

EFEKTIFITAS MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN PENALARAN KRITIS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KECAMATAN TAMANSARI

Bayu Septian Anuraga¹, Ida Dwijayanti², Sumarno³

Universitas PGRI Semarang

bayuanuraga@gmail.com; idadwijayanti@upgris.ac.id

Abstract

Mastery of information technology has become the "lifestyle" of most people, especially the younger generation. Along with the shift of the world order from the traditional realm to the digital realm, the development of information and communication technology has also penetrated into the field of education. This study aims to determine that kahoot media can improve students' critical reasoning on PPKn learning in elementary school teachers, Tamansari District, Boyolali Regency. The research method uses a qualitative approach based on the philosophy of postpositivism. The population survey of this study was 12 teachers and 34 students consisting of 8 schools, and interviews of elementary school teachers. The results prove that kahoot media learning using methods, presentations and practicums is highly favored by teachers, on the one hand different in portraying online learning. Being enthusiastic and challenged, in the end these teachers will apply in their respective schools. This proves that kahoot media can improve students' critical reasoning in PPKn learning with a percentage of 37% very good and 62% choosing good. However, the infrastructure at the training site needs to be improved and improved to support the online learning process like this.

Keywords: Kahoot Media, PPKn Learning, Critical Reasoning

Abstrak : Penguasaan teknologi informasi sudah menjadi gaya hidup sebagian besar masyarakat, khususnya generasi muda. Seiring beralihnya tatanan dunia dari ranah tradisional ke ranah digital, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pun merambah ke bidang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media kahoot dapat meningkatkan penalaran kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn pada guru Sekolah Dasar Kecamatan Tamansari Kabupaten Boyolali. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan filsafat postpositivism. Survei Populasi penelitian ini sebanyak 12 guru dan 34 peserta didik yang terdiri dari 8 sekolah, dan wawancara guru sekolah dasar. Hasilnya membuktikan bahwa pembelajaran media kahoot menggunakan metode, presentasi dan praktikum sangat disenengi oleh para guru, di satu sisi berbeda-beda dalam mengeporasikan pembelajaran online. Menjadi antusias dan tertantang pada akhirnya guru-guru tersebut akan menerapkan di sekolah masing-masing. Ini membuktikan bahwa media kahoot dapat meningkatkan penalaran kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn dengan presentase 37% sangat baik dan 62% memilih baik. Namun sarana prasarana di tempat pelatihan perlu diperbaiki dan ditingkatkan untuk menunjang proses pembelajaran online seperti ini.

Kata Kunci: Media Kahoot, Pembelajaran PPKn, Penalaran Kritis

PENDAHULUAN

Kebutuhan untuk teknologi informasi di era modern tidak bisa dianggap remeh atau diabaikan dan sudah menjadi kepentingan yang mendesak (Cholik, 2021). Penguasaan terhadap teknologi telah menjadikan *life style* bagi hampir kebanyakan masyarakat terlebih kepada generasi millennial (Laksana, 2021). Sejalan beralihnya perubahan dunia jika yang sebelumnya berada pada ranah tradisional ke ranah digital, perkembangan TIK juga masuk ke bidang pendidikan (Harahap, 2019). Bagi tenaga pendidik kemampuan mengelola dan menyerap ilmu pengetahuan dan pengetahuan teknis merupakan kemampuan penting untuk menunjang perbaikan proses pembelajaran. Sedangkan untuk peserta didik, keterampilan memanfaatkan teknologi memungkinkan menunjang proses berpikir dan penyerapan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan teknologi media belajar di lembaga sekolah mulai diiringi oleh inovasi-inovasi yang bermaksud mempermudah kegiatan pembelajaran seperti *white/black board* sudah mulai digantikan oleh LCD proyektor, sehingganya pendidik tidak diharuskan menuliskan materi seperti biasanya (Huda, 2020). Kondisi tersebut dikatakan sebagai pembelajaran yang berbasis pada teknologi (Afriani & Fitria, 2021). Memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi sebagai penunjang pembelajaran merupakan perihal yang sudah biasa dan telah menyumbangkan dampak positif bagi keberhasilan peserta didik.

