



Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Zyelya Zefra Ayunda *

Firman

Desyandri

Universitas Negeri Padang

Abstract

This study aims to examine the impact of using Kahoot-based learning media on student motivation in the subjects of Science and Social Studies (IPAS) in fifth-grade elementary school students. The research employs a quantitative method with an experimental approach, where the researcher applies different treatments between the experimental group using Kahoot and the control group using traditional teaching methods. The sample consists of 20 students randomly selected using the Random Sampling technique. Data were collected through pretests and posttests to assess the change in student motivation after participating in the learning process with Kahoot media. The results showed an average posttest score of 78.4 for the experimental group, while the control group had an average score of 74.4. Hypothesis testing using the t-test revealed a significant difference between the two groups, indicating that the use of Kahoot in the learning process can enhance student motivation. Based on the findings, it is concluded that Kahoot-based learning media is effective in increasing student motivation and can be used in elementary school education to create a more engaging and enjoyable learning experience.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, di mana peneliti memberikan perlakuan berbeda antara kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol yang menerapkan model pembelajaran tradisional. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa yang dipilih secara acak menggunakan teknik Random Sampling. Data diperoleh melalui pretest dan posttest untuk menilai perubahan motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media Kahoot. Hasil penelitian membuktikan dengan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 78,4 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 74,4. Uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci : Kahoot, Media Pembelajaran, Motivasi belajar, Teknologi Pendidikan

Keywords : Kahoot, Learning Media, Student Motivation, Education Technology

* Corresponding Author Email: zeliaayunda1505@gmail.com

1. Pendahuluan

Kurikulum terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era digital abad ke-21, kemajuan teknologi yang pesat memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan (Julaeha et al., 2021). Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, Kurikulum Merdeka diperkenalkan melalui program "Merdeka Belajar." Program ini merupakan langkah strategis untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan dirancang agar pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kebutuhan zaman saat ini. Menurut (Fahrozi et al., 2024) Kurikulum Merdeka dirancang oleh pemerintah untuk memberikan keleluasaan bagi lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum.

Kurikulum Merdeka membawa pembaruan dari kurikulum sebelumnya, salah satunya dengan menggabungkan pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, pemahaman diri, serta pemahaman tentang lingkungan yang mendalam, dengan memperkaya pengetahuan dan konsep yang diajarkan. Pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk mendorong rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka (Rahman & Fuad, 2023). Pendidikan dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membentuk individu yang kreatif, mandiri, dan dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi. Salah satu karakteristik utama dari Kurikulum Merdeka adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai fokus utama. (M. Mardiana & Emmiyati, 2024)

Salah satu pelajaran yang membutuhkan pendekatan yang menarik dan melibatkan siswa di tingkat Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat sekolah dasar hingga menengah, mencakup berbagai bidang ilmu sosial seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan lainnya, yang dikembangkan berdasarkan kondisi dan fenomena sosial yang ada (Prihatini et al., 2024). Dengan mata pelajaran IPAS, siswa dapat menghubungkan materi dengan pengalaman atau kejadian yang mereka alami, sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media yang sesuai agar materi dapat disampaikan dengan baik kepada siswa dan menghasilkan pencapaian belajar yang maksimal. (A. Mardiana et al., 2024).

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 1 sampai 3 November di UPT SDN 01 Simabur, Kecamatan Paraian, Kabupaten Tanah Datar, ditemukan masalah terkait dengan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa terlihat kurang tertarik dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang tampak bosan dan kurang fokus saat materi disampaikan dengan cara konvensional melalui ceramah. Kondisi ini berdampak pada pemahaman konsep-konsep IPAS yang diajarkan, di mana siswa mengalami kesulitan untuk mengingat atau menghubungkan materi yang telah dipelajari.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (A. Mardiana et al., 2024) Pengajaran monoton dalam pendidikan mengacu pada penggunaan metode yang sama terus-menerus, biasanya ceramah satu arah dari guru ke siswa. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan, jenuh, dan kurang termotivasi karena minimnya interaksi dan stimulasi kognitif.

Di zaman digital sekarang ini, pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk memperbaiki efektivitas dan efisiensi proses pendidikan. Beragam jenis media digital telah diperkenalkan, yang tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Hafizah, 2023) media pembelajaran berbasis digital digunakan sebagai sarana untuk mendukung proses belajar atau untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima, yang dapat mengasah kemampuan berpikir serta meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik. (Hafizatul, 2020) berpendapat bahwa penerapan media pembelajaran berbasis ICT diyakini dapat meningkatkan kecerdasan emosional, sensitivitas, dan motivasi siswa. Teknologi ini mempermudah proses berbagi pengetahuan serta penerimaan informasi dari guru. Dengan menggunakan media berbasis ICT yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif dan memberikan dampak yang signifikan.

