



---

---

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS V DALAM MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)  
DI SDN 01 SINGOTRUNAN**

**Shafa Neta Kamila<sup>1</sup>, R. Ruslan Wahyutomo<sup>2</sup>, Nurul Hidayah<sup>3</sup>, Firman Aulia  
Ramadhan<sup>3</sup>**

<sup>1,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Bakti Indonesia

<sup>2</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Bakti Indonesia

Email : [shafaneta45@gmail.com](mailto:shafaneta45@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 Singotrunan. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru mendorong pemanfaatan Quizizz sebagai media game-based learning yang interaktif dan kompetitif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda 20 soal yang telah valid dan reliabel ( $r_{11} = 0,9195$ ). Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan Paired Sample T-test menggunakan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar pada kelas eksperimen, dengan rata-rata nilai meningkat dari 56,43 menjadi 77,86. Uji t menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.

**Kata kunci:** Quizizz, hasil belajar, IPAS, pembelajaran interaktif, siswa sekolah dasar.

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using Quizizz as a learning media on the learning outcomes of fifth-grade IPAS students at SDN 01 Singotrunan. The low level of students' interest and learning outcomes due to teacher-centered instruction encouraged the use of Quizizz as an interactive and competitive game-based learning medium. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of an experimental class and a control class. The research instrument was a 20-item multiple-choice test that had been proven valid and reliable ( $r_{11} = 0.9195$ ). Data analysis was conducted using normality and homogeneity tests, as well as a Paired Sample T-test with the assistance of SPSS version 25. The results showed a significant improvement in learning outcomes in the experimental class, with the average score increasing from 56.43 to 77.86. The t-test results indicated a Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ . Therefore, it can be concluded that the use of Quizizz has a positive and significant effect on students' IPAS learning outcomes and enhances learning motivation and engagement.*

**Keywords :** *Quizizz, learning outcomes, IPAS, interactive learning, elementary students.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses yang diselenggarakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif serta efisien, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Melalui pendidikan, individu dapat memperdalam nilai-nilai spiritual, mengendalikan diri, membentuk karakter, meningkatkan kecerdasan, menumbuhkan akhlak mulia, dan mengasah keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan (Ramadhan & Usriyah, 2021). Di era digital saat ini, kemajuan teknologi yang pesat menuntut pendidik agar mampu beradaptasi dan mengintegrasikan inovasi tersebut ke dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar diharapkan menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu menumbuhkan motivasi serta kemampuan belajar peserta didik.(Ramadhan et al., 2023).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar dari guru kepada siswa. Sementara itu, strategi penyajian dan pengorganisasian materi dikendalikan oleh metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, efektivitas pembelajaran juga dinilai dari kemampuan serta minat siswa terhadap mata pelajaran melalui pengukuran hasil belajar yang efisien (Nurrita, 2018). Lemahnya proses pembelajaran merupakan tantangan yang kerap dihadapi dunia pendidikan. Umumnya,

siswa memperoleh lebih banyak pengetahuan teoritis daripada keterampilan praktis karena pembelajaran di kelas masih berfokus pada pemahaman konsep semata. Akibatnya, peserta didik kurang mampu menerapkan teori yang dipelajari dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa agar pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna untuk masa depan (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Melalui pemanfaatan media, guru dapat memberikan perspektif baru kepada peserta didik. Semua alat, sarana, atau bahan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta mempermudah siswa mencapai tujuan pembelajaran termasuk dalam kategori media pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Penggunaan media yang inovatif dan kreatif, serta dukungan fasilitas yang memadai dari sekolah, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus hasil belajar peserta didik.

Kemajuan teknologi pendidikan modern memberikan peluang besar bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai penting (Supriadi et al., 2020). Revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, di mana teknologi informasi dan komunikasi kini menjadi alat utama dalam proses belajar. Sistem pembelajaran berbasis teknologi ini dikenal dengan istilah e-learning. Salah satu media digital yang banyak digunakan adalah Quizizz, yaitu platform berbasis permainan yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran daring antara guru dan siswa. Melalui Quizizz, guru dapat dengan mudah membuat materi dan soal, sementara siswa dapat belajar sekaligus mengerjakan latihan secara interaktif. Media ini membantu pendidik dalam mengatur waktu pemberian tugas, menghindari penumpukan pekerjaan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efisien (Haddar & Juliano, 2021).

Perubahan yang terjadi pada siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dapat dijadikan indikator keberhasilan belajar. Proses belajar tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup perkembangan fisik dan mental. Hasil belajar merupakan manifestasi dari perubahan perilaku, sikap, dan keterampilan yang diperoleh

setelah proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, tujuan utama dari pembelajaran adalah menghasilkan perubahan nyata pada peserta didik, baik dalam bentuk pengetahuan, kecakapan, maupun karakter yang mencerminkan peningkatan kemampuan belajar (Nurrita, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Singotrunan pada siswa kelas V yang berjumlah 33 peserta didik, diperoleh data hasil belajar mata pelajaran IPA pada semester ganjil. Dari hasil tersebut diketahui bahwa hanya 1 siswa memperoleh nilai di atas 80, 1 siswa memperoleh nilai di atas 70, 3 siswa memperoleh nilai tepat 70, dan 28 siswa memperoleh nilai di bawah 70.

Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa belum sepenuhnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPA, yaitu 70. Hanya sekitar 15% siswa yang berhasil mencapai KKM, sedangkan 85% lainnya masih belum memenuhi standar ketuntasan. Kondisi ini menandakan bahwa masih terdapat beberapa materi yang belum dipahami secara optimal oleh siswa. Selain itu, rendahnya hasil belajar juga disebabkan oleh kurangnya konsentrasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran interaktif karena adanya beberapa kendala dalam pelaksanaannya.

Kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran IPA. Selain penguasaan terhadap materi pelajaran, guru juga dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan model, metode, serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Ketidaktepatan dalam memilih media dan metode dapat menghambat pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran (Akhiruddin et al., 2019). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Semakin kreatif dan inovatif media yang digunakan guru, maka suasana pembelajaran akan semakin aktif, kondusif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berupaya untuk menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dengan bantuan proyektor dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih

interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode konvensional dan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti. Dalam metode ini, satu atau lebih variabel independen (variabel bebas) dimanipulasi dan dikendalikan, sedangkan pengaruhnya diamati terhadap variabel dependen (variabel terikat) guna mengetahui perubahan yang terjadi akibat perlakuan terhadap variabel bebas (Setyanto, 2013).

Desain penelitian yang diterapkan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang termasuk dalam kategori kuasi-eksperimen. Desain ini memiliki kemiripan dengan Pretest-Posttest Control Group Design, namun perbedaannya terletak pada proses pemilihan sampel yang dilakukan tanpa randomisasi. Dengan kata lain, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan secara non-acak, namun tetap memiliki karakteristik yang relatif homogen (Rukminingsih et al., 2020). Kedua kelompok diberi tes awal (pretest), kemudian kelompok eksperimen memperoleh perlakuan tertentu, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur perbedaan hasil belajar.

**Tabel 0.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design***

<b>Kelompok siswa</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Posttest</i></b>
<b>Eksperimen</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>Kontrol</b>	<b>O<sub>3</sub></b>	<b>X<sub>2</sub></b>	<b>O<sub>4</sub></b>

Keterangan :

O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> = Pemberian *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kontrol

$O_2$  dan  $O_4$  = Pemberian *posttest* kepada kelompok eksperimen dan kontrol

$X_1$  = Pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz

$X_2$  = Pembelajaran menggunakan media konvensional

Desain Langkah-langkah pelaksanaan desain Nonequivalent Control Group Design dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan subjek penelitian dengan karakteristik homogen melalui teknik pemilihan non-acak.
2. Menempatkan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
3. Memberikan pretest kepada kedua kelompok untuk memperoleh skor awal ( $O_1$  dan  $O_3$ ).
4. Memberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Quizizz pada kelompok eksperimen ( $X_1$ ).
5. Melaksanakan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol ( $X_2$ ).
6. Memberikan posttest pada kedua kelompok untuk memperoleh skor akhir ( $O_2$  dan  $O_4$ ).
7. Menganalisis perbedaan antara rata-rata hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok menggunakan metode statistik untuk menentukan signifikansi pengaruh perlakuan (Iswara, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan kelas atas, yaitu kelas V, sebagai sampel penelitian karena dianggap telah memiliki kemampuan berpikir yang lebih matang dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diuji. Jumlah siswa pada kelas V di SDN 1 Singotrunan sebanyak 33 orang, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz, sedangkan kelas kontrol akan tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan tes berbentuk pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Tes terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda dengan empat opsi jawaban (A, B, C, dan D). Setiap jawaban benar diberi skor

satu, sedangkan jawaban salah diberi skor nol. Tes ini diberikan dalam bentuk tertulis. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians, dan uji t untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran Quizizz. Penggunaan media aplikasi Quizizz menunjukkan siswa lebih aktif, fokus, dan antusias selama pembelajaran sehingga meningkatnya kualitas pemahaman dan kemampuan berpikir siswa.

Hasil analisis statistik menggunakan uji Paired Sample Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$ . Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$ , sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 01 Singotrunan.