Sebelum penelitian ini dimulai, penulis membagikan kuesioner kepada pesera didik dan guru untuk mempelajari analisis kebutuhan penggunaan media. Berdasarkan hasil survey diketahui 83% guru setuju bahwa media Kahoot dapat meningkatkan penalaran kritis bagi peserta didik dalam pembelajaran PPKn dan 62 % peserta didik juga menyatakan bahwa media kahoot lebih menyenangkan karena terdapat unsur game. Kahoot adalah aplikasi pembelajaran sederhana yang bertujuan menciptakan suasana belajar menyenangkan bagi peserta didik dari tingkat dasar hingga tingkat lanjut. Pertanyaan ditampilkan di layar tablet, android, atau komputer peserta, dan peserta didik diberi waktu untuk menjawabnya.

Peneliti telah melakukan observasi disalah satu lembaga sekolah dengan melihat kemampuan sarana dan prasana sekolah bagaimana warga sekolah memanfaatkan IT dalam proses belajar mengajar. Bantuan laptop *Chrome Book* telah dibagikan di sebagian lembaga sekolah di Kecamatan Tamansari, Kabupaten Boyolali. Tetapi pemanfaatan laptop *Chrome Book* ini hanya di waktu-waktu tertentu pada saat ANBK sehingga laptop

Chrome Book ini hanya sebatas menjadi pelengkap alat ujian. Peneliti menekankan bahwa sarana seperti ini bisa dikembangkan lagi pada proses pembelajaran agar peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi. Media belajar berbasis digital harus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengatasi tantangan pembelajaran berbasis digital (Heryani et al., 2022). Media belajar berbasis digital harus didesain semenarik mungkin dari segi audio dan visual serta dapat menstimulasi indra peserta didik. Selain itu, media belajar harus bersifat interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi satu sama lain. Hal inilah yang akan membuat pendidikan menjadi lebih efektif (Ariyanti et al., 2020).

Pendidik yang sudah usia lanjut mungkin dari berkembangnya zaman akan sedikit sulit untuk mengikuti arus teknologi. Sehingga pendidik yang sudah nyaman menggunakan metode ceramah akan terus menggunakan metode tersebut. Hal tersebut akan berakibat pada peserta didik sehingga minat belajar menjadi menurun, bosan, malas dan pada akhirnya motivasi juga menurun. Perlu adanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan penalaran kritis peserta didik juga mengikuti zaman teknologi seperti sekarang. Media Kahoot yang dapat meningkatkan penalaran kritis pada pembelajaran PPKn sangat baik digunakan untuk *pretest posttest*, maupun proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Alfansyur & Mariyani (2019) bahwa Kahoot dapat membantu peserta didik untuk melakukan penilaian pembelajaran melalui sistem belajar bermainnya. Kahoot dapat digunakan untuk kegiatan *pretest*, *posttest*, dan bahkan ulangan harian (Aswir et al., 2020). Dimungkinkan prestasi belajar peserta didik akan meningkat seiring dengan peningkatan motivasi peserta didik untuk belajar. Peningkatan keinginan peserta didik untuk belajar tentang mata pelajaran PPKn khususnya akan menjadi hasil dari penelitian ini. Selain itu, dampak positif dari keterampilan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT bersifat universal, karena dengan media ini tidak hanya dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran PPKn, tetapi juga dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran lainnya (Khotimah et al., 2023).

Penalaran kritis dalam konteks teknologi melibatkan kemampuan untuk mempertimbangkan secara kritis perkembangan, aplikasi dan dampak dari adanya teknologi. Individu yang memiliki kemampuan penalaran kritis dalam konteks teknologi dapat lebih baik mengelola perubahan, mengambil keputusan yang informasional dan memberikan kontribusi positif terhadap masyarakat dan lingkungan. Pada pembelajaran PPKn penalaran kritis sangat diperlukan (Dermawan & Maulana,

