *Niteni* merupakan proses menandai menggunakan seluruh panca indera. *Nirokke*, merupakan proses menirukan baik itu model, contoh, Gerakan, pemikiran dan lainnya sesuai seperti yang telah di ajarkan. *Nambahake* merupakan cara

mengembangkan kreativitas dengan sentuhan improvisasi siswa.

Penulis mempercayai bahwa penggunaan media pembelajaran berupa alat peraga kantung penerapan sila-sila Pancasila terintegrasi TRI N, dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar menurut (Endayani et al., 2020) hasil yang diperoleh siswa setelah siswa mendapatkan pelayanan belajar dengan perlakuan tertentu oleh guru. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil dari nilai post test dengan menggunakan aplikasi quiziz paper mode yang telah dikembangkan oleh guru.

Media pembelajaran dengan quizizz paper Mode adalah salah satu media quis interaktif yang dapat melibatkan siswa, hanya dengan menggunakan kertas berbentuk barcode. Sehingga bagi Siswa SD dapat menjadi salah satu alternatif pembelejaran berbasis teknologi namuan tidak mewajibkan semua siswa untuk membawa *Hand Phone* ke sekolah.

Efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif diungkapkan oleh beberapa peneliti. Menurut (Mulyati & Evendi, 2020),

menyatakan bahwa quizizz dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP karena game bersifat interaktif dan semua siwa dapat berpartisipasi.

Menurut (Dwi Ratriningrum, 2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media quizizz berbasis papermode dapat meningkatkan kemampuan siswa SD dalam menghafalkan perkalian tingkat dasar dan dapat diikuti oleh semua siswa dari semua kalangan.

Tujuan penelitian ini penulis berharap penggunaan media pembelajaran dan teknologi yaitu alat peraga berupa kantung penerapan sila-sila Pancasila yang terintegrasi TRI N dan kegiatan asesmen dengan menggunakan teknologi berupa aplikasi quizizz paper mode mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SD Negeri Kecis pada materi penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Indikator ketercapaian adalah seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar yang dapat dilihat dari (a) keaktifan semua siswa menggunakan alat peraga kantung penerapan Pancasila dan diskusi kelompok. (b) meningkatnya hasil evaluasi pelajaran

melalui quizz paper mode dengan nilai rata-rata diatas 75

## **B. Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. metode ini merupakan metode yang dibuat dengan menguraikan tuturan lisan nara sumber maupun dari hasil pengamatan aktifitas subyek.

Pemilihan metode ini untuk menggambarkan kegiatan yang sudah direncanakan dan dilaksanakan oleh penulis, dengan peserta adalah siswa kelas 5 SD Negeri Kecis, Kecamatan Selomerto, Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 13 siswa.

Instrumen penelitian ini ada 2 jenis yang pertama yaitu lembar pengamatan keaktifan siswa dalam menggunakan alat peraga kantung penerapan sila-sila Pancasila, dan keaktifan Ketika mengerjakan LKPD secara kelompok. yang kedua adalah nilai *post test* dalam pengerjaan lembar evaluasi.

Pada lembar pengamatan aktifitas belajar ada 10 aspek yang diamati yaitu (1) kerjasama, (2) keaktifan, (3) inisiatif, (4) ketelitian, (5) percaya diri, (6) kemandirian, (7)

komunikasi, (8) kedisiplinan, dan (10) membuat kesimpulan.

Penentuan Skor pengamatan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika Skor 1-3 = Kurang aktif
- 2) Jika Skor 4-7= Aktif
- 3) Jika skor 9-10= Sangat Aktif

Metode kualitatif analisis deskriptif yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah menguraikan hasil dari kegiatan belajar yang menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga kantung penarapan sila Pancasila terintegrasi TRI N (*Niteni, Niroke, Nambahi*). Dengan urutan Langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajarn dalam penelitian kali ini adalah siswa mampu membedakan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai penarapan sila Pancasila sesuai dengan sila Pancasila.

### 2. menentukan Analisis Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur kegiatan belajar disusun sebagai berikut:

- 1) Siswa memperhatikan video pembelajaran tentang

- penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui materi yang ditayangkan guru pada layar proyektor.
- 2) Guru menerangkan pentingnya memahami bentuk dari penerapan semua sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
  - 3) Guru menunjukkan alat peraga kantung penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan cara penggunaannya
  - 4) Siswa sesuai dengan intruksi guru, mengambil dan mengamati gambar-gambar yang telah disediakan dan mengidentifikasi termasuk penerapan sila keberapa kemudian menancapkan pada kantung yang tersedia secara bergantian satu persatu.
  - 5) Siswa dan guru Bersama-sama mengalisis dan memberi umpan balik pada

jawaban siswa sesuai dengan isi alat peraga kantung penerapan sila-sila Pancasila.

