

PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAN QUIZIZ MATERI SILA PANCASILA KELAS 4 SD

Firly Fazza Amalia¹, Panca Dewi Purwati²
^{1,2}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

¹firlyfazza8@gmail.com , ² pancadewi@mail.unnes.ac.id ,

ABSTRACT

This study aims to describe the application of AI-assisted PBL models and Quiziz in the material for the application of grade 4 Pancasila precepts at SDN 01 Kriyan and describe learning outcomes based on the application of AI-assisted PBL, interactive learning videos, and Quiziz on the application of grade 4 Pancasila precepts at SDN 01 Kriyan. The method used was qualitative descriptive, with research subjects as many as 20 students. The learning process involves the use of AI interactive videos to deepen understanding of the material and Quizizz as an interactive evaluation tool. The results showed a significant improvement in students' understanding and grades after the application of the technology-assisted PBL model, with most students achieving or exceeding the Minimum Learning Completeness Criteria (KKTP). This research suggests that the integration of AI and other educational technologies in the curriculum can improve students' motivation and learning outcomes, while better preparing them to practice the values of Pancasila in their daily lives.

Keywords: *Problem Based Learning, Artificial Intelligence, Quizizz*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model PBL berbantuan AI dan Quiziz pada Materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila kelas 4 di SDN 01 Kriyan dan mendeskripsikan hasil belajar berdasarkan penerapan PBL berbantuan AI video pembelajaran interaktif dan Quiziz pada materi penerapan sila Pancasila kelas 4 di SDN 01 Kriyan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Proses pembelajaran melibatkan penggunaan video interaktif AI untuk memperdalam pemahaman materi dan Quizizz sebagai alat evaluasi interaktif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan nilai siswa setelah penerapan model PBL berbantuan teknologi, dengan sebagian besar siswa mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini menyarankan bahwa integrasi AI dan teknologi pendidikan lainnya dalam kurikulum dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sekaligus mempersiapkan mereka dengan lebih baik dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Artificial Intelligence, Quizizz*

A. Pendahuluan

Indonesia menjadi negara yang memiliki prinsip kuat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pancasila

merupakan suatu dasar negara merangkum prinsip-prinsip fundamental yang menjadi identitas dan arah kebijakan negara Indonesia.

Pancasila sebagai dasar negara Indonesia bukan sekedar seperangkat asas, melainkan seperangkat nilai-nilai inti yang membentuk jati diri dan menjadi pedoman kebijakan negara. Sebagai landasan filosofis, Pancasila merupakan pilar utama yang berakar pada kehidupan berbangsa dan bernegara. Merangkum asas-asas dasar, Pancasila menjadi pedoman langkah negara dalam mewujudkan masyarakat adil, beradab, dan sejahtera yang menjadi identitas dan arah kebijakan negara.

Pancasila, pilar utama negara Indonesia, muncul bukan hanya sebagai seperangkat prinsip, namun juga sebagai landasan nilai-nilai yang mendalam. Nilai-nilai tersebut berpotensi besar membentuk karakter dan sikap positif generasi muda serta menjadi landasan yang kuat dalam mengembangkan kepribadian dan moral anak Indonesia. Sebagai falsafah bangsa, Pancasila bukanlah suatu konsep yang statis, melainkan suatu cara pandang hidup yang dinamis dan menyikapi perkembangan zaman. Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila tidak hanya memperkuat prinsip dasar negara, namun juga mencerminkan kebijakan moral yang membentuk karakter generasi muda.

Dalam konteks ini, pendidikan menjadi panggung utama dimana Pancasila dapat merasuki dan membentuk nilai-nilai positif dalam diri setiap anak. Pendidikan tidak hanya mengajarkan teori tetapi juga memandu pengembangan karakter yang berkualitas. Oleh karena itu, peran Pancasila sebagai landasan nilai sangat penting untuk membimbing generasi muda mengembangkan sikap-sikap positif seperti toleransi, gotong royong, dan cinta tanah air. Pancasila sebagai dasar negara Indonesia mempunyai makna mendalam yang tidak hanya berfungsi sebagai landasan hukum, namun juga sebagai pedoman moral yang membentuk karakter dan sikap positif generasi muda. Namun dalam realitanya, bahwa hasil belajar siswa tentang penerapan sila Pancasila masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana sikap dan perilaku siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung di sekolah.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas bahwa beberapa siswa masih kurang ramah, sopan, suka menolong, dan menghormati orang lain. Ada beberapa faktor yang berkontribusi pada penurunan pengetahuan dan pengamalan Pancasila siswa. Salah satunya