Salah satu aplikasi yang sering dipakai dalam dunia pendidikan adalah Kahoot, sebuah platform permainan pembelajaran yang memungkinkan pendidik untuk menyusun soal kuis yang interaktif. Kahoot memiliki keunggulan karena kemampuannya memberikan umpan balik secara real-time yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kahoot dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif karena mengkombinasikan elemen kuis dan permainan, serta bisa digunakan untuk berbagai aktivitas pengajaran, seperti melakukan pre-test, post-test, pengukuran pemahaman materi, dan lainnya. (Zanah et al., 2024). Pemanfaatan aplikasi Kahoot diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Pengabdian et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket di lapangan maka, peneliti dapat menyimpulkan bahwa masalah ini mendorong ide untuk melakukan penelitian tentang penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot sebagai cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD. Dengan menggunakan Kahoot, oleh karena itu peneliti melaksanakan penelitian dengan judul ” Penerapan Media Pembelajaran Berbasis

Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi IPAS, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk belajar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimental, tujuan dilakukan penelitian ini yaitu melakukan pengujian atas pengaruh suatu perlakuan yang diterapkan oleh peneliti. Media pembelajaran berbasis Kahoot yang di implementasikan dalam motivasi belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V UPT SDN 01 Simabur selama proses pembelajaran oleh peneliti. Pada penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan khusus kepada kelompok kontrol, sedangkan kelompok eksperimen tidak menerima perlakuan tersebut. Selanjutnya, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menjalani pretest dan posttest. Langkah ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung dari awal hingga akhir. Populasi penelitian terdiri atas 20 siswa kelas V UPT SDN 01 Simabur. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *Random Sampling*, Teknik pengambilan sample pada penelitian ini yakni *Random Sampling*. *Random sampling* merupakan metode yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai bagian dari sampel. Teknik *Random Sampling* digunakan oleh peneliti untuk memastikan bahwa sampel secara objektif mewakili populasi. Dengan metode ini, setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk terpilih, sehingga mengurangi kemungkinan bias dalam proses pemilihan sampel. Pendekatan ini menjadikan hasil penelitian lebih terpercaya dan relevan untuk menggambarkan populasi secara keseluruhan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 01 Simabur pada tanggal 4-5 November 2024 pada kelas VA dan 8 November 2024 di kelas VB. Data yang dikumpulkan oleh peneliti mencakup motivasi belajar siswa yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data penelitian diperoleh melalui tes yang dilakukan sebelum dan setelah proses pembelajaran pada masing-masing kelompok sampel, yaitu dengan melaksanakan pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, untuk mengukur kemampuan peserta didik di kedua kelompok sampel sebelum pembelajaran dimulai.

Penelitian pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 8 November 2024 sebanyak 20 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pretest, perlakuan (treatment), dan posttest. Selanjutnya, setiap kelompok sampel menerima perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya Indonesia selama dua sesi pembelajaran, sementara kelas kontrol diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional sebanyak dua kali pertemuan. Setelah itu, masing-masing kelompok diberikan posttest untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik setelah menerima perlakuan pembelajaran. Data pretest dan posttest dari masing-masing kelompok sampel kemudian dianalisis untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis pretest dan posttest disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Hasil Pretest	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	17	20
Nilai Tertinggi	80	85
Nilai Terendah	43	43
Mean	63,4	66,1
Standar Deviasi	11,312	13,588
Varians	127,9733	184,6543

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa selisih nilai rata-rata pre-test dan posttest adalah 2,7. Pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 63,4 sedangkan dikelas eksperimen memperoleh rata-rata 66,1

Tabel 2 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Hasil Pretest Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	17	20
Nilai Tertinggi	90	95
Nilai Terendah	50	58
Mean	74,4	78,4
Standar Deviasi	10,435	11,005
Varians	108,906	121,111

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol nilai rata-rata posttest yaitu 74,4 sementara pada kelas eksperimen nilai rata-rata pada posttest sebesar 78,4. Berdasarkan hasil posttest tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas untuk memenuhi syarat analisis data. Pada penelitian ini, metode uji Liliefors digunakan guna mengevaluasi apakah data memiliki distribusi normal. Untuk kedua kelompok sampel yang diuji, nilai Lhitung (L_0) dan Ltabel (L_t) diperoleh pada tingkat signifikansi ($\alpha = 0,05$). Hasil dari pengujian normalitas tersebut ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 3 Uji Normalitas

Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest kelas A (kontrol)	.116	20	.200*	.949	20	.351
	posttest kelas A (kontrol)	.086	20	.200*	.987	20	.992
	pretest kelas b (eksperimen)	.168	17	.200*	.938	17	.297
	posttest kelas b (eksperimen)	.116	17	.200*	.958	17	.602

Hasil pengujian normalitas pada data pretest dan posttest di kelas kontrol serta kelas eksperimen menunjukkan bahwa seluruh data memiliki distribusi normal. Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi (Sig) yang lebih besar dari 0,05 pada uji Shapiro-Wilk. Di kelas kontrol, nilai signifikansi pretest tercatat sebesar 0,351, sementara nilai posttest adalah 0,992. Adapun pada kelas eksperimen, nilai signifikansi pretest sebesar 0,297 dan posttest sebesar 0,602. Oleh karena itu, data pretest dan posttest pada kedua kelas telah memenuhi syarat normalitas untuk dilakukan analisis statistik lebih lanjut.

