



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 3, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/05/2024
 Reviewed : 19/06/2024
 Accepted : 25/06/2024
 Published : 29/06/2024

M.Arief Al Hafiz¹
 Alfiandra²
 Ervinna Hasdawaty³

PENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PPKN MELALUI PENERAPAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN BERBANTUAN MEDIA BOARD GAME “AYAK UGAN” PADA KELAS 8.1 DI SMP NEGERI 38 PALEMBANG

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 38 Palembang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan Board Game Ayak Ugan. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 38 Palembang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan Board Game Ayak Ugan dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 38 Palembang. Peningkatan hasil belajar terlihat dari peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 41 pada siklus I peningkatan dengan hasil rata-rata 57,7 pada siklus II menjadi 79,3 pada siklus III. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif, dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil belajar, Kooperatif Tipe TGT, Board Game, Ayakh Ugan

Abstract

This classroom action research aims to improve the learning outcomes of Pancasila and Citizenship Education (PPKn) for students in class VIII.1 of SMP Negeri 38 Palembang through the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model with the help of the Ayak Ugan Board Game. This research was conducted in three cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 32 students in class VIII.1 of SMP Negeri 38 Palembang. Data collection techniques include observation and tests. The research results show that the application of the TGT type cooperative learning model with the help of the Ayak Ugan Board Game can improve PPKn learning outcomes for class VIII.1 students at SMP Negeri 38 Palembang. The increase in learning outcomes can be seen from the increase in the average student score from 41 in cycle I, with an average result of 57.7 in cycle II to 79.3 in cycle III. Apart from that, observations show that students are more active in participating in learning.

Keywords: Learning outcomes Kooperatif Tipe TGT, Board Game, Ayakh Ugan

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pemahaman peserta didik mengenai hak, kewajiban, serta nilai-nilai kebangsaan yang menjadi landasan kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun, pembelajaran PPKn di SMP Negeri 38 Palembang, khususnya pada kelas VIII.1, masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman peserta didik terhadap materi PPKn.

^{1,2,3}Civic Education, Universitas Sriwijaya

email : ppg.mariefhafiz01@program.belajar.id¹, alfiandra@fkip.unsri.ac.id²

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar PPKn adalah kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan minimnya variasi dalam penyampaian materi menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, materi PPKn yang seringkali bersifat abstrak dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik menjadi faktor penghambat lainnya. Menurut Hamalik (2019), materi pembelajaran yang abstrak dan kurang relevan dengan kehidupan peserta didik akan sulit dipahami dan diingat oleh peserta didik. Akibatnya, hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran PPKn yang mampu meningkatkan hasil belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman peserta didik (Erlande & Chotimah, 2023). Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan bantuan board game Ayakh Ugan.

Ayakh Ugan adalah Board Game edukatif yang dirancang untuk 2-6 pemain, baik individu maupun tim, dengan seorang moderator yang berperan sebagai "The God". Ini berlatar belakang petualangan di sungai Ayakh Ugan, di mana pemain berperan sebagai pedagang yang berusaha mengumpulkan artefak berharga.

Permainan dimulai dengan semua pemain berkumpul di petak "Ulu". Setiap pemain akan mendapatkan tiga Kartu Aksi yang dapat digunakan untuk menghadapi kejadian tak terduga di malam hari. Pemain bergiliran melempar dadu untuk menentukan langkah mereka, baik itu menggerakkan kapal di sepanjang aliran sungai atau menjelajahi daratan untuk mencari artefak.

Pada siang hari, pemain akan menarik kartu artefak yang berisi pertanyaan atau tantangan terkait PPKn. Jika berhasil menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan, pemain berhak menyimpan kartu tersebut. Di malam hari, "The God" akan membagikan kartu takdir kepada setiap pemain, yang berisi berbagai kejadian seperti kapal rusak, kekurangan makanan, atau kru yang hilang. Kartu Aksi dapat digunakan untuk mengatasi kejadian-kejadian ini.

Permainan berlangsung selama 10 putaran atau sampai ada pemain yang berhasil mengumpulkan 7 kartu artefak dan mencapai petak "Iilir". Pemain juga bisa menang dengan mengumpulkan kartu artefak dan kru terbanyak, menjadi pemain terakhir yang bertahan, atau menjadi "Admiral" dengan mengumpulkan 9 kru di kapal.

Ayakh Ugan bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga sarana pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Melalui pertanyaan-pertanyaan PPKn, permainan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman setimnya. Dengan berbagai cara untuk meraih kemenangan, Ayakh Ugan menawarkan pengalaman bermain yang seru dan mendidik bagi siswa kelas 8 SMP.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil untuk belajar bersama dan berkompetisi secara sehat. Pendekatan ini mendorong interaksi, kolaborasi, dan tanggung jawab individu dalam mencapai tujuan bersama. Melalui TGT, peserta didik dapat saling membantu, berbagi pengetahuan, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PPKn. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura (2021) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Penggunaan board game Ayakh Ugan sebagai media pembelajaran dalam TGT dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik. Permainan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep-konsep PPKn secara lebih konkrit dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh penelitian Susanto (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (2023) juga mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut teori ini, peserta didik belajar

dengan cara membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sosial. Dalam model pembelajaran TGT, peserta didik belajar bersama dalam kelompok, saling bertukar ide, dan memecahkan masalah bersama. Hal ini dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi PPKn.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas VIII.1 di SMP Negeri 38 Palembang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan board game Ayak Ugan. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn dan membentuk karakter peserta didik yang berwawasan kebangsaan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart (2020). PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar PPKn melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan Board Game Ayak Ugan. PTK memungkinkan peneliti untuk melakukan refleksi dan perbaikan secara terus-menerus selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: Lembar Observasi: Digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan guru selama pembelajaran. Lembar observasi ini mengacu pada indikator keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan penggunaan Board Game Ayak Ugan. Tes Hasil Belajar Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi PPKn sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran dan permainan board game. Tes ini terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian yang mencakup materi PPKn yang diajarkan.

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data utama, yaitu tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran. Sumber data yang terdiri dari data primer. data primer diperoleh dari peserta didik yaitu 17 laki laki dan 15 perempuan kelas VIII.1 SMP Negeri 38 Palembang

Sesuai dengan pandangan Sugiyono (2020), teknik tes merupakan alat yang efektif untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi PPKn. Selain itu, penggunaan pretest dan posttest memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran dan permainan board game, sehingga dapat diketahui efektivitas tindakan yang dilakukan.

Observasi dilakukan secara sistematis dan terstruktur dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya Indikator observasi untuk model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) meliputi beberapa aspek penting. Pertama, pembentukan kelompok heterogen yang terdiri dari peserta didik dengan kemampuan akademik dan karakteristik yang beragam. Kedua, penyampaian materi pembelajaran secara jelas dan terstruktur oleh guru, diikuti dengan kegiatan belajar kelompok yang efektif, di mana peserta didik saling berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama untuk memahami materi. Ketiga, pelaksanaan turnamen akademik di mana kelompok-kelompok berkompetisi secara sehat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait materi pembelajaran. Keempat, pemberian penghargaan atau reward kepada kelompok yang berhasil memenangkan turnamen, serta umpan balik yang konstruktif bagi semua kelompok untuk meningkatkan pemahaman mereka. Kelima, refleksi bersama antara guru dan peserta didik untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

Peneliti berperan sebagai observer non-partisipan, yaitu mengamati tanpa ikut terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Data hasil observasi dianalisis secara kualitatif untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran.

Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2021), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang penting dalam penelitian tindakan kelas. Observasi memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana model pembelajaran dan Board Game diterapkan dalam kelas, serta bagaimana respons peserta didik terhadap penerapan tersebut.

Dengan menggunakan teknik tes dan observasi, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan Board Game Ayak Ugan dalam meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas VIII.1 di SMP Negeri 38 Palembang.

Kategori	Nilai
Sangat Baik	$89 < A \leq 100$
Baik	$79 < B \leq 89$
Cukup	$70 < C \leq 79$
Perlu Bimbingan	$D < 70$

Tabel 1. Kriteria interpretasi skor

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas VIII.1 di SMP Negeri 38 Palembang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan bantuan Board Game Ayak Ugan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam tiga siklus, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Siklus I

Pada siklus I yang dilakukan pada tanggal 28 febuari 2024, hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik adalah 41. Setelah penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan Board Game Ayak Ugan, Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dan Board Game Ayak Ugan pada siklus I belum memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, model pembelajaran TGT mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan berkolaborasi dengan teman sekelompoknya. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura (2021) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Kedua, penggunaan Board Game Ayak Ugan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini sesuai dengan penelitian Susanto (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Analisis Siklus 1

Peserta didik	Jumlah nilai	Rata rata
32	197	41

Observasi menunjukkan bahwa peserta didik masih belum sepenuhnya terlibat aktif dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik terlihat bingung dan kesulitan memahami materi, terutama saat bermain board game Ayak Ugan. Guru sudah menyampaikan materi dengan jelas dan terstruktur, namun kegiatan diskusi kelompok belum berjalan efektif karena beberapa peserta didik masih pasif. Turnamen akademik berjalan lancar, namun masih ada beberapa peserta didik yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Pemberian reward dan umpan balik sudah dilakukan, namun belum secara spesifik dan personal. Refleksi bersama menunjukkan bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam memahami beberapa konsep PPKn dan membutuhkan lebih banyak latihan.

Siklus II

Pada siklus II yang dilakukan pada 24 April 2024, peneliti melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perbaikan tersebut meliputi peningkatan variasi dalam Board Game Ayak Ugan, pemberian umpan balik yang lebih spesifik kepada peserta didik, dan penguatan kerja sama antar anggota kelompok. Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta didik menjadi 57,7

Peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PPKn.

Hal ini juga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan Board Game Ayak Ugan dapat terus dikembangkan dan ditingkatkan efektivitasnya.

Tabel 3. Analisis Siklus II

Peserta didik	Jumlah nilai	Rata rata
32	227	57,7

Observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif peserta didik. Peserta didik lebih antusias dan berani bertanya selama kegiatan diskusi kelompok. Permainan board game Ayak Ugan berjalan lebih lancar karena guru telah melakukan variasi dalam permainan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi. Turnamen akademik juga berjalan lebih kompetitif, dan peserta didik lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Guru memberikan umpan balik yang lebih spesifik dan personal kepada setiap kelompok, sehingga peserta didik dapat memahami kelemahan dan kelebihan mereka. Refleksi bersama menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih memahami materi PPKn, namun masih membutuhkan penguatan dalam beberapa konsep.

Siklus III

Pada siklus III yang dilakukan pada tanggal 3 Mei 2024, peneliti melakukan perbaikan lebih lanjut dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab soal-soal secara berkelompok berdasarkan materi PPKn yang telah dipelajari. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Hasil pada siklus III menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta didik menjadi 79,3.

Peningkatan hasil belajar pada siklus III menunjukkan bahwa pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab soal-soal secara berkelompok merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PPKn. Hal ini juga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan Board Game Ayak Ugan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Tabel 4. Analisis Siklus III

Peserta didik	Jumlah nilai	Rata rata
32	381	79,3

Observasi menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif dan mandiri dalam pembelajaran. Kegiatan diskusi kelompok berjalan sangat efektif, peserta didik saling bertukar ide dan pendapat dengan antusias. Permainan board game Ayak Ugan berjalan lancar dan menyenangkan, peserta didik terlihat menikmati proses pembelajaran. Turnamen akademik berjalan sangat kompetitif, dan peserta didik menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi PPKn. Guru memberikan umpan balik yang sangat spesifik dan personal kepada setiap kelompok, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi diri. Refleksi bersama menunjukkan bahwa peserta didik merasa puas dengan proses pembelajaran dan merasa lebih percaya diri dalam memahami materi PPKn.

Tabel 5 menunjukkan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus penelitian. Pada siklus I, tidak ada peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar (nilai rata-rata 41). Pada siklus II, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas menjadi 9 orang (39%), dengan rata-rata nilai 57,7. Peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus III, di mana 23 peserta didik (61%) mencapai ketuntasan belajar, dengan rata-rata nilai 79,3.

Secara keseluruhan, tabel ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I hingga siklus III. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan Board Game Ayak Ugan dalam meningkatkan hasil belajar PPKn.

Tabel 5. Hasil belajar peserta didik

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah nilai	197	227	381

Nilai Rata Rata	41	57,7	79,3
Peserta didik yang tuntas	0	9	23
Peserta didik yang tuntas	32	23	9
Presentase Ketidaktuntasan	100%	61%	39%
Presentase ketuntasan	0%	39%	61%

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul "Peningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran PPKn melalui Penerapan Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Berbantuan Media Board Game "Ayak Ugan" Pada Kelas 8.1 Di SMP Negeri 38 Palembang" dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih banyak.

Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di SMP Negeri 38 Palembang. Saya menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan. Akhir kata, saya ucapkan terima kasih.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini berhasil membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan permainan papan Ayak Ugan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 38 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 41 pada siklus I menjadi 79,3 pada siklus III. Selain hasil belajar peningkatan terjadi pada keaktifan, antusiasme serta motivasi belajar di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu*
- Bandura, A. (2021). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2020). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer Singapore.
- Rusman. (2020). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 123-135.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (2023). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlande, R., & Chotimah, U. (2023). The Effect of the Application of the Treffinger Model on Creative Thinking Ability in Pancasila and Civic Education Class VII SMPN 17 Palembang. In D. Iswandi, D. I. Muthaqin, Baeihaqi, P. Sopianingsih, N. M. Fatimah, S. Maesaroh, A. Fauzi, S. F. Zein, & D. I. Pradana (Eds.), *Proceedings of the 4th Annual Civic Education Conference (ACEC 2022)* (Vol. 768, pp. 496–504). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1_55
- Jayani, N., Purnama, M., & Erlande, R. (2024). *efektivitas canang-canang sebagai media informasi tradisional di era digitalisasi studi kasus desa muara batun kecamatan jejawi kabupaten OKI*. 6.
- Sari, N., Murdiono, M., Nurdiansyah, E., & Erlande, R. (2023). *Using Quizziz Application as an Evaluation Media for Online Learning in Citizenship Education Courses*. 15.