adalah erosi etika, yang ditunjukkan oleh penurunan budaya sopan santun siswa, penurunan rasa patriotisme siswa, dan dekadensi moral, yang ditandai dengan penurunan perilaku siswa (Triani dan Ain, 2023). Sikap dan perilaku siswa ini dapat terjadi ketika siswa tidak menerapkan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan abad-21 saat ini, siswa sangat bergantung dengan teknologi. Salah satunya penggunaan AI atau *Artificial Intelligence*. *Artificial Intelligence* (AI), atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai Kecerdasan Buatan, adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia (Eriana dan Zein, 2023). Kecerdasan buatan mencakup berbagai aspek dari kecerdasan manusia, termasuk belajar (*learning*), penalaran (*reasoning*), pemecahan masalah (*problem-solving*), persepsi (*perception*), dan bahasa (*language understanding*). Salah aspek AI yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan yaitu penerapan sila-sila Pancasila yang berkembang saat ini. Salah satunya melalui video interaktif pembelajaran. Seperti penelitian yang

dilakukan oleh Dwita dan Hidayat (2022) kelas III SD Negeri Dukuh 2 mampu membantu siswa dalam mengembangkan keahlian memecahkan masalah. Siregar dan Nara (2021: 121) yang mengungkapkan bahwa PBL merupakan suatu pengajaran yang menantang pelajar untuk "*learn to learn*", bekerjasama dalam sebuah group untuk mencari solusi dari masalah-masalah yang nyata di dunia ini. Model pembelajaran PBL dapat memancing siswa menggunakan dan mengembangkan pemahaman untuk menyelesaikan masalah dengan tepat menggunakan berbagai cara penyelesaian. PBL memiliki 5 sintaks yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Salah satu pemanfaatan AI dalam pembelajaran yaitu penggunaan Quiziz sebagai evaluasi dalam pembelajaran. Quiziz ini dapat diimplementasikan dalam salah satu sintaks PBL yaitu sintaks menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Quizizz adalah game Online berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui komputer dan Smartphone menggunakan web atau aplikasi dengan jaringan internet yang memadai yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat kelas lebih menyenangkan dan interaktif (Rini dan Zuhdi, 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rini dan Zuhdi (2023), menjelaskan bahwa penerapan *Quizizz* pada materi penerapan sila pancasila mempunyai pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari studi pendahuluan yang sudah ada bahwa penerapan AI video pembelajaran dan *Quizizz* pada materi penerapan sila Pancasila masih minim dilakukan di sekolah dasar, khususnya kelas tinggi. Padahal salah satu capaian pembelajaran fase B yaitu siswa menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Alasan inilah yang melatarbelakanginya dan hal inilah yang menjadi motivasi peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Project Based Learning Berbantuan *Artificial Intelligence* dan *Quizizz* Materi Sila Pancasila Kelas 4 SD”. Tujuan utama penelitian ini yaitu

(1) Mendeskripsikan penerapan model PBL berbantuan AI dan *Quizizz* pada Materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila kelas 4 di SDN 01 Kriyan.

(2) Mendeskripsikan hasil belajar berdasarkan penerapan PBL berbantuan AI video pembelajaran interaktif dan *Quizizz* pada materi penerapan sila Pancasila kelas 4 di SDN 01 Kriyan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan artikel ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Metode deskriptif adalah metode dalam meneliti suatu kelompok manusia, suatu objek, kondisi, sistem pemikiran atau peristiwa pada masa sekarang. Kualitatif deskriptif digunakan untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh di lapangan/ tempat meneliti. Waktu yang dialokasikan untuk penelitian ini

berlangsung pada 18 April 2024. Lokasi penelitian berada di SDN 01 Kriyan kelas IV Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas IV SDN 01 Kriyan, sebelas putri dan sembilan putra.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini mencakup observasi selama proses belajar mengajar, dan wawancara untuk mendalami informasi terkait proses pembelajaran. *Quiziz* terdiri dari 5 soal pilihan ganda dengan masing-masing soal terdiri atas empat pilihan jawaban untuk siap soalnya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan PBL di kelas 4

Berikut adalah penjelasan kondisi kegiatan pembelajaran ketika penerapan PBL berbantuan AI dan *Quiziz* materi sila Pancasila di kelas IV SDN 01 Kriyan.

