PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.2, Februari 2026

Penerapan Demonstrasi Gerak dan Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III SDN Jimbaran 02

Kintania Maulida Eka Putri[1], Siti Rosliani[2], Arum Dwi Astuti[3], Usrifah Romadhonah[4], Rina Nuraeni[5]
[1,2,3,4,5]Universitas Negeri Semarang, Indonesia
E-mail: kintannia338@students.unnes.ac.id[1], sitirosliani13@students.unnes.ac.id[2], arumdwi2205@students.unnes.ac.id[3], usrifahpgsd3113@Students.unnes.ac.id[4], rinanuraeni@mail.unnes.ac.id[5].

Article History:
Received: 15 Januari 2026
Revised: 23 Januari 2026
Accepted: 30 Januari 2026

Keywords: *Demonstrasi Gerak, Kuis Interaktif, Hak dan Kewajiban, PPKn, Siswa Kelas III SD*

Abstract: *Guru memiliki peranan sentral dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk karakter dan kesadaran bernegara, namun konsep hak dan kewajiban pada siswa kelas III SD sering kali dirasakan abstrak dan sulit dipahami, sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang konkret dan interaktif. Tujuan penulisan ini adalah membahas urgensi penerapan kombinasi demonstrasi gerak dan kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman hak dan kewajiban siswa. Metode telaah yang digunakan adalah pendekatan deskriptif berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman penulis selama pelaksanaan peer teaching. Analisis menunjukkan bahwa demonstrasi gerak efektif meningkatkan minat dan keterampilan berpikir karena siswa dapat mengamati proses secara langsung, sementara kuis interaktif seperti Wordwall terbukti meningkatkan motivasi dan membuat pengulangan materi menjadi menyenangkan. Implikasinya adalah rekomendasi untuk mengadopsi strategi pembelajaran inovatif yang konkret dan interaktif di tingkat sekolah dasar guna mengatasi kesulitan belajar konsep abstrak dan meningkatkan partisipasi siswa dalam PPKn.*

PENDAHULUAN

Guru memegang peranan sentral dalam meningkatkan aktivitas serta kualitas belajar siswa. Peran ini memiliki peran yang signifikan dalam keberhasilan pembelajaran karena guru bertugas merancang, mengelola, dan menciptakan suasana belajar yang efektif (Zahroh, 2018). Kualitas pembelajaran pun sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru mengatur proses belajar, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan di kelas (Yuniati et al., 2021; Rahayu, Lestari, & Wahyuningsih, 2025). Dengan demikian, guru tidak sekadar memberikan materi pelajaran, tetapi juga menjadi peran utama yang menentukan tercapainya tujuan belajar (Yestiani & Zahwa, 2020).

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam menumbuhkan karakter dan kesadaran bernegara adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pembelajaran PPKn bertujuan membantu siswa memahami perannya sebagai warga negara serta menyadari hak dan kewajiban yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Ginting, 2025). Pada kelas III sekolah dasar, salah satu kompetensi yang perlu dipahami siswa adalah mengenali hak dan

kewajiban dalam lingkungan keluarga dan sekolah. Materi ini sangat mendasar karena pada tahap usia tersebut siswa mulai belajar menjalankan peran sosial seperti menghargai pendapat teman, menaati aturan kelas, dan melaksanakan tanggung jawab sederhana. Namun, konsep hak dan kewajiban kerap dipersepsikan sebagai konsep yang abstrak oleh siswa sehingga membutuhkan metode pembelajaran yang lebih konkret. Hal ini sejalan dengan temuan Budiman, Damayanti, & Romlah (2024) yang menyebutkan bahwa materi PPKn cenderung sulit dipahami karena sifatnya yang abstrak, teoritis, dan kompleks. Tanpa dukungan model atau media pembelajaran yang menarik, konsep-konsep ini berpotensi menurunkan minat belajar siswa dan tidak bermakna.