- 6) Siswa mengerjakan LKPD dengan diskusi kelompok tentang penerapan sila-sila Pancasila
- 7) Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok
- 8) siswa mengerjakan evaluasi berbasis quizzz paper mode

Penggunaan media pembelajaran berupa alat peraga kantung penerapan sila-sila Pancasila diIntegrasikan dengan TRI N (*Niteni, Niroke Nambahi*) dalam perencanaan pembelajaran materi penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas 5 SD Negeri Kecis dengan tahapan seperti tertera dalam tabel berikut:

**Tabel 1 Tahapan penerapan ajaran TRI N (*Niteni, Niroke, Nambahi*)**

| Niteni  | Niroke | Nambahi |
|---------|--------|---------|
| Siswa   | Siswa  | Murid   |
| memperh | memb   | membuat |

|           |         |             |
|-----------|---------|-------------|
| atikan    | uat     | produk yang |
| penjelasa | kliping | berupa      |
| n yang    | sederh  | kliping     |
| diberikan | ana     | sesuai sila |
| guru      | kegiata | yang        |
| dalam     | n       | dipilihnya  |
| materi    | penera  |             |
|           | pan     |             |
|           | sila-   |             |
|           | sila    |             |
|           | pancas  |             |
|           | ila     |             |

---

|             |          |              |
|-------------|----------|--------------|
| 1. Terlihat | Terliha  | Terlihat     |
| ketika      | t ketika | ketika siswa |
| siswa       | siswa    | memilih sila |
| memper      | memb     | dan gambar   |
| hatikan     | uat      | yang sesuai  |
| video       | pernya   | untuk dibuat |
| pembel      | taan     | kliping yang |
| ajaran      | tentan   | disiskusikan |
| yang        | g        | secara       |
| disajika    | penera   | kelompok     |
| n guru      | pan      | dan          |
| 2. Terlihat | sila-    | dipresentasi |
| ketika      | sila     | kan didepan  |
| siswa       | pancas   | kelas. Siswa |
| menga       | ila      | boleh        |
| mati        | sesuai   | memilih      |
| gambar      | denga    | gambar-      |
| penerap     | n soal   | gambar       |
| an sila     | dan      | hasil siswa  |
| kemudi      | mene     | melakukan    |

|         |        |                 |
|---------|--------|-----------------|
| an      | mpelka | brosing dari    |
| menent  | n      | di internet dan |
| ukan    | kantun | mencetak        |
| masuk   | g      | dengan          |
| dalam   | penera | printer yang    |
| kantong | pan    | disediakan      |
| sila    | sila   | guru            |
| keberap | pancas |                 |
| a       | ila    |                 |

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dirancang, langkah selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan observasi tentang penggunaan alat peraga kantong penerapan sila pancasila yang terintegrasi terintergrasi TRI N (*Niteni, Niroke Nambahi*) dan penerapan asesmen berbasis quiziz paper mode, didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Pada kegiatan pembelajaran sebelumnya Ketika guru belum menggunakan alat peraga kantong pancasila terintegrasi TRI N, kemampuan aktifitas belajar siswa yang meraih predikat sangat aktif hanya 15,38% atau 2 siswa dari 13 siswa. Kemampuan aktifitas belajar siswa sedang 38,46% atau 5 siswa, dan kemampuan aktifitas belajar

siswa kurang aktif ada 46,15% atau 6 siswa. Jadi rerata kemampuan aktifitas belajar siswa sebelum menggunakan alat peraga kantung penerapan sila pancasila terintegrasi TRI N adalah 43,33% atau 4,333 dan masuk pada kategori aktif (sedang).

2. Setelah menggunakan alat peraga kantung penerapan sila pancasila terintegrasi TRI N (*Niteni, Niroke, Nambahi*) aktifitas belajar siswa mengalami peningkatan sebagai berikut aktifitas belajar siswa kategori sangat aktif 42,11% atau 5 siswa, aktifitas belajar siswa aktif (sedang) 50,00% atau 6 siswa, dan aktifitas belajar siswa kurang aktif 08,33% atau 1 siswa. Jadi rerata aktifitas belajar siswa setelah menggunakan alat peraga kantung penerapan sila pancasila terintegrasi TRI N adalah 7,667 atau 76,67%.

