

IMPLEMENTASI AJARAN TAMANSISWA TRI N TERHADAP GAYA BELAJAR AUDIOVISUAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Haekal Amri¹, Dhea Ananda Septiani², Hanif nahari Yusuf³, Wafiq Azizah⁴

Program S-1 PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

Email: haekalerry@gmail.com

Abstract

Education is a process by which an individual acquires the knowledge, skills, and understanding necessary to develop. The main goal is to help individuals become more knowledgeable and responsible in their lives. Basic education is the main foundation in developing a person's education and character. Elementary school plays an important role in developing a person's character and personality. Therefore, it is necessary to carry out good and quality learning so that the desired learning objectives can be fully achieved. one of them is using a strategy using Ki Hadjar Dewantara's teachings, one of which is Tri N (niteni, nirokke, nambahi). Students first observe, pay close attention and finally students are given freedom in their activities. Data sources for this research use primary and secondary data sources. The instruments used in this research are LCD, learning videos, and PPT. Data collection techniques use observation and documentation. Data Analysis Techniques. Data analysis techniques go through the stages of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The results of the discussion show that using a learning model with the 3N concept (Niteni, Nirokke, Nambahi) with audio visual media can be applied in learning at SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta. By applying the 3N concept, it is hoped that students can carry out learning optimally, namely by observing learning objects (watching and observing building learning videos), then imitating what students have observed, and in the final stage students can perfect them by adding to these learning objects, so that in the learning process students will produce complete knowledge and skills.

Abstract

Pendidikan merupakan suatu proses ketika seorang individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman yang diperlukan untuk proses berkembang. Tujuan utamanya ialah membantu individu menjadi lebih berpengetahuan dan tanggung jawab dalam kehidupan mereka. Pendidikan dasar ialah pondasi utama dalam suatu pembangunan Pendidikan dan karakter seseorang. Sekolah dasar memegang peranan penting dalam pengembangan karakter dan kepribadian seseorang. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran dengan baik dan berkualitas perlu dilaksanakan agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai sepenuhnya. salah satunya yaitu menggunakan Strategi dengan menggunakan ajaran Ki Hadjar Dewantara salah satunya yaitu Tri N (*niteni, nirokke, nambahi*). Peserta didik terlebih dahulu mengamati, memperhatikan dengan seksama dan terakhir siswa diberi kebebasan dalam beraktifitas Sumber data penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Penelitian ini menggunakan instrumen LCD, video pembelajaran, dan PPT. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi Teknik Analisis Data. Teknik analisi data melalui tahap data *collection*, tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan konsep 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) melalui media audio visual dapat diimplementasikan dalam skema kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta. Penerapan pembelajaran dengan konsep 3N ini bertujuan untuk mendorong peserta didik supaya mampu melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan maksimal, kemudian dapat menirukan apa yang telah dipelajari, kemudian pada tahap terakhir adalah peserta didik dapat