Selanjutnya, pengujian homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah data memiliki varians yang seragam. Dalam pengujian ini, digunakan uji Fisher untuk membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Hasil pengujian homogenitas pada data pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	.070	1	35	.793
	Based on Median	.071	1	35	.791
	Based on Median and with adjusted df	.071	1	34.883	.791
	Based on trimmed mean	.089	1	35	.767

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai Sig sebesar 0,791 yang berarti $> 0,05$ yang dapat kita simpulkan bahwa data tersebut memiliki variansi homogen.

Setelah melakukan uji analisis data selesai, pengujian dapat dilakukan menggunakan rumus uji-t (t-test). Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat kesamaan atau perbedaan antara hasil dari dua kelompok sampel yang dibandingkan. Hasil dari pengujian hipotesis tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5 Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	Test for Equality of Means				Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)			Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.070	.793	1.532	35	.135	3.962	2.586	-1.288	9.212
	Equal variances not assumed			1.539	34.570	.133	3.962	2.574	-1.266	9.190

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jika nilai p (Sig) $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kepada siswa yang pembelajarannya menggunakan media berbasis Kahoot dengan pembelajaran yang menggunakan media Konvensional pada siswa kelas V sekolah dasar.

Hasil uji hipotesis menunjukkan menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Peningkatan motivasi belajar siswa ini sangat penting untuk mendorong usaha siswa dalam belajar yang akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Dengan adanya motivasi siswa dalam belajar maka akan mendorong juga rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran dimana nanti proses pembelajaran akan berpusat kepada siswa (*student centered*) yang sesuai dengan prinsip pembelajaran pada kurikulum merdeka.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang sebelumnya, yaitu penelitian oleh (Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022) motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot yang dapat dilihat dari nilai posttest yang lebih tinggi.

Penelitian lainnya yang relevan oleh (Prihatini et al., 2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot membuat proses belajar menjadi lebih menarik yang mempengaruhi meningkatnya motivasi dan pencapaian akademik siswa.

Penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga membantu siswa dalam memahami materi lebih baik. Meski penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, faktor lain seperti motivasi intrinsik siswa, dukungan guru, dan lingkungan belajar juga dapat mempengaruhi hasil tersebut. Misalnya, jika siswa memiliki minat tinggi terhadap materi pelajaran, mereka mungkin lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan mendorong mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan lebih baik. Selain itu, dukungan guru yang berupa pemberian umpan balik konstruktif dan dorongan positif dapat memperkuat kepercayaan diri siswa dalam belajar. Lingkungan belajar yang kondusif, seperti suasana kelas yang nyaman dan fasilitas pembelajaran yang memadai, juga dapat membantu siswa merasa lebih fokus dan termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan, seperti ukuran sampel yang terbatas dan pelaksanaannya yang hanya mencakup satu sekolah, sehingga hasilnya mungkin kurang mewakili populasi secara umum. Selain itu, durasi penelitian yang singkat mungkin belum memadai untuk menilai efek jangka panjang dari penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beberapa sekolah guna memperoleh hasil yang lebih representatif. Penelitian longitudinal juga bisa dilakukan untuk mengevaluasi

dampak jangka panjang dari penggunaan media diorama dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi jenis media lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

4. Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot pada pembelajaran IPS di kelas V UPT SDN 01 Simabur memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Analisis data menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa dari 66,1 pada pretest menjadi 74,4 pada posttest menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot. Dapat dilihat juga pada hasil t-test yang memperoleh nilai $\text{Sig} > 0.05$ yang berarti terdapatnya perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran Kahoot di bangin dengan kelas yang hanya menggunakan pembelajaran Konvensional.

Daftar Pustaka

- Fahrozi, F., Juita, A., & Aspa, A. P. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Guru Pjok Di Sd Negeri 187 Pekanbaru. *Ensiklopedia of Journal*, 6(3), 274–279.
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.
- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. *Muntazam: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 02(1), 1–26.
- Mardiana, A., Andjariani, E. W., & Wulan, B. R. S. (2024). Pengaruh Media Book Creator Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1), 5782.
- Mardiana, M., & Emmiyati, E. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran: Evaluasi dan Pembaruan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 121–127. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p121-127>
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182-187.
- Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 5(4), 4429–4435.
- Pengabdian, J., Masyarakat, K., & Homepage, J. (2024). 1, 2, 1, 2, 4(2), 148–154.
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., Buana, U., Karawang, P., Klari, K., Karawang, K., Barat, J., Kahoot, M., & Dasar, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 5(4), 4429–4435.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Zanah, T. R., Setiawan, D. L., & Kom, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. 10(1), 115–127. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>