Berikut adalah tabel perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan alat peraga kantung penerapan sila Pancasila terintegrasi TRI N (*Niteni, Niroke, Nambahi*):

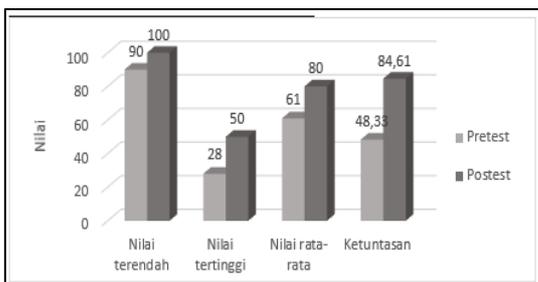
**Tabel 2. Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa**

| No | Kemampuan         | Sebelum | Sesudah |
|----|-------------------|---------|---------|
| 1. | Sangat aktif      | 2       | 5       |
| 2. | Aktif<br>(sedang) | 5       | 7       |
| 3. | Kurang aktif      | 6       | 1       |
| 4. | Rerata            | 4,333   | 7,667   |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat peraga kantung penerapan sila Pancasila terintegrasi TRI N dapat meningkatkan rerata aktifitas belajar siswa kelas V SD Negeri Kecis dari yang awalnya 4,333 menjadi 7,667.

Hasil belajar mata pelajaran PKn yang merupakan prestasi belajar secara kognitif diukur melalui asesmen evaluasi menunjukkan hasil sebelum menggunakan asesmen interaktif berbasis quizizz papermode menunjukkan hasil 61 dengan ketuntasan 48,33 %. Hasil Post tes setelah menggunakan asesmen interaktif berbasis quizizz paper mode menunjukkan hasil rerata nilai 80 dan ketuntasan belajar 84,61%. Perbandingan antara *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 1. Hasil Tes Prestasi Siswa



Berdasarkan Grafik di atas terlihat sebelum penggunaan quizizz berbasis paper mode nilai rata-rata 61, setelah penggunaan quizizz paper mode rata-rata mencapai 80. Dengan demikian evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz paper mode, dapat meningkatkan prestasi belajar. Perolehan nilai tertinggi siswa, sebelum penggunaan quizizz adalah 90 setelah menerapkan quizizz bertambah menjadi 100.

Penggunaan Media pembelajaran berupa alat peraga Kantung poenerapan Sila-Sila Pancasila yang terintegrasi TRI N (*Niteni, Niroke, Nambahi*) dalam penerapannya berdampak pada perubahan situasi kelas dan siswa. Perubahan ini terlihat pada kondisi siswa yang meliputi, aktifitas dan prestasi belajar siswa mengalami kenaikan. Hal ini disebabkan karena siswa menjadi lebih aktif dalam proses *Niteni* atau memperhatikan. Selain itu siswa juga partisipatif dalam menggali

informasi Ketika proses *Niroke*, dan mampu memberikan sentuhan kreativitas dalam proses *Nambahi* Ketika proses diskusi kelompok.

**Gambar 1. Siswa Sedang berdiskusi Kelompok**



Adanya alat peraga yang interaktif dengan cara penggunaan yang disesuaikan dengan ajaran Ki Hajar Dewantara yaitu TRI N serta penggunaan game berbasis Quizizz membuat suasana belajar partisipatif sehingga membuat siswa :

- mampu bekerjasama, aktif dan mandiri.
- Siswa menjadi lebih percaya diri dan komunikatif dalam kegiatan presentasi kelompok.
- Selama penggunaan Quizizz paper mode siswa aktif mengamati soal, memikirkan penyelesaian serta dengan cepat mengambil keputusan jawaban sehingga proses keterlibatan sangat tinggi.

**Gambar 2. Penggunaan Quiziz paper Mode**



Beberapa Masalah penulis ketika menggunakan Alat peraga Kantung Penerapan Sila Pancasila terintegrasi TRI N (*Niteni, Niroke, Nambahi*) dan Asesmen berbasis game Quizizz Paper Mode adalah:

1. Gambar yang digunakan banyak yang berukuran kecil sehingga susah di tancapkan pada kantung yang tersedia.
2. Papan Alat peraga Kantung penerapan Sila Pancasila Kurang luas sehingga kesulitan diakses oleh siswa.

**Gambar 3. Alat Peraga Kantung Penerapan Sila Pancasila**



3. Kertas barcode quizizz terlalu

besar sehingga sangat sensitive Ketika di *scan* dan ada siswa yang belum paham penggunaannya sehingga jawaban sering terbalik

#### Cara Mengatasi Masalah

1. Gambar yang terlalu kecil.

Guru berusaha mencari referensi gambar yang lebih terlihat dan mudah untuk di rangkai dengan tusuk sate sehingga memudahkan pembeacaan informasi oleh siswa.

2. Papan alas alat peraga terlalu sempit.

Untuk mengatasi hal tersebut dalam pemanfaatnya guru meminta siswa untuk maju satu persatu bergantian agar dapat diakses dengan mudah.

**Gambar 4. Satu persatu memanfaatkan Alat peraga Kantung Penerapan Sila Pancasila**



3. Kertas Barcode kuisis terlalu besar sehingga lebih sensitive.

Ketika akan menscan kertas barcode guru memberikan waktu bergantian setiap meja setelah itu kartu ditelungkupkan sehingga tidak terscan berkali kali dengan arah yang salah.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media pembelajaran berupa alat peraga Kantung Penerapan Sila Pancasila yang terintegrasi TRI N (*Niteni, Niroke, Nambahi*) dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa mata pelajaran PKn siswa Kelas V SD Negeri Kecis tahun pelajaran 2023/ 2024 nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil sebagai berikut prosentase Sangat aktif dari *pretest* 2 meningkat menjadi 5 siswa, Kategori aktif meningkat dari yang sebelumnya 5 menjadi 7, kategori siswa kurang aktif dari yang sebelumnya 6 berkurang menjadi 1 siswa. Sedangkan rerata keaktifan kelas menunjukkan 43,33% meningkat menjadi 76,67%. Dapat Disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga

Kantung penarapan Sila Pancasila dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa kelas V SD Negeri Kecis dalam proses pembelajaran.

Sedangkan Penerapan game edukasi berbasis Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan nilai rata-rata prestasi belajar siswa mata pelajaran PKn siswa Kelas V SD Negeri Kecis tahun pelajaran 2023/ 2024 pada materi penerapan Sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, peningkatan terlihat dari nilai rata-rata awal sebesar 61 menjadi 80

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Basri, S. H., Hendrawati, H., & Sh, M. H. (2019). Pendidikan Hukum Indonesia Yang Berorientasi Pada Nilai-Nilai Pancasila Dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal PPKn & Hukum Vol, 14*(1), 49.
- Damayanti, S., & Rochmiyati, S. (2019). Telaah Penerapan Tri-N (*niteni, nirokke, nambahi*) pada buku bahasa Indonesia kelas IX SMP. *Jurnal Muara Pendidikan, 4*(2), 388–397.
- Dwi Ratriningrum, A. (2022). Pemanfaatan Media Online Quizizz Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Menghafal  
Perkalian Dasar Siswa SD. In  
*Sosial dan Humaniora* (Vol. 1,  
Issue 6).  
Siswa Sekolah Dasar. *El Midad*,  
11(2), 101–116.
- Eko, Susanto, Moh. R., & Nisa, A. F.  
(2023). Tri N (Niteni, Niroake,  
Nambahake) dalam  
Pengembangan Kreativitas  
SBDP Batik Jumptan. *Trihayu:  
Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*,  
9(2), 210–215.  
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i2.11784>
- Endayani, T. B., Rina, C., & Agustina,  
M. (2020). Metode demonstrasi  
untuk meningkatkan hasil belajar  
siswa. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah  
Pendidikan MI/SD*, 5(2), 150–  
158.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020).  
Pembelajaran matematika  
melalui media game quizizz untuk  
meningkatkan hasil belajar  
matematika SMP. *GAUSS: Jurnal  
Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–  
73.
- Nisa, A. F., Prasetyo, Z. K., &  
Istiningsih, I. (2019). Tri N (Niteni,  
Niroake, Nambahake) Dalam  
Mengembangkan Kreativitas  
Nopitasari, N. (2020). Are We Ready  
For Communities 5, 0?  
*PROCEEDING IAIN  
Batusangkar*, 1(3), 183–188.
- Rohmah, N. (2021). Media  
Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi  
Pembuatan Dan Kegunaannya.  
*Awwaliyah: Jurnal Pendidikan  
Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2),  
127–132.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh  
media pembelajaran terhadap  
mutu pembelajaran pada sekolah  
dasar terakreditasi A. *Mimbar  
Sekolah Dasar*, 3(2), 183–190.