Article History

Submitted: 21 Juni 2024

Accepted: 24 Juni 2024

Published: 1 Juli 2024

Key Words

Tri N, Audio Visual, Instructional Media

Sejarah Artikel

Submitted: 21 Juni 2024

Accepted: 24 Juni 2024

Published: 1 Juli 2024

Kata Kunci

Tri N, Audio Visual, Media Pembelajaran

menyempurnakan pembelajaran tersebut, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik akan menghasilkan pengetahuan dan keterampilan yang utuh.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami evolusi untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dalam memahami dan menguasai berbagai materi pembelajaran, termasuk matematika. Pendekatan Pendidikan harus menekankan pada pengalaman langsung siswa dalam belajar. Misalnya, dalam matematika, konsep-konsep dapat diajarkan melalui eksperimen sederhana, permainan matematika, atau kunjungan lapangan yang relevan. Guna memenuhi permintaan besar akan sumber daya manusia di Indonesia dengan harapan agar bisa bersaing di masa depan, oleh karena itu, pendidikan dianggap sebagai sarana untuk mencapainya. Ini mencakup dari pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi bagi siswa (Yuwono, 2010). Pendidikan merupakan Upaya sadar dan terencana oleh individu untuk mengembangkan potensi dalam diri setiap individu untuk mempunyai kekuatan keagamaan (spiritual), kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri serta ketrampilan yang diperlukan individu itu sendiri maupun masyarakat (Pristiwanti *et.al*, 2022). Hal ini tidak hanya mencakup pendidikan formal di sekolah dasar, tetapi juga pembelajaran informal melalui pengalaman sehari-hari interaksi sosial, dan sumber lainnya. Tujuannya ialah menanamkan dan mengembangkan potensi ketakwaan dan keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa, menumbuhkan akhlak mulia melalui pemberian dan pemupukan ilmu pengetahuan, penghayatan serta pengalaman setiap individu (Noor, 2018). Pendidikan dasar ialah pondasi utama dalam suatu pembangunan pendidikan seseorang yang mempunyai tujuan untuk memberi bekal kemampuan dasar baca, tulis, hitung, pengetahuan serta ketrampilan dasar yang berguna bagi suatu individu sesuai dengan Tingkat perkembangannya dan mempersiapkan individu tersebut untuk ke jenjang Pendidikan selanjutnya (Rohmah & Kasriman, 2017). Sekolah dasar memberikan landasan pengetahuan yang penting dalam berbagai mata pelajaran seperti ilmu pengetahuan sosial, matematika, bahasa indonesia, dan ilmu pengetahuan alam. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk studi lebih lanjut di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Sekolah dasar juga memegang peranan penting dalam pengembangan karakter dan kepribadian setiap individu, salah satunya yakni karakter disiplin yang ditumbuhkan melalui pembiasaan, pemberian contoh atau suru tauladan, pemberian apresiasi dan pemberian sanksi (Addawiyah, 2023). Pendidikan dasar memberikan pengalaman sosial dan emosional yang penting bagi perkembangan anak. ini merupakan masa ketika anak berinteraksi dengan teman sebayanya. mengendalikan emosinya, dan memahami peranannya dalam masyarakat. Keberhasilan dari pembelajaran yang dilakukan pada jenjang sekolah dasar akan berpengaruh bagi siswa untuk menentukan keberlangsungan pembelajaran pada jenjang berikutnya.

Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik dan tetap menjaga kualitas supaya tujuan dari pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai sepenuhnya. salah satunya yaitu mengembangkan sikap kreatif dapat dimasukkan ke dalam proses pembelajaran apapun. Mata pelajaran matematika salah satunya yang dapat dimasukkan ke dalam sikap kreatif, seperti bercerita, memperagakan tokoh dan lain sebagainya. Sebagai seorang pengajar, guru dapat mengimplementasikan serta mengembangkan konsep pembelajaran yang dibangun oleh KH. Dewantara dalam Tamansiswa, diantaranya yaitu Tri N (*niteni, nirokke, nambahi*) (Damayanti, 2019). Peserta didik difokuskan lebih dulu untuk mengamati (Niteni), kemudian memperhatikan arahan serta penjelasan dari guru tentang pembelajaran yang sedang dipelajari. Niteni merupakan proses kognitif atau fikiran seseorang yang berasal dari kata "titen" dimana merujuk kepada kemampuan secara cermat untuk mengenali, dan menangkap makna dari suatu objek yang diamati melalui memperhatikan, mengamati secara seksama, membandingkan dengan mendalam serta melibatkan seluruh indra

(Nisa *et.al*, 2019). Selanjutnya, tahap nirokke atau meniru merupakan lanjutan dari tahap pengamatan. Istilah "nirokke" atau "niruaken" merujuk pada kegiatan meniru (Rozak & Wardina, 2014). Sesuai dengan penjelasan ini, nirokke adalah upaya untuk menirukan apa yang telah diajarkan melalui contoh atau teladan dari sumber belajar (Damayanti & Rochmiyati, 2019). Niroake bermanfaat karena membantu dalam pendidikan diri dengan menggunakan orientasi dan pengalaman (Nita *et al.*, 2017). Niroake tidak dianggap sebagai tindakan yang salah, melainkan sebagai cara untuk mengadopsi model, metode, semangat, dan manajemen untuk menyerap informasi (Wijayanti & Utaminingsih, 2017). Dalam konteks pembelajaran, nirokke bisa dilakukan dengan melakukan pemodelan atau meniru perilaku dari individu lain (seperti guru, teman, atau masyarakat) untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman belajar. Namun, apabila siswa sudah mampu meniru apa yang dilihat dengan baik, maka proses ini dianggap telah berhasil. Nambahke, siswa diberi kebebasan dalam beraktivitas ditunjukkan, dalam tahapan ini terdapat kegiatan kreatif dan inovatif yang bertujuan untuk memberikan sentuhan baru pada model yang diadopsi sehingga tidak sekadar meniru, tetapi juga melakukan perbaikan, penambahan, pengurangan, modifikasi, dan pengembangan terhadap apa yang diadopsi (Andayani *et.al* 2021). Apabila ketiga proses yang telah dijelaskan tadi dapat dilalui dengan baik oleh siswa, maka diharapkan siswa dapat mempunyai sikap kreatif serta inovatif yang baik,