Sejumlah penelitian menekankan perlunya pendekatan pembelajaran konkret dan interaktif agar siswa dapat memahami konsep abstrak secara lebih mudah. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran untuk membantu siswa memahami hak dan kewajiban secara lebih jelas. Dua pendekatan yang sesuai untuk kebutuhan ini adalah demonstrasi gerak dan kuis interaktif. Astuti & Surajiyo (2021) menemukan bahwa metode demonstrasi mampu membantu siswa memahami proses sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir. Hal ini diperkuat oleh penelitian Zaky, Setiawan, & Sriadhi (2022) yang menjelaskan bahwa demonstrasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar karena siswa dapat mengamati secara langsung gerakan atau proses yang ditampilkan, sehingga keterlibatan dan konsentrasi mereka lebih tinggi. Zahroh (2018) juga menegaskan bahwa demonstrasi mendorong siswa untuk mengamati dan ikut berperan secara aktif agar proses belajar menjadi lebih dinamis dan memiliki makna bagi siswa.

Di sisi lain, media interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Salah satu media yang relevan adalah Wordwall, yaitu aplikasi kuis edukatif yang menyajikan permainan interaktif (Setiawan & Haryati, 2024). Penelitian Suhartatik (2020) dan Wijaya & Praswoto (2024) menunjukkan bahwa Kuis interaktif mampu menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan, memusatkan perhatian siswa, dan mendukung mereka untuk mengulang materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji penggunaan demonstrasi gerak dan Wordwall secara bersamaan pada materi hak dan kewajiban siswa kelas III. Hal ini menunjukkan bahwa peluang pemanfaatan kedua pendekatan tersebut secara terpadu masih belum banyak dieksplorasi, sehingga memberikan ruang bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan efektif. Dengan demikian, kombinasi demonstrasi gerak dan kuis interaktif merupakan strategi yang berpotensi efektif untuk menyederhanakan konsep hak dan kewajiban yang abstrak sekaligus meningkatkan partisipasi serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

Mengacu pada uraian sebelumnya, artikel ini bertujuan menggambarkan bagaimana penerapan demonstrasi gerak dan kuis interaktif dapat mendukung pemahaman siswa kelas III terhadap materi hak dan kewajiban. Pembahasan difokuskan pada bagaimana kedua metode ini dapat memperkuat pemahaman siswa secara konkret serta merespons rendahnya keterlibatan dan kesulitan belajar yang muncul selama kegiatan peer teaching. Artikel ini disusun secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan pengalaman penulis, sehingga diharapkan mampu memberikan gambaran praktis mengenai strategi pembelajaran PPKn Yang efisien serta selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif**,** yaitu metode yang bertujuan mendeskripsikan fenomena secara mendalam sesuai kondisi alami tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap subjek penelitian. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menjelaskan proses pembelajaran demonstrasi gerak dan kuis interaktif serta melihat dampaknya terhadap pemahaman siswa kelas III dalam membedakan konsep hak dan kewajiban. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kualitatif bertujuan memahami suatu fenomena secara holistik dalam konteks alamiah

dan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan serta analisis data. Oleh karena itu, metode ini dianggap paling relevan karena penelitian dilakukan langsung pada situasi pembelajaran sebagaimana berlangsung di kelas.

Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas III sekolah dasar yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa pada tahap perkembangan operasional konkret membutuhkan pembelajaran melalui aktivitas nyata, visual, dan gerakan sehingga metode demonstrasi gerak dan kuis interaktif dinilai tepat untuk membantu pemahaman mereka. Guru kelas berperan sebagai pelaksana pembelajaran sekaligus memberikan informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi kegiatan belajar. Pemilihan subjek dilakukan dengan purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan keterlibatan langsung dalam pembelajaran, sebagaimana disarankan oleh Patton (dalam Andriani et al., 2025) bahwa purposive sampling adalah teknik memilih informan berdasarkan kriteria khusus yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu: (1) observasi partisipatif, digunakan untuk melihat secara langsung aktivitas belajar siswa, respons mereka terhadap demonstrasi gerak, serta tingkat keterlibatan saat mengikuti kuis tebak gambar; (2) tes kuis interaktif, berupa kegiatan menebak gambar dengan mengangkat kartu “Hak” atau “Kewajiban” untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa secara cepat dan menyenangkan; (3) dokumentasi, berupa foto, video, dan catatan hasil belajar siswa guna memperkuat data empiris penelitian. Teknik ini dipilih untuk memperoleh gambaran autentik mengenai proses dan hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh peneliti perlu diperiksa kebenarannya agar dapat dipastikan valid. Untuk itu, peneliti menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi adalah cara untuk mengecek kebenaran informasi yang didapat dari penelitian dengan membandingkan berbagai teknik atau sumber data yang sudah dikumpulkan (Hardani et al., 2020). Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Langkah ini mengikuti model analisis interaktif Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2016) yang menjelaskan bahwa analisis data dilakukan secara terus-menerus hingga data dianggap jenuh.

Tahapan Pelaksanaannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan belajar mengajar yang menerapkan demonstrasi gerak dan kuis interaktif, diperoleh hasil bahwa penggunaan strategi tersebut memberikan dampak positif terhadap

pemahaman siswa atas materi hak dan kewajiban yang dipelajari. Pada awalnya, sebagian siswa masih terlihat bingung dan sering lupa membedakan antara hak dan kewajiban. Namun, setelah diberikan pembelajaran berbasis gerak dan permainan kuis, terlihat adanya perubahan yang signifikan dalam pemahaman dan motivasi belajar mereka.

1. Penerapan Demonstrasi Gerak dalam Pembelajaran

Metode demonstrasi gerak dilakukan dengan memberikan gerakan sederhana yang mewakili konsep hak dan kewajiban. Misalnya, gerakan tangan membuka untuk makna hak dan gerakan tangan menolong atau bekerja sama untuk kewajiban. Penggunaan gerakan terbukti membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi. Fokus belajar siswa mengalami peningkatan. Siswa juga mampu mengasosiasikan gerakan tertentu dengan konsep yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik kelas rendah yang cenderung lebih mudah memahami informasi melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas fisik (*learning by doing)*. Setelah beberapa kali pengulangan gerak, siswa yang sebelumnya sulit membedakan hak dan kewajiban mulai menunjukkan peningkatan dalam menjawab pertanyaan guru.

2. Penerapan Kuis Interaktif

Pada tahap berikutnya, guru memberikan kuis berupa permainan tebak gambar. Guru menampilkan gambar yang menggambarkan suatu aktivitas, lalu siswa diminta menebak apakah gambar tersebut menunjukkan hak atau kewajiban. Setiap siswa memegang dua lembar kertas bertuliskan “Hak” dan “Kewajiban”. Ketika guru menunjukkan gambar, siswa mengangkat kertas sesuai jawabannya.

Pelaksanaan kuis ini memberikan beberapa dampak positif:

a. Meningkatkan partisipasi siswa: Seluruh siswa tampak bersemangat menjawab dan terlibat aktif.
b. Mengembangkan kemampuan berpikir cepat: Siswa berlatih mengambil keputusan berdasarkan pemahaman konsep.
c. Meningkatkan motivasi belajar: Kuis dengan bentuk permainan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias.

3. Dampak Terhadap Pemahaman Siswa

Setelah penerapan kedua metode tersebut, terjadi peningkatan yang jelas pada kemampuan siswa dalam:

a. Membedakan antara hak dan kewajiban
b. Menjelaskan contoh hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari
c. Mengingat konsep pembelajaran melalui bantuan gerakan dan visual gambar

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak lagi mudah lupa atau bingung saat diberikan contoh situasi tertentu. Penerapan gerak membantu menguatkan memori jangka panjang, sedangkan kuis interaktif membantu proses evaluasi secara menyenangkan.

4. Pembelajaran yang Lebih Bermakna

Kombinasi demonstrasi gerak dan kuis interaktif membangun situasi belajar yang partisipatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Metode ini sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas III yang membutuhkan pembelajaran konkret, visual, dan kinestetik. Selain meningkatkan pemahaman, strategi ini juga berpengaruh pada sikap positif siswa terhadap kegiatan belajar, seperti keberanian menjawab, kerjasama, dan rasa percaya diri.