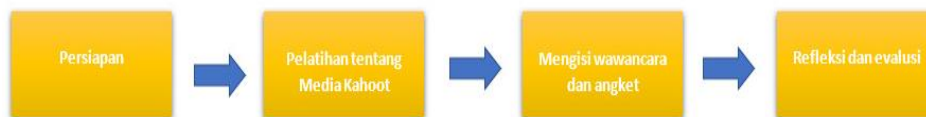
2023). PPKn memiliki tujuan dalam membentuk perilaku atau karakter, ilmu pengetahuan, dan psikomotorik peserta didik sehingganya membentuk masyarakat yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab. Sejalan dengan penelitian (Lilihata et al., 2023) bahwa penguatan profil pelajar pancasila pada dimensi kreatif dan bernalar kritis di era digital sudah berjalan dengan baik dan memberikan kontribusi. Hal ini karena profil pelajar Pancasila dapat diterapkan secara fleksibel pada kurikulum merdeka (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Di era digital dibutuhkan penguatan terhadap profil pelajar Pancasila khususnya aspek kreatif dan bernalar kritis sehingga terciptanya para pelajar yang memiliki kreativitas dan mampu berpikir kritis menghadapi tantangan di era digital.

Media aplikasi Kahoot mempunyai sejumlah kelebihan diantaranya suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, peserta didik terlatih menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dan melatih motorik anak untuk mengoperasikan aplikasi Kahoot (Nasution, 2019). Selain kelebihan, media aplikasi Kahoot juga mempunyai kekurangan, yaitu tidak semua guru memiliki teknologi terkini, sarana prasarana sekolah kurang memadai, peserta didik sulit dikontrol untuk membuka apa saja yang ada di internet, tatap maya yang terbatas dan hanya sebagian kecil guru yang mempunyai waktu membuat media pembelajaran dari aplikasi Kahoot (Fitrianingsih et al., 2022).

Guru maupun pendidik mau tidak mau dituntut untuk selalu mengedepankan teknologi yang dihubungkan melalui media belajar berbasis teknologi yaitu aplikasi Kahoot. Kemampuan ini penting untuk membentuk generasi yang berkontribusi positif dalam pembangunan masyarakat dan negara. Oleh karenanya, peneliti melakukan kajian penelitian mengenai media Kahoot pada pembelajaran PPKn untuk meningkatkan penalaran kritis peserta didik di Sekolah Dasar. Pada penelitian ini masalah yang didapat adalah belum semua guru dan peserta didik mengetahui media kahoot, apakah media kahoot dapat meningkatkan penalaran kritis dalam pembelajaran PPKn dan apakah merasa senang menggunakan media Kahoot. Dari beberapa masalah tersebut dapat dirumuskan masalah apakah media Kahoot mempunyai efektifitas untuk meningkatkan penalaran kritis peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

METODE

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan filsafat *postpositivism*. Menurut paradigma *postpositivisme*, seorang peneliti tidak dapat mendapatkan fakta dari suatu kenyataan kecuali membuat jarak atau jarak dengan kenyataan saat ini. Hubungan peneliti dengan realitas harus interaktif. Oleh karena itu, prinsip triangulasi penggunaan berbagai metode, sumber data, dan data harus diterapkan (Alfansyur & Mariyani, 2020). Analisis data penelitian bersifat kualitatif dan hasil penelitian menekankan makna dibandingkan generalisasi. Penelitian ini berlangsung selama 4 hari sejak tanggal 24 November 2023 sampai dengan 27 November 2023. Sampel pada penelitian ini yaitu guru sebanyak 12 orang dan 34 orang peserta didik yang terdiri dari delapan sekolah dasar.



Gambar 1. Alur Kegiatan

Gambar alur kegiatan antara lain: 1) persiapan dengan melakukan persiapan alat-alat presentasi dan penunjukan tempat kegiatan, 2) pelatihan kahoot dimana peneliti menjadi narasumber penggunaan media kahoot yang mengundang guru maupun pendidik lingkup gugus sekolah, 3) melakukan wawancara dan pengisian angket setelah pelatihan, 4) melakukan refleksi dan evaluasi dalam bentuk laporan kemudian di publikasikan ke jurnal terkait atau relevan.

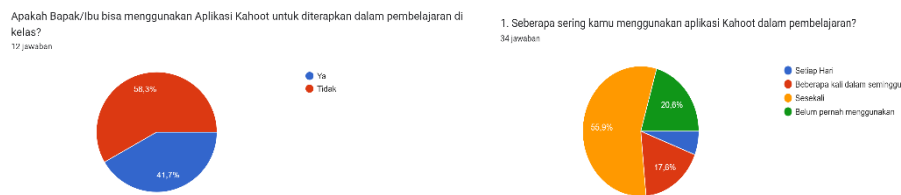
HASIL

Peneliti melakukan survei menggunakan angket untuk mengukur keefektifan dari media Kahoot yang digunakan guru Sekolah Dasar Kecamatan Tamansari. Guru yang mengikuti pelatihan berjumlah 12 dimana diambil dari gugus sekolah sekitar lingkungan kecamatan Tamansari. Berikut hasil survei angket yang telah diisi oleh guru.