Kegiatan pendahuluan dilakukan melalui serangkaian kegiatan yang dimulai dengan guru menyapa siswa dengan ucapan salam dan mengajak mereka untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing, menciptakan suasana inklusif dan menghormati keberagaman. Setelah itu, guru memilih salah satu siswa untuk memimpin menyanyikan

lagu nasional, meningkatkan rasa nasionalisme dan kebersamaan. Kemudian, guru berinteraksi dengan siswa, menanyakan kabar mereka dan mengonfirmasi kehadiran, sebelum memberikan apersepsi yang mengaitkan materi hari itu dengan pembelajaran sebelumnya. Akhirnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu dan memberikan motivasi untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari beberapa fase yang mengarah pada model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). (1) Fase 1: Orientasi Peserta Didik kepada Masalah, dimulai guru memulai dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dasar kepada peserta didik untuk merangsang pemikiran kritis dan kesadaran mereka tentang dasar negara Indonesia, Pancasila. Ketika pembelajaran diterapkan peserta didik masih kurang antusias dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Beberapa peserta didik masih ada yang sibuk sendiri seperti berbicara dengan temannya dan bermain sendiri. Peserta didik kemudian diarahkan untuk mengamati video pembelajaran interaktif yang telah disiapkan. Video tersebut

menggambarkan penerapan lima Sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Setelah menonton, ternyata banyak siswa yang tertarik dan menyimak video yang ditampilkan. Siswa diminta untuk menyampaikan informasi tentang apa yang mereka pahami dari video tersebut. (2) Kemudian, Mengorganisasikan dengan mengidentifikasi contoh penerapan Sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Siswa antusias dengan menyebutkan kegiatan kehidupan sehari-hari berdasarkan penerapan sila Pancasila. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok heterogen. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dari sudut pandang yang berbeda dan memperkaya diskusi mereka berdasarkan latar belakang masing-masing anggota. (3) Fase selanjutnya, guru membimbing penyelidikan individu dan kelompok yaitu melalui LKPD dan guru memberikan instruksi tentang cara mengerjakannya. Dalam kelompok, peserta didik mendiskusikan LKPD yang berkaitan dengan penerapan sila-sila Pancasila dalam konteks yang lebih luas, termasuk profesi dan etika di masyarakat. Peserta didik sangat antusias dengan berdiskusi bersama masing-masing kelompoknya. (4)

Setelah itu, peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya, setiap kelompok siswa mempersiapkan dan mempresentasikan LKPD. Ketika berlangsung kegiatan presentasi, siswa antusias dan beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk mempresentasikan hasil diskuis kelompoknya. Selanjutnya, untuk memperdalam pemahaman dan evaluasi pengetahuan, siswa mengerjakan kuis melalui platform *Quizizz*. Kuis ini dirancang untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari dan mendiskusikan dalam kelompok. Siswa tertarik dan antusias dengan penggunaan *Quiziz* yang diakses *smartphone* masing-masing. Penggunaan *smartphone* ini telah melalui persetujuan dari orang tua dari masing-masing siswa. (5) Fase terakhir, menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses belajar yang telah berlangsung. Ini termasuk memeriksa bagaimana siswa menyerap dan menerapkan pengetahuan tentang Pancasila dalam kehidupan nyata siswa, serta efektivitas kerja kelompok dan diskusi. Evaluasi ini bisa membantu guru

dalam memahami keefektifan metode pengajaran dan area mana yang mungkin perlu ditingkatkan atau disesuaikan di masa depan.

Dalam kegiatan penutup, Di akhir sesi, guru mengevaluasi pemahaman siswa melalui soal-soal tertentu, kemudian menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Setelah itu, dilakukan refleksi bersama untuk mendalami pengalaman belajar. Sesi ditutup dengan kegiatan doa yang dipimpin oleh siswa secara bergantian, memberikan kesempatan untuk kebersamaan spiritual. Guru menginformasikan tentang rencana pembelajaran selanjutnya dan menutup dengan ucapan salam, memastikan semua persiapan untuk pertemuan berikutnya telah disampaikan.

Penerapan teknologi AI dalam video pembelajaran interaktif memberikan dimensi baru dalam pengajaran PBL, memberikan pengalaman yang lebih kaya dan mendalam bagi siswa. Selain itu, penggunaan *Quizizz* memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memungkinkan pengujian pengetahuan secara interaktif dan menyenangkan.

Hasil Belajar Penerapan PBL di kelas IV

Penerapan AI dan Quizizz efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi penerapan sila Pancasila di SDN 01 Kriyan. Hal ini dibuktikan melalui hasil peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan AI dan Quizizz.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, bahwa hasil belajar siswa materi penerapan sila Pancasila masih dibawah KKTP. Rata-rata hasil belajar siswa materi penerapan sila Pancasila yaitu 67,75. Sedangkan KKTP di SDN 01 Kriyan yaitu 70.

Tabel 1. Nilai Sebelum

Penerapan PBL Berbantuan AI dan Quizizz Materi Sila Pancasila Kelas IV

Interval	Frekuensi	Kriteria
91-100	1	Sangat baik
81-90	1	Baik
70-80	6	Cukup
1-69	12	Kurang
Jumlah	20	

Nilai hasil belajar tersebut berdasarkan hasil yang diperoleh guru sebelum penerapan PBL berbantuan AI dan Quizizz materi sila Pancasila kelas IV. Jumlah soal yang diberikan guru yaitu berjumlah 10 soal dan 2 uraian. Nilai yang diperoleh 1 siswa

memperoleh nilai 95, 1 siswa memperoleh nilai 85, 2 siswa memperoleh nilai 80, 3 siswa memperoleh nilai 75, ada 1 siswa memperoleh nilai pas KKTP yaitu 70, 4 siswa memperoleh 65, dan 4 siswa memperoleh nilai 60, dan 4 siswa memperoleh nilai 55. Maka, ada 12 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP. Berdasarkan hasil belajar yang dilakukan oleh guru maka diperoleh hasil yaitu 67,75

Tabel 2. Nilai Sesudah Penerapan PBL Berbantuan Aidan Quiziz Materi Sila Pancasila Kelas IV

Interval	Frekuensi	Kriteria
91-100	7	Sangat Baik
81-90	6	Baik
70-80	4	Cukup
1-69	3	Kurang
Jumlah	20	

Nilai hasil belajar tersebut berdasarkan hasil evaluasi sesudah penerapan PBL berbantuan AI dan *Quiziz* materi sila Pancasila kelas IV. Jumlah soal yang diberikan yaitu berjumlah 10 soal dan 2 uraian. Nilai yang diperoleh siswa yaitu 5 siswa memperoleh nilai 100, 2 siswa memperoleh nilai 95, 3 siswa memperoleh nilai 90, 3 siswa memperoleh nilai 85, 3 siswa memperoleh nilai 80 dan 1 siswa

memperoleh nilai pas KKTP yaitu 70, dan 3 siswa mendapatkan nilai 65. Maka, hanya 3 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut rata-rata diperoleh 86 untuk hasil nilai evaluasi.

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh di SDN 01 Kriyan dapat dikatakan bahwa penggunaan AI dan *Quiziz* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi penerapan sila Pancasila. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan PBL berbantuan AI dan *Quiziz* materi sila Pancasila. Hasil belajar dari guru memperoleh rata-rata sebesar 67,75 dengan jumlah siswa yang mencapai KKTP sebanyak 11 siswa (55%), sedangkan pada hasil belajar berdasarkan hasil nilai evaluasi nilai rata-rata sebesar 86 dengan jumlah siswa yang mencapai KKTP sebanyak 17 siswa (85%). Berdasarkan hasil belajar tersebut dapat dikatakan bahwa sejalan dengan tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Kriyan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan AI dan *Quiziz* berjalan dengan efektif karena mampu meningkatkan

antusias dan fokus siswa dalam pembelajaran. Menurut Arrahim, dkk (2022) media pembelajaran Quizizz memberikan dampak positif berupa motivasi pada siswa meningkat saat digunakannya Media game Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar, siswa berantusias mengerjakan soal yang diberikan dalam bentuk game dan berusaha guna memperoleh skor tertinggi yaitu diantara teman-temannya.