PEMBAHASAN

Pembelajaran yang memadukan gerakan simbolik dan kuis interaktif memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai hak dan kewajiban. Pada awal pembelajaran, banyak siswa masih bingung membedakan dua konsep ini karena sifatnya yang abstrak. Setelah guru memberikan gerakan sederhana, seperti tangan membuka untuk melambangkan “hak” dan gerakan

tangan menolong atau bekerja sama untuk menggambarkan "kewajiban", siswa terlihat lebih mudah memahami makna kedua istilah tersebut. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar yang membutuhkan bantuan aktivitas nyata dalam memahami konsep abstrak (Wardani, 2022). Pembelajaran dengan gerakan juga membantu siswa mengingat materi karena tubuh ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pemahaman akan terbentuk lebih kuat ketika siswa mengalami sendiri proses belajarnya (Azzahra et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan gerakan simbolik tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu memperdalam internalisasi konsep pada diri siswa.

Efektivitas pembelajaran meningkat ketika gerakan simbolik dikombinasikan dengan kuis interaktif berbasis gambar. Kegiatan kuis mendorong siswa menjawab lebih cepat, memperhatikan instruksi guru, dan menilai gambar dengan lebih teliti. Penggunaan permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa melalui unsur tantangan dan kegiatan yang menyenangkan (Misdalina & Lefudin, 2020). Selain itu, penggunaan media visual membantu siswa mempertahankan fokus karena gambar dapat menarik perhatian dan memperjelas makna materi (Melati et al., 2023). Kuis interaktif juga memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan siswa. Aktivitas menjawab dengan cepat mampu menghidupkan suasana kelas serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara lebih percaya diri. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Sappaile et al., 2024). Kegiatan yang menyenangkan menumbuhkan semangat belajar sekaligus melatih ketelitian siswa dalam menentukan kategori "hak" atau "kewajiban".

Selain meningkatkan motivasi, integrasi media visual dan gerakan berperan dalam memperkuat daya ingat. Pemanfaatan jalur visual, misalnya melalui ilustrasi gambar, memudahkan siswa dalam memahami konsep karena disajikan dalam bentuk representasi yang lebih konkret (Mayer, 2020). Hal ini sejalan dengan teori Dual Coding yang menjelaskan bahwa informasi dapat lebih mudah dipahami dan diingat apabila disampaikan melalui dua saluran sekaligus, yakni verbal dan visual (Paivio, 2014). Pembelajaran multimodal juga membantu mengurangi kesalahan pemahaman karena siswa menerima penjelasan melalui beberapa cara sekaligus. Ketika siswa melakukan gerakan, melihat gambar, dan mendengar penjelasan guru, mereka dapat menyusun pengetahuan dengan lebih jelas (Anderson, 2018). Media pembelajaran yang konkret, seperti model visual atau alat peraga, telah lama diketahui dapat memperkuat pemahaman konsep siswa sekolah dasar (Sudjana & Rivai, 2020).

Penguatan konsep melalui kegiatan permainan pun mendukung terciptanya pembelajaran PKn yang lebih menarik dan mudah dipahami. Pendekatan yang memanfaatkan unsur permainan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi PKn karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih langsung dan konkret (Sri Retno Palupi & Santi, 2024). Media edukatif yang memadukan unsur visual ataupun animasi juga terbukti meningkatkan ketertarikan siswa sekaligus pemahaman konsep (Adyani et al., 2015).

Kebaruan penelitian terletak pada penggabungan dua pendekatan sekaligus, yaitu gerakan simbolik dan kuis interaktif, dalam pembelajaran PKn kelas rendah. Penerapan kedua metode secara simultan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih utuh, karena siswa terlibat melalui aspek fisik, visual, maupun kognitif. Kombinasi tersebut menghasilkan proses belajar yang lebih bermakna, aktif, dan selaras dengan tahapan perkembangan siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan dan analisis pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penerapan demonstrasi gerak dan kuis interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas

III pada konsep hak dan kewajiban. Demonstrasi gerak memberikan pembelajaran yang konkret melalui aktivitas fisik yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia operasional konkret, sehingga membantu mereka mengaitkan gerakan simbolik dengan makna konsep yang dipelajari. Siswa menjadi lebih mudah mengingat dan membedakan antara hak dan kewajiban karena proses belajar melibatkan pengalaman langsung dan pengulangan gerakan yang bermakna.

Sementara itu, kuis interaktif berbasis tebak gambar memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, peningkatan motivasi, serta mendorong keaktifan siswa dalam menjawab. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep melalui media visual, tetapi juga melatih kemampuan berpikir cepat dan pengambilan keputusan. Integrasi antara demonstrasi gerak dan kuis interaktif menciptakan pengalaman belajar multimodal yang memadukan aspek fisik, visual, dan kognitif, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat dan bertahan lama.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan signifikan pada kemampuan siswa dalam mengidentifikasi hak dan kewajiban serta dapat memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Siswa tidak lagi mudah lupa atau bingung, dan mereka menunjukkan antusiasme serta partisipasi yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kombinasi metode demonstrasi gerak dan kuis interaktif dapat menjadi alternatif strategi dari pembelajaran PPKn yang tentunya efektif untuk peningkatan pemahaman konsep yang abstrak, memperkuat motivasi belajar, serta menciptakan keaktifan dalam pembelajaran dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo, R. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran berbantuan media animasi interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*), 4(2), 648–657.

Anderson, R. C. (2018). *Teori skema dan implikasinya terhadap pembelajaran membaca*. University of Illinois Press.

Andriani, D., Maritasari, D. B., Laela, I., & Husnadia, S. (2025). Pemilihan Teknik Sampling yang Tepat Dalam Penelitian Kualitatif: Literature Review. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *6*(4), 6238–6247. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3783

Astuti, M. & Surajiyo. (2021). Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 87–96.

Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Riset Mahasiswa*, 2(2), 64–75.

Budiman, T. J., Damayanti, R., & Romlah, S. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 84–93. https://doi.org/10.69533/tyynq962

Ginting, M. A. B.(2025).Penerapan Metode Demonstrasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA 2 Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMA Negeri 2 Rantau Utara.*Indo-MathEdu Intellectual Journal*,6 (3), 3529-3538. http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3162

Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., ... Istiqomah, R. R. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif.Yogyakarta:CV. Pustaka Ilmu

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games

tournament terhadap pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186–195.

Paivio, A. (2014). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Psychology Press.

Putra, N.L.J., Putri, D.L., Wahyuningsih, K., & Iriansyah, H.S. (2024). Analisis Pemahaman Hak dan Kewajiban Pada Pelajaran PKN Kelas IV di SDIT Al Kautsar. *Journal of Citizenship Values*, 2(2), 73-79.

Rahayu, S., Lestari, N. D., & Wahyuningsih, S. (2025). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN DEMONSTRASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SD NEGERI 1 LUBUK MAKMUR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 227–240.

Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarok, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.

Setiawan, P., & Haryati, T. (2024). Penerapan Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 359–365.

Sri Retno Palupi, & Santi, A. U. P. (2024). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PPKn kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. Dalam *Transformasi Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter* (pp. 2762–2771).

Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung:Alfabeta.

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), 246.

Wardani, H. K. (2022). Pemikiran teori kognitif Piaget di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7–19.

Wijaya, K. C., & prastowo, A. (2024). Penggunaan Aplikasi Quiziz pada Mata Pembelajaran PKN dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 6159–6166. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.6084

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 4(1), 41–47. https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515

Zahroh, S. (2018). PENERAPAN METODE DEMONSTRASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS III SD NEGERI 157 PEKANBARU. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(2), 223–223. https://doi.org/10.33578/pjr.v2i2.5071