Tabel 1. Hasil Survey Angket Guru Tentang Media Kahoot

| No | Pertanyaan | Ya | Tidak | Total |
|----|---|----|-------|-------|
| 1 | Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media teknologi Pembelajaran saat proses pembelajaran di kelas? | 10 | 2 | 12 |
| 2 | Apakah Bapak/Ibu menggunakan media teknologi pembelajaran selain ppt ataupun video pembelajaran? | 7 | 5 | 12 |
| 3 | Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui Aplikasi kahoot sebagai media teknologi pembelajaran? | 8 | 4 | 12 |
| 4 | Apakah Bapak/Ibu bisa menggunakan Aplikasi Kahoot untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas? | 5 | 7 | 12 |
| 5 | Apakah Materi Pembelajaran PPKn bisa dibuatkan dalam bentuk quiz di Kahoot? | 11 | 1 | 12 |

Dari hasil tabel survei diatas diketahui bahwa guru rata-rata sudah menggunakan teknologi di dalam proses pembelajaran tetapi masih minim juga untuk berinovasi menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dibuktikan pada poin tabel keempat masih banyak guru yang belum menggunakan media kahoot di proses pembelajaran. Guru hanya sekedar mengetahui nama aplikasinya saja.



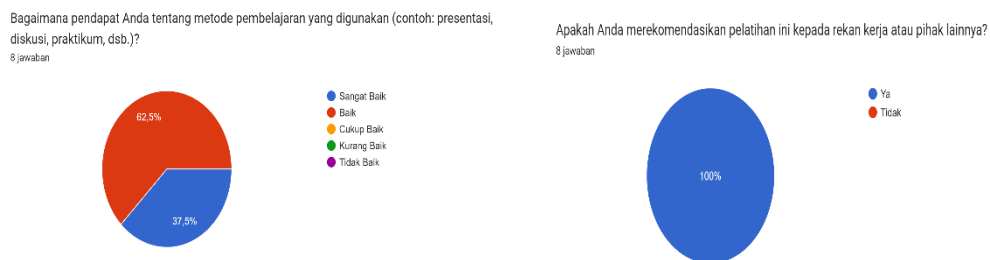
Gambar 2. Diagram Survei Angket Guru dan Peserta Didik

Gambar survei angket guru tentang pengetahuan guru mengenai media Kahoot masih sangat minim dengan presentase 42% menjawab ya dan 58% menjawab tidak. Peserta didik juga jarang menggunakan media Kahoot dalam pembelajaran, dapat ditunjukkan dari survei angket yang diisi peserta didik dengan presentasi 56% sesekali dalam menggunakan media Kahoot.



Gambar 3. Keefektifan Media Kahoot

Dengan hasil angket tersebut membuktikan peningkatan minat peserta didik dan guru mempelajari media Kahoot. Bukti meningkatnya efektifitas media Kahoot dapat dibuktikan dari presentase angket *google form* mencapai 47% memilih pengalaman baru dengan kesan yang baik didukung keterampilan dan kerja sama tim sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Begitupun presentase *google form* mencapai 100% memilih “ya” untuk merekomendasikan pelatihan-pelatihan yang berhubungan dengan teknologi seperti ini.



Gambar 4. Hasil Pelatihan Media Kahoot

PEMBAHASAN

Media Kahoot sejatinya diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk membuktikan pernyataan tersebut diperlukan analisis dan kajian terhadap efektifitas media Kahoot terutama untuk meningkatkan penalaran kritis pada pembelajaran PPKn peserta didik sekolah dasar. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II SDN 1 Dragan, Kec. Tamansari adalah untuk mendapatkan informasi tentang peningkatan penalaran kritis pada pembelajaran PPKn menggunakan media Kahoot.