Penerapan AI berupa video interaktif dalam proses pembelajaran penerapan sila Pancasila mampu terimplementasi dengan baik dalam diri siswa. Teknologi ini memungkinkan pengembangan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mudah diakses oleh siswa. Dengan adanya elemen visual dan naratif yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga memfasilitasi penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, membantu siswa untuk tidak hanya menghafal tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai fundamental tersebut secara aktif.

Jadi penerapan AI dan Quizizz berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Kriyan. Kedua nya merupakan media interaktif yang mampu dikombinasikan guna membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar siswa, yang akhirnya berkontribusi pada peningkatan akademik siswa kelas IV di SDN 01 Kriyan. Menurut Subarjo, dkk (2022) bahwa media interaktif mampu memudahkan dan menarik minat siswa dalam pembelajaran penerapan sila Pancasila.

Berdasarkan penelitian ini, guru dan sekolah diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi dan mendorong interaksi siswa dalam penerapan sila Pancasila. Salah satunya, guru dapat menggunakan AI dan Quizizz yang memberikan kemudahan bagi siswa.

D. Kesimpulan

Penerapan PBL berbantuan AI dan Quizizz materi sila Pancasila di kelas IV, guru sudah melaksanakan setiap fase yang ada dalam rencana pembelajaran dengan maksimal. Siswa menunjukkan antusias dan fokus siswa dalam pembelajaran.

Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam nilai akademik siswa

sebelum dan sesudah implementasi metode ini, dengan lebih banyak siswa mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal Pembelajaran (KKTP). Ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pengajaran nilai-nilai Pancasila, dapat memberikan kontribusi besar terhadap efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, Syahid Musthofa, and Dinie Anggraenie Dewi. "Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi." *Jurnal Kewarganegaraan* 6.1 (2022): 1941-1946.
- Al Mawaddah, Ashimatul Wardah, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.5 (2021): 3109-3116.
- Cahyaningtyas, Ranti, and M. Pd Mintohari. "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN BENDA DAN KEGUNAANNYA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SEKOLAH DASAR."
- Dwita, Erma Gus, and Yulia Maftuhah Hidayati. "Model pembelajaran problem based learning berbasis video pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika." *Jurnal basicedu* 6.4 (2021): 5868-5876.
- Eriana, Emi Sita, and Afrizal Zein. "Artificial Intelligence (AI)." (2023).
- Japar, Muhammad, Dini Nur Fadhillah, and Ganang Lakshita Hp. *Media dan teknologi pembelajaran ppkn*. Jakad Media Publishing, 2019.
- Lisniasari, Lisniasari, Winja Kumari, and Tommy Tommy. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK SISWA KELAS VI DI MASA COVID-19 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA DAN BUDI PEKERTI." *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)* 4.2 (2022): 75-86.
- Prasanti, Ditha. "Penggunaan Media komunikasi bagi remaja perempuan dalam pencarian informasi kesehatan." *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6.1 (2018): 15-22.
- PRAMISTYASARI, ARUM. "Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai-Nilai Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5 Sd Sabdodadi Keyongan." *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 2.2 (2022): 81-85.
- Rahmayanti, L., Z. Antosa, and M. J. Adiputra. "Analysis Of Teacher's Difficulty In Applying Learning With The Saintific Approach.

Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9 (1), 72-80." (2020).

Rini, Zuhdi, and U. Zuhdi. "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik." (2023): 75-74.

Sabina, Deby, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. "Pancasila Sebagai Dasar Negara dan Implementasinya." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5.3 (2021): 9103-9106.

Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso. "Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12.2 (2022): 81-88.

Triani, Rahma, and Siti Quratul Ain. "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 2." *Aulad: Journal on Early Childhood* 6.1 (2023): 1-8.

Unggul, Ananda Rivaldo Pondiu, et al. "Pancasila Sebagai Dasar Negara." *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 4.04 (2022): 25-31.