Gaya belajar merupakan metode yang dipilih tiap individu untuk memahami pelajaran dan informasi yang diterima dari sekitarnya (Asriyanti & Janah, 2018). Gaya belajar adalah metode yang digunakan seseorang untuk belajar dan bagaimana mereka berpikir dalam menguji pembelajaran mereka (Yuwono, 2010). Gaya belajar adalah cara yang umumnya dipilih oleh siswa untuk merespons dan menggunakan stimulus dalam mengambil dan kemudian mengelola informasi selama proses belajar (Budiarti & Jabar, 2016).

Media audiovisual adalah gabungan antara elemen suara dan gambar yang dikombinasikan melalui kaset audio dan visual. Media ini mencakup unsur suara dan gambar yang dapat disaksikan, seperti rekaman video, slide berisi suara, dan lain sebagainya (Yusmawati, 2020). Pembelajaran audio visual merupakan sarana yang menggunakan penglihatan dan pendengaran untuk mengantarkan informasi, yang berperan dalam membentuk kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hayati *et.al*, 2017). Media audio visual dapat menampilkan gambar-gambar yang membantu meningkatkan pemahaman siswa. Suara latar yang menyertai gambar juga dapat mempengaruhi emosi siswa dalam memahami suatu kejadian. Jenis media ini sangat efektif untuk menjelaskan materi yang kompleks. Salah satu fitur utama dari teknologi ini adalah kemampuannya untuk menyampaikan pesan melalui kombinasi audio dan visual (Aida *et.al*, 2020). Model pembelajaran Visua dan Auditory mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan seperti mendengarkan, melihat, mengamati, bergerak, meniru, dan mempraktikkan materi pembelajaran. Pendekatan ini sangat menarik untuk diterapkan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan media pembelajaran berupa video juga dapat memberikan siswa tambahan informasi serta merangsang otak mereka untuk mengingat materi lebih lama. Sehingga, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Lertari, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan berfokus pada mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata baik secara lisan maupun tertulis dari individu-individu dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini dipilih oleh peneliti karena masalah yang diteliti masih tidak jelas, bersifat holistik, kompleks, dinamis, dan memiliki makna yang mendalam, sehingga

tidak memungkinkan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif pada situasi sosial tersebut (Sugiyono, 2016). Dari data yang telah dideskripsikan tersebut, kemudian dianalisis dan dilakukan penarikan kesimpulan. Waktu pelaksanaan penelitian terhitung sejak bulan Februari hingga Juni 2024 dengan lokasi penelitian berada di SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Lembu Andini, Pakuncen, Wirobrajan, Daerah Istimewa Yogyakarta. Subjek yang dipilih di dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas V, dan siswa kelas V SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan observasi. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer serta data sekunder. Sumber data primer didapat dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap subjek penelitian. Sementara itu, sumber data sekunder diambil dari dokumen, foto, maupun hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama itu berkaitan dengan konsep 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). Teknik analisis data melalui tahap pengumpulan data, dilanjutkan reduksi data, kemudian penyajian data, dan terakhir penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah LCD, video pembelajaran, dan *Power Point*.

A. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep 3N Ki Hadjar Dewantara

Ki Hajar Dewantara merupakan bapak pendidikan Indonesia dan berjasa dalam mengubah sistem pendidikan Indonesia dari sistem pendidikan kolonial menjadi sistem pendidikan nasional. Ia menjadi pioner bagi revolusi di bidang pendidikan melalui berdirinya perguruan Tamansiswa dengan memperkenalkan ajaran yang beragam. Ki Hadjar Dewantara berpendapat bahwa sistem Pendidikan yang berkembang di Indonesia pada saat itu masih didominasi dengan sistem pendidikan negara Barat, sehingga dianggap kurang sesuai dengan budaya dan nilai-nilai luhur Indonesia. Terlebih lagi bahwa sistem pendidikan yang pada saat itu dibawa oleh bangsa colonial berdasar pada sifat perintah, menghukum, dan menertibkan, yang artinya bersifat paksaan. Oleh karena sistem pendidikan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai luhur tersebut membuat anak menjadi pribadi yang kurang mandiri dan tidak mempunyai inisiatif serta kreatifitas. Ki Hadjar Dewantara menganggap bahwa sistem pendidikan Barat justru mencetak manusia-manusia yang pasif dan memiliki kesadaran yang dangkal untuk mandiri berkreasi. Berangkat dari hal tersebut, Ki Hadjar Dewantara mencoba menghadirkan konsep baru dalam sistem pendidikan di Indonesia, yaitu konsep 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*). *Niteni* berasal dari kata "*titen*" yang mempunyai arti sebuah kecakapan secara cermat untuk mengenali dan memahami makna dari suatu objek. *Niteni* juga dapat diartikan sebagai suatu proses pencarian dan penemuan makna dari objek yang diamati melalui sistem inderawi. Berdasarkan pengertian tersebut, *niteni* dapat disimpulkan sebagai proses pengembangan kognitif yang Ki Hadjar Dewantara disebut dengan *cipta*. Sementara itu, *Nirokke* dan *Nambahi* dapat diartikan sebagai suatu kegiatan meniru (*to imitate*) dan proses menambahkan (*to innovate* atau *to add value*). Dalam konsep yang diajukan oleh Ki Hadjar Dewantara, *Nirokke* dan *Nambahi* mempunyai tataran yang sama, yaitu pada implementasi hasil dari proses *Niteni*.

Ki Hadjar Dewantara memasukkan konsep *Nirokke* dan *Nambahi* ke dalam ranah kemauan atau karsa, Dimana keduanya selalu hadir menyertai setiap buah pikiran dan perasaan dari individu. Meskipun demikian, kedua konsep tersebut mempunyai perbedaan, antara lain terletak pada kadar serta proses munculnya kreatifitas. Beliau juga menjelaskan bahwa konsep *Nirokke* atau meniru merupakan sebuah kodrat yang muncul pada masa kanak-kanak (Suroso, 2011). Sementara itu, jika dikaitkan dengan proses meniru yang terjadi pada anak-anak, khususnya anak sekolah dasar, mereka cenderung mempunyai keinginan yang tinggi untuk selalu meniru apa yang mereka lihat dan menurutnya menarik. Hal ini selaras dengan fakta

bahwa kemampuan, keterampilan, serta perilaku dan sifat yang tumbuh dalam diri anak-anak merupakan suatu hasil dari proses meniru yang dilakukan terhadap lingkungan terdapatnya, terutama orang tua. Proses meniru yang dilakukan oleh anak-anak dianggap berguna bagi tumbuh kembang mereka karena dapat mendidik diri dengan jalan orientasi serta menumbuhkan pengalaman pribadi, meskipun proses tersebut terjadi dalam khayalan atau fantasi.

Beranjak ke konsep ketiga, yaitu Nambahi atau proses menambahkan serta mengembangkan merupakan kelanjutan dari proses Nirokke. Dalam konsep Nambahi, terjadi suatu proses kreatif dan inovatif yang muncul untuk memberikan sesuatu yang baru terhadap apa yang dicontoh. Proses Nambahi ini diharapkan dapat tumbuh dalam diri peserta didik atau anak. Ki Hadjar Dewantara mengungkapkan bahwa sebagai seorang individu yang kreatif dan inovatif, kita tidak boleh hanya meniru saja, tetapi juga harus dapat mengembangkan serta mengolahnya. Hal ini karena jika kita hanya meniru tanpa mengolahnya, maka kita termasuk ke dalam golongan orang-orang yang sebenarnya tidak mempunyai jiwa dan pribadi yang kreatif serta inovatif (Hidayah, 2015).