Sebelum diberikan perlakuan, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol terlebih dahulu menjalani pretest sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan rentang nilai 1–100 untuk mengukur kemampuan awal mereka pada materi IPA. Berdasarkan hasil pretest, diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 56,43, dengan nilai minimum 20 dan maksimum 80, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 57,14, dengan nilai minimum 15 dan maksimum 90. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki varian yang sama, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas relatif setara sebelum perlakuan diberikan. Setelah kedua kelompok menerima perlakuan yang berbeda, mereka menjalani posttest di akhir pembelajaran untuk menilai hasil belajar akhir. Berdasarkan hasil analisis, kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz memperoleh rata-rata posttest sebesar 77,86, dengan nilai minimum 45 dan maksimum 95, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memiliki rata-rata 74,28, dengan nilai minimum 45 dan maksimum 90. Perbedaan nilai rata-rata ini

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Secara kognitif, peningkatan tersebut juga dapat dilihat dari kemampuan berpikir siswa yang berkembang sebelumnya siswa hanya berada pada level mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3), tetapi setelah penerapan media Quizizz, siswa mampu mencapai level berpikir yang lebih tinggi yaitu menganalisis (C4) dan menyimpulkan (C5). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperdalam proses pemahaman konsep siswa.

Kemp dan Dayton (dalam Hasan, 2021) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan sejumlah dampak positif terhadap proses belajar mengajar, antara lain: (1) penyampaian materi menjadi lebih terstandarisasi, (2) pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) meningkatkan interaktivitas antara guru dan siswa, (4) efisiensi waktu dalam proses belajar, (5) peningkatan kualitas hasil belajar, (6) fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar, (7) menumbuhkan sikap positif peserta didik, serta (8) mendorong perubahan peran guru ke arah yang lebih inovatif dan efektif. Dengan demikian, media pembelajaran seperti Quizizz dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selaras dengan pendapat tersebut, Ambarini (dalam Hasan, 2021) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa karena kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, dan siswa memiliki kendali lebih besar terhadap proses belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media juga menjadikan metode pengajaran lebih variatif, tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal guru, melainkan memanfaatkan interaksi digital yang lebih kontekstual dan menarik bagi siswa sekolah dasar

Selanjutnya nilai hasil *pre-test* diketahui dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh hasil

bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji t dengan menggunakan rumus uji *Paired Sample T-Test*. Uji ini dilakukan untuk membandingkan nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dengan tujuan mengetahui apakah penerapan media pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Setelah dilakukan uji analisis data selanjutnya peneliti melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS di SDN 01 Singtrunan. Berdasarkan hasil perhitungan pada uji t diperoleh hasil bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 1 Singotrunan. Sejalan dengan hasil penelitian ini, Hamalik (dalam Indrawan dkk., 2020) menegaskan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki potensi besar untuk membangkitkan minat dan keinginan belajar siswa, menumbuhkan motivasi internal, serta memberikan pengaruh psikologis positif terhadap perilaku belajar mereka. Media pembelajaran membantu siswa mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata melalui visualisasi dan interaktivitas, sehingga pemahaman mereka terhadap materi semakin mendalam.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test terhadap nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest siswa. Artinya, penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 01 Singtrunan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran Quizizz. Hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, fokus, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 77,86, dengan skor minimum 45 dan maksimum 95. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, semangat dan konsentrasi siswa tampak lebih rendah; sebagian siswa kurang memperhatikan proses belajar. Nilai rata-rata posttest kelas kontrol hanya mencapai 74,28 dengan skor minimum 45 dan maksimum 90. Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test terhadap nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan Quizizz. Dengan demikian, media pembelajaran Quizizz (variabel X) berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA (variabel Y) pada siswa kelas V SDN 01 Singtrunan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). Belajar dan pembelajaran. Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang, 193–206.
- [2] Haddar, G. A., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801.
- [3] Hasan, M., Milawati, M. P., Darodjat, M. P., & Harahap, T. K., M.A. (2021). Media pembelajaran (F. M. P. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- [4] Iswara, W., Gunawan, A., & Dalifa. (2018). Pengaruh bahan ajar muatan lokal mengenal potensi Bengkulu terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal PGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–7.

- [5] Nurfadhillah, S. (2021). Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- [6] Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an Hadits Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171–210.
- [7] Ramadhan, F. A., & Usriyah, L. (2021). Strategi guru dalam mengimplementasikan pendidikan multikultural pada sekolah dasar pada masa pandemi Covid-19. AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI, 2(2), 59–68.
- [8] Ramadhan, F. K., Faris, M. I., Wahyudi, I., & Sulaeman, M. K. (2023). Pemanfaatan ChatGPT dalam dunia pendidikan. Jurnal Ilmiah Flash, 9(1), 25–30.
- [9] Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian pendidikan (E. Munastiwi & H. Ardi, Eds.; 1st ed.). Erhaka Utama.
- [10] Setyanto, A. E. (2013). Memperkenalkan kembali metode eksperimen dalam kajian komunikasi. Jurnal ILMU KOMUNIKASI, 3(1), 37–48.
- Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). Model pembelajaran menyongsong new era normal pada lembaga PAUD di Riau. JS (Jurnal Sekolah), 4(3), 205–212.