Implementasi Media Kahoot di Sekolah Dasar

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas II tersebut didapatkan informasi bahwa pembelajaran menggunakan media Kahoot dapat meningkatkan penalaran kritis peserta didik. Tetapi masih terdapat kendala dan hambatan seperti sinyal dan sarana prasarana yang kurang memadai sehingga proses pembelajaran berjalan tidak maksimal. Langkah selanjutnya, mulailah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menuangkan imajinasi kritis dalam sebuah tulisan. Peserta didik diberikan tiga lembar kertas dan meminta kepada anak untuk membuat alur cerita yang telah dijelaskan, awal, tengah, dan akhir (Anggraini, 2019).

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan guru kelas IV SDN 1 Jemowo, Kec. Tamansari hasilnya didapatkan informasi bahwa pembelajaran menggunakan media Kahoot banyak sekali hambatan dan kendala yang ditemui. Guru maupun peserta didik masih bingung untuk menerapkan media Kahoot ini. Sebagian besar peserta didik tidak mempunyai alat teknologi yang memadai sehingga sulit untuk mengakses internet. Satu sisi pembelajaran yang menarik bisa diambil dari pengalaman peserta didik. Pembelajaran PPKn cocok sekali untuk mengembangkan pendapat peserta didik agar dapat menyalurkan pengalamannya di proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan yang sama pada peserta didik untuk memecahkan persoalan secara berdiskusi.



Gambar 5. Pelatihan Media Kahoot

Pada poin kedua dalam alur kegiatan pelatihan tentang media Kahoot yang diterapkan kepada guru dikarenakan dengan pelatihan seperti ini guru akan langsung mempraktekkan dan berdiskusi dengan teman sejawat. Media pembelajaran diterapkan untuk membantu serta mendukung evaluasi pembelajaran guru dalam mengajar. Berdasarkan hasil penelitian Sulistiawati et al., (2023) pengembangan media Kahoot dalam pembelajaran PPKn terhadap materi keberagaman memberikan pengaruh yang baik. Proses pembelajaran yang monoton maupun membosankan bisa diatasi dengan bantuan media pembelajaran dalam implementasinya. Media pembelajaran Kahoot pada materi keberagaman di SDN Lojikobong II memberikan inovasi pembaruan dalam gaya belajar mengajar dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke dunia pendidikan.

Pelatihan ini bertujuan agar pendidik bisa mengoperasikan media kahoot dengan membuat akun dan cara membuat quiz menggunakan media Kahoot. Setelah itu, peneliti membuat refleksi dengan membagikan angket dari *Google Form* agar ada tindak lanjut kedepannya. Tugas juga diberikan kepada guru dengan membimbing dan mendampingi

peserta didik belajar menggunakan media kahoot dengan bukti dukung *Google Form* yang nantinya akan diberikan kepada peserta didik. *Google Form* juga dibuat untuk guru yang didalamnya dipertanyakan apakah dari pelatihan ini bisa memberikan pemahaman bagi guru ke peserta didik.

The studies primarily revealed that most teachers had positive opinions about utilizing Kahoot! for teaching. This led to the investigation of how Kahoot! affects teachers' perceptions in the final research question five. Positive results include increased teacher motivation, ease of use, a motivating tool, support for teachers' instructional work in the classroom, real-time knowledge assessment, increased student motivation, encouraging students to voice their opinions in class, ability to wake up students, and a reduction in the workload of teachers. The primary obstacles were identified as technical problems and difficulties, correctly answering the questions, and time-based scoring. Our literature review's primary finding is that Kahoot! improves learning, but there are still issues and opportunities for development (Wang & Tahir, 2020).

Keefektifan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Penalaran Kritis

Pada era digital para pelajar harus memiliki kreativitas dan mampu bernalar kritis sehingga terciptanya para pelajar yang mampu bersaing sesuai dengan perkembangan di era digital untuk itu dibutuhkan penguatan terhadap profil pelajar Pancasila dimensi kreatif dan bernalar kritis sehingga para pelajar dapat menyesuaikan diri sesuai dengan perkembangan zaman dan memiliki kreativitas serta mampu bernalar kritis (Lilihata et al., 2023). Bimbingan teknis perlu dilakukan untuk memahami secara kolektif media-media pengembangan yang perlu diterapkan pada proses pembelajaran. Menyediakan ruang untuk diskusi aktif dan kerjasama diantara guru dan pemangku kebijakan di dalam dan di luar satuan pendidikan. Tujuannya adalah meningkatkan dan perbaikan kualitas pembelajaran dan menstimulasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan kepemimpinannya di sekolah.

Hal ini dibuktikan pada survei angket hasil pelatihan media Kahoot. Dengan hasil survei angket tersebut membuktikan bahwa metode, presentasi dan praktikum sangat disenangi oleh para guru, di satu sisi berbeda-beda dalam mengeporasikan pembelajaran *online*. Menjadi antusias dan tertantang pada akhirnya guru-guru tersebut akan menerapkan di sekolah masing-masing. Hal ini telah membuktikan media Kahoot bisa meningkatkan penalaran kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn dengan presentase 37% sangat baik dan 62% memilih baik. Hasil tersebut menunjukkan sudah baik, akan tetapi penguasaan kelas sebaiknya lebih ditingkatkan. Hal tersebut diharapkan agar peserta didik tidak hanya

fokus terhadap hal baru (Kahoot), melainkan fokus pada makna dari sebuah pembelajaran yang dilaksanakan.

Selain itu, sarana prasarana perlu dilakukan perbaikan dan peningkatan dikarenakan terdapat penilaian kategori cukup yang diberikan oleh salah seorang responden. Mungkin juga terbatasnya waktu pelatihan sehingga pelatihan ini agak sedikit dipercepat. Guru maupun pendidik juga memberikan masukan kepada narasumber agar selanjutnya pelatihan semacam ini bisa dilakukan kembali kepada guru dan juga peserta didik agar aplikasi Kahoot juga dapat diterapkan dengan maksimal dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini untuk mengukur seberapa efektif media kahoot pada proses pembelajaran khususnya pada PPKn digunakan oleh guru Sekolah Dasar Kecamatan Tamansari Kabupaten Boyolali. Hasilnya membuktikan bahwa metode, presentasi dan praktikum sangat disenangi oleh para guru, di satu sisi berbeda-beda dalam mengeporasikan pembelajaran *online*. Menjadi antusias dan tertantang pada akhirnya guru-guru tersebut akan menerapkan di sekolah masing-masing. Hal ini telah membuktikan media Kahoot dapat meningkatkan penalaran kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn dengan presentase 37% sangat baik dan 62% memilih baik. Akan tetapi, sarana prasarana di tempat pelatihan perlu dilakukan perbaikan dan ditingkatkan untuk menunjang proses pembelajaran *online* seperti ini. Guru maupun pendidik juga memberikan masukan kepada para narasumber untuk selanjutnya pelatihan dapat dilaksanakan kembali bagi guru dan juga peserta didik agar aplikasi Kahoot seterusnya dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber, dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
- Alfansyur, & Mariyani. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT ‘Kahoot’ Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208–216.
- Anggraini, D. (2019). Bernalar Kritis dalam Bersastra: Literasi Visual. *Bahasa Sastra Dan*

Pembelajaran Di Era Digital, 67–76.

- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis iSpiring Suite 8. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Aswir, Gunadi, R. A. A., Wathoni, M., Zaitun, Mujtaba, I., & Mulyadi, M. (2020). Pelatihan Digital Assessment Berbasis Kahoot dan Quizizz untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Lab School FIP UMJ. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (ICT) dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik*, 2(2), 39–46.
- Dermawan, D. D., & Maulana, P. (2023). Analisis Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1571–1579. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7153>
- Fitriyaningsih, M., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2022). Analisis Instrumen Penilaian HOTS Berbasis Game Mata Pelajaran IPA untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 116–126.
- Harahap, L. (2019). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 375–381.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 121–125.
- Khotimah, K., Amelia, S., & Faisal, E. El. (2023). Hubungan Penerapan Media Berbasis ICT “Kahoot” Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X SMAN Palembang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3845–3852.
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Education Technology The 21 st Century. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 14–22.
- Lilihata, S., Rutumalessy, S., Burnama, N., Palopo, S. I., & Onaola, A. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif dan Bernalar Kritis Pada Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 4(1), 511–523.
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial UNIMED*, 3, 894–898.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka: Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Sulistiwati, Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(May 2019), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>