2. Audio Visual

Teknologi jenis audio dan visual merupakan sebuah cara untuk menyampaikan suatu materi melalui mesin dengan mekanis dan elektronik untuk kemudian disajikan dalam bentuk pesan secara audio maupun visual. Proses kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan audio visual mempunyai ciri khas dengan menggunakan media berupa perangkat keras selama proses pembelajarannya (Arsyad, 2016). Berkaitan dengan hal tersebut, Rusman (2015) juga menyampaikan bahwa media audio visual merupakan alat bantu yang dapat dirasakan melalui indera pendengaran maupun penglihatan. Disebutkan juga bahwa video pembelajaran menjadi salah satu bentuk dari media audio visual yang ada di dalam kelas. Sementara itu, Riyana (2014) mengungkapkan bahwa media video pembelajaran merupakan sebuah media yang menghadirkan audio serta visual yang memuat pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, maupun teori yang dapat diaplikasikan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi. Video juga merupakan media tampak dengar atau audio visual. Hal ini karena di dalamnya terdapat unsur yang bisa didengar (audio) dan unsur yang bisa dilihat (visual) yang dapat ditampilkan dalam waktu yang bersamaan. Rivai & Nana (2014) juga menambahkan bahwa sebutan audio-visual merujuk kepada sejumlah peralatan yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang kemudian dapat ditangkap melalui indera penglihatan dan pendengaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan audi-visual, penekanan utama terdapat dalam nilai belajar yang didapat oleh siswa melalui pengalaman siswa yang nyata, tidak hanya sekadar narasi.

Media audio-visual saat ini lebih dikenal dengan sebutan media video. Agustiniingsih (2015) menjelaskan bahwa video merupakan serangkaian gambar (visual) yang bersifat elektronik yang disertai dengan unsur suara (audio) yang dihasilkan dari pita video (video tape). Serangkaian gambar atau visual tersebut kemudian diputar dan dijadikan gambar bergerak dengan menggunakan bantuan teknologi bernama video cassette recorder atau dapat juga dengan video player. Oleh karena itu, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio visual merupakan sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dalam kegiatan belajar mengajar melalui bentuk audio dan visual. Suatu pengalaman pembelajaran yang diperoleh melalui media audio visual akan lebih konkret daripada yang diterima dengan metode tradisional. Riyn (2014) menyebutkan bahwa media pembelajaran menggunakan audio visual mempunyai berbagai tujuan, antara lain a). memperjelas dan mempermudah bagi pengajar untuk menyampaikan pesan, b). menjadi solusi permasalahan keterbatasan waktu, ruang, serta indera dari siswa, dan c). dapat diterapkan dengan tepat serta bervariasi.

3. Penerapan Pembelajaran dengan Konsep 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) Melalui Media Audio Visual

Implementasi pembelajaran dengan konsep 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dengan media audio visual di SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta Jl. Lembu Andini, Pakuncen, Wirobrajan, Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebagai berikut:

a. Penerapan konsep *Niteni*

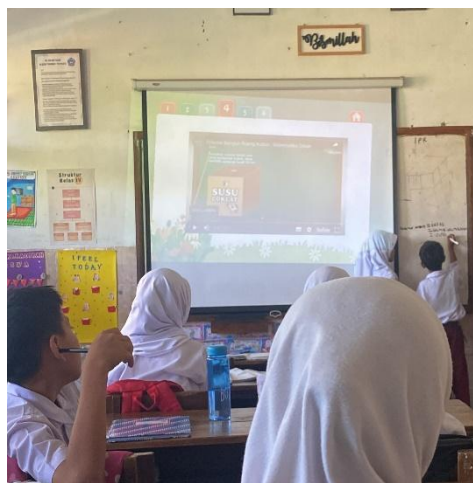
Penerapan konsep *Niteni* pada peserta didik SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta Kelas V dilakukan dengan cara menyaksikan, serta mengamati video pembelajaran yang ditayangkan menggunakan LCD, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Implementasi Konsep *Niteni*

b. Penerapan konsep *Nirokke*

Penerapan konsep *Nirokke* pada peserta didik SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta menirukan cara menyelesaikan rumus bangun ruang yang telah ditampilkan melalui video pembelajaran yang ditayangkan atau diputar menggunakan LCD, dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Implementasi Konsep *Nirokke*

c. Penerapan konsep *Nambahi*

Penerapan konsep *Nambahi* pada guru dan peserta didik SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta menambahkan cara menyelesaikan soal dengan cepat yang belum ada pada video pembelajaran yang ditayangkan menggunakan LCD, dimana cara baru yang ditemukan peserta didik dapat memudahkan dalam menyelesaikan soal sehingga dapat menyesuaikan kemampuan peserta didik yang berbeda, dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Implementasi Konsep *Nambahi*

B. SIMPULAN

Berangkat dari penjelasan serta analisis pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kegiatan belajar mengajar menggunakan konsep Tri N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dengan sebuah audio visual dapat diimplementasikan dalam skema kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Tamansari 3 Yogyakarta. Penerapan skema pembelajaran dengan konsep 3N ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih cermat dan teliti dalam mengamati materi pembelajaran. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat menirukan apa yang telah dilihat untuk kemudian dapat mengolah dan mengembangkannya, sehingga dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, peserta didik akan dapat menciptakan sebuah penerapan pengetahuan dan keterampilan yang utuh,

C. DAFTAR PUSTAKA

- Budiati, Nuning, Istiqomah, Agustina Sri Purnami, dan Denik Agustito. (2018). Penerapan Konsep 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*: 486-490.
- Hidayah, R. N. (2015). Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Studi Islam dan Sosial*, Vol. 9 No. 2: 17-25.
- Riyana, Cheppy. (2015). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Ulfatin, N. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Agustiningsih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar, *Pancaran*, Vol. 4, No. 1: 55-68.
- Addawiyah, R., & Kasrman. (2023). Peran Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Siswa. *Educatio*, 9(3): 1516-1524.
- Andayani, A. S., Subekti, H., & Sari, D. A. (2021). Relevansi Konsep Niteni, Nirokke, Nambahi Dari Ajaran Ki Hajar Dewantara Dalam Konteks Pembelajaran Sains. *Pendidikan Sains*, 9(1):1-6.
- 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

- Nisa, A. F., Prasetyo, Z. K., & Istiningsih. (2019). Tri N (niteni, niroake, nambahake) dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar ēl-Midad, 11(2), 101 - 116. doi:10.20414/elmidad.v11i2.1897
- Nita, C. I. R., Jazuli, M., Sumaryanto, T., & Sayuti, S. A. (2017). Niteni, Niroake, Nambahi (3N) Concept in the Learning of Dance in Elementary School. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 8(1), 137-142.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah*, 2(1): 123-144.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Pendidikan dan Konseling*, 4(6): 7911-7915.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Cendekia*, 9(2): 193-210.
- Rozak, A., & Wardina. (2014). Pengaruh Teknik 3N (Niteni, Niroake, Dan Nambahi) Ki Hajar Dewantara Terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa. *Pendidikan Sastra dan Bahasa Indonesia*, 1-18.
- Wijayanti, A., & Utaminingsih, R. (2017). The development of VII grade lesson plan for science subject with 3N: Niteni, niroake, nambahi (to inquire, to copy, to add) tamansiswa approach with outdoor learning activity basis. *Unnes Science Education Journal*, 6(3), 1686-1693.
- Yuwono, Aries. 2010. "Profil Siswa SMA Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian". Surakarta: Tesis Program Studi Pendidikan Matematika Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Addawiyah, R., & Kasriman. (2023). Peran Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Siswa. *Educatio*, 9(3): 1516-1524.
- Andayani, A. S., Subekti, H., & Sari, D. A. (2021). Relevansi Konsep Niteni, Niroake, Nambahi Dari Ajaran Ki Hajar Dewantara Dalam Konteks Pembelajaran Sains. *Pendidikan Sains*, 9(1):1-6.
- Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2018). Analisis gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(2): 183-187.
- Budiarti, I., & Jabar, A. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2015/2016. *Pendidikan Matematika*, 2(3): 142-147.
- Sugiyono. 2016. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: ALFABETA.
- Yusmawati, Taufik Rihatno, and Rismawanti. 2020. "Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melempar Dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas Iii Sdn 03 Jelambar Baru Jakarta Barat." *Jurnal SEGAR* 8(2):80-89
- Aida, L. N., Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1): 43-50.
- Najmi Hayati, Dkk. 2017. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota." *Jurnal Al-Hikmah* 14(2):164.
- Lestari, DP. 2023. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VISUAL, AUDITORY, KINESTETIK (VAK) UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI MIN 7 PONOROGO*. (Skripsi, Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo.