



## Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 16 Padang Magek

Saskia Aulia Putri<sup>1</sup> Rio Armanda<sup>2</sup> Salsabila Aryunda Fitri<sup>3</sup> Selvi Amanda Putri<sup>4</sup> Susi Ratna Sari<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batuangkar

E-mail: [saskiaauliap342@gmail.com](mailto:saskiaauliap342@gmail.com)<sup>1</sup>, [rioarmanda300106@gmail.com](mailto:rioarmanda300106@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[salsabilaaryundafitri@gmail.com](mailto:salsabilaaryundafitri@gmail.com)<sup>3</sup>, [selviamandaputri446@gmail.com](mailto:selviamandaputri446@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[susiratnasari@uinmybatuangkar.ac.id](mailto:susiratnasari@uinmybatuangkar.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 16 Padang Magek pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan digital, yaitu Kahoot. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS yang cenderung monoton dan berorientasi pada hafalan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru dengan pendekatan kualitatif, menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, serta dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias, percaya diri, serta aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, Kahoot memperkuat interaksi antara guru dan siswa, sehingga guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kuis interaktif. Mode permainan individu maupun kelompok juga mendorong keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa serta membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan inovatif seperti Kahoot dapat menjadi strategi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar, memperkuat keterampilan sosial, serta mempersiapkan generasi yang melek teknologi dan siap menghadapi tantangan global abad ke-21.

**Kata kunci:** Kahoot, IPS, minat belajar, pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan

### Abstract

*This study aims to improve the learning interest of fourth-grade students at SDN 16 Padang Magek in Social Studies (IPS) through the use of Kahoot, a digital game-based learning platform. The background of this research stems from the low enthusiasm of students in IPS classes, which were often monotonous and focused on memorization. To address this issue, Classroom Action Research (CAR) was conducted using the Kemmis & McTaggart model, consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research was carried out collaboratively between the researchers and the classroom teacher, employing a qualitative approach. Data were collected through observation sheets, field notes, and documentation, then analyzed descriptively to capture the dynamics of student engagement. The findings reveal that*

*Kahoot successfully created a more interactive, enjoyable, and competitive learning environment. Students who were previously passive became more enthusiastic, confident, and actively participated in answering questions. Kahoot also strengthened teacher–student interaction, with teachers acting as facilitators during the quiz sessions. Both individual and team modes encouraged students to develop social skills such as cooperation, communication, and responsibility. Thus, Kahoot functioned not only as an evaluation tool but also as a medium to foster intrinsic motivation and meaningful learning experiences. Overall, this research confirms that innovative educational technology like Kahoot can serve as a practical strategy for teachers to enhance the quality of Social Studies learning in elementary schools. Kahoot proved effective in increasing student interest, supporting social skill development, and preparing a technologically literate generation ready to face global challenges.*

**Keywords:** *Kahoot, Social Studies, learning interest, interactive learning, educational technology*

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan bangsa yang berfungsi membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan mampu menghadapi tantangan zaman. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, serta keterampilan sosial yang menjadi bekal penting bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peranan utama yang sangat menentukan keberhasilan siswa. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Minat merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, minat berperan sebagai aspek psikologis yang memengaruhi individu untuk terlibat secara aktif (Lestari dan R. 2018). Minat yang dimiliki setiap peserta didik akan menumbuhkan rasa suka dan keterikatan terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan. Oleh karena itu, minat belajar menjadi kunci utama yang mendorong keaktifan siswa dari dalam dirinya sendiri (Bahri dan Nurhidayah 2024). Salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat belajar adalah penggunaan media pembelajaran. (Margareta et al. 2026) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pemilihan media yang tepat, bervariasi, dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan membantu mengoptimalkan proses belajar serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah membawa dampak besar bagi dunia pendidikan. Guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah bagaimana membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa tidak merasa jenuh. Kondisi ini sering terjadi karena penyajian materi masih berorientasi pada teks dan hafalan semata.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SDN 16 Padang Magek, ditemukan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang tidak fokus, serta minimnya interaksi antara guru dan siswa. Siswa cenderung pasif dan hanya menunggu instruksi tanpa adanya inisiatif untuk menggali materi lebih dalam. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep kemasyarakatan dalam IPS tidak akan tercapai secara maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang edukatif dan inovatif, yang dapat meningkatkan minat serta semangat belajar siswa (Najwa Ammara Jauza dan Meyniar Albina 2025).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam keberhasilan penyampaian materi, sebab media yang sesuai mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan fokus mereka selama proses belajar. Guru berperan sebagai pengambil keputusan utama dalam menentukan media yang relevan dengan materi serta karakteristik siswa (Hasil et al. 2024). Di era digital, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu strategi efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu alternatif yang banyak digunakan adalah aplikasi edukasi berbasis permainan, seperti Kahoot.

Media Kahoot merupakan sebuah program atau aplikasi yang difungsikan sebagai kuis daring, di mana peserta didik berperan sebagai pemain dan guru bertindak sebagai admin sekaligus perancang soal (Fazriyah et al. 2020). Kahoot dapat dipahami sebagai media pembelajaran berbasis permainan digital yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar sosial. Dalam penggunaannya, peserta didik biasanya berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor

komputer. Cara bermain Kahoot cukup sederhana. Semua pemain terhubung menggunakan PIN yang ditampilkan pada layar umum, kemudian mereka menggunakan perangkat masing-masing untuk menjawab pertanyaan yang telah disusun oleh guru. Setelah menjawab, sistem akan menampilkan poin yang diperoleh, dan leaderboard akan menunjukkan siapa yang meraih nilai tertinggi atau mampu menjawab lebih banyak pertanyaan dengan benar. Pemanfaatan Kahoot dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Selain itu, Kahoot juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru karena penyajian soal berbentuk kuis interaktif membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan kompetitif (Riwanto et al. 2024).

Kahoot dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, misalnya untuk pelaksanaan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan berbagai aktivitas lainnya. Dalam aplikasi game edukasi Kahoot terdapat dua mode permainan, yaitu *Classic* dan *Team Mode*. Mode *Classic* berarti siswa bermain secara individu, sedangkan *Team Mode* berarti siswa bermain dalam kelompok. Jika menggunakan mode *Classic*, akan muncul nama siswa secara individu, sementara pada *Team Mode* akan ditampilkan nama-nama siswa dalam satu kelompok (Budiman et al. 2021)). *Classic* dan *Team Mode* menjadi salah satu solusi yang digunakan dalam penelitian ini, karena berdasarkan hasil observasi di kelas, peneliti menemukan masih ada siswa yang lebih suka bekerja secara individu meskipun guru telah membentuk kelompok. Peneliti juga melihat adanya kecenderungan siswa yang lebih senang bermain sendiri. Selain itu, dengan pemanfaatan teknologi seperti Kahoot, diharapkan dunia pendidikan mampu bersaing dengan bangsa lain, serta pendidikan di Indonesia dapat menghasilkan lulusan yang melek teknologi dan siap menghadapi tantangan global (Nanda, Disurya Ramanata 2024).

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, dengan menerapkan media kahoot dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 16 Padang Magek. melalui penggunaan media kahoot guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi pendidikan yang inovatif.

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah metode kualitatif dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SDN 16 Padang Magek. Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan digital, yaitu Kahoot. PTK ini menggunakan model Kemmis & McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Selander dan King 2016). Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menentukan materi IPS yang relevan serta menyiapkan soal kuis interaktif di aplikasi Kahoot. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran IPS menggunakan Kahoot secara langsung di kelas, di mana siswa berpartisipasi aktif menjawab pertanyaan melalui perangkat masing-masing. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati keterlibatan siswa, antusiasme, serta interaksi yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan, mengidentifikasi kendala yang muncul, serta merumuskan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena lebih menekankan pada proses dan dinamika pembelajaran yang terjadi di kelas. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, catatan lapangan, serta dokumentasi berupa foto dan rekaman aktivitas pembelajaran. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk

mendeskripsikan secara mendalam bagaimana antusiasme, partisipasi, perhatian, dan interaksi siswa berkembang dari siklus ke siklus. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menafsirkan fenomena yang muncul selama pembelajaran, sehingga hasil penelitian tidak hanya berupa laporan kegiatan, tetapi juga gambaran nyata mengenai peningkatan minat belajar siswa.

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan melalui peningkatan minat belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, serta terciptanya suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, PTK ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar melalui pemanfaatan media Kahoot sebagai inovasi teknologi pendidikan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil Analisis di SDN 16 Padang Magek**

Penerapan media Kahoot dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 16 Padang Magek membawa dampak yang cukup besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. Sebelum tindakan dilakukan, siswa terlihat kurang bersemangat, pasif, dan hanya menunggu arahan dari guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang masih berorientasi pada teks dan hafalan belum mampu menumbuhkan motivasi belajar yang kuat. Setelah Kahoot digunakan, suasana kelas berubah menjadi lebih hidup, siswa tampak antusias, dan keterlibatan mereka dalam menjawab pertanyaan meningkat. Hal ini membuktikan bahwa media berbasis permainan digital dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif.

Selain meningkatkan antusiasme, Kahoot juga memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kuis interaktif. Siswa lebih aktif berpartisipasi, baik secara individu maupun kelompok, sesuai dengan mode permainan yang dipilih. Dari hasil pengamatan, siswa yang biasanya pasif mulai berani mencoba menjawab pertanyaan dan merasa percaya diri ketika namanya muncul di papan skor. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot mampu menumbuhkan rasa percaya diri sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kahoot juga terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran yang monoton. Format kuis interaktif membuat siswa merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Tantangan ini menumbuhkan motivasi intrinsik yang mendorong mereka untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan cara ini, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Dari sisi guru, Kahoot memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi sekaligus memantau keterlibatan siswa. Guru dapat melihat siapa saja yang aktif, siapa yang masih kesulitan, serta bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPS. Informasi ini sangat membantu guru untuk melakukan refleksi dan perbaikan strategi pada siklus berikutnya agar pembelajaran lebih efektif. Dengan demikian, guru dapat lebih cepat melakukan penyesuaian agar pembelajaran semakin sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tampak lebih bersemangat, tidak mudah bosan, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Suasana kelas menjadi lebih dinamis karena adanya kompetisi sehat antar siswa maupun antar kelompok. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa tidak hanya belajar materi IPS, tetapi juga belajar bersaing secara positif.

Selain meningkatkan minat belajar, Kahoot juga berkontribusi pada penguatan keterampilan sosial siswa. Mode permainan kelompok mendorong mereka untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling mendukung dalam menjawab pertanyaan. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan sikap kolaboratif, rasa tanggung jawab, serta kemampuan berkomunikasi yang baik. Dengan demikian, penggunaan Kahoot sejalan dengan tujuan pendidikan dasar yang menekankan pada pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan sosial.

Analisis dari catatan lapangan dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Siswa lebih fokus, partisipasi meningkat, dan interaksi antara guru dan siswa berjalan lebih baik. Indikator keberhasilan penelitian tercapai, yaitu meningkatnya minat belajar siswa yang ditandai dengan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hal ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan yang inovatif seperti Kahoot dapat menjadi strategi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21. Kahoot tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membentuk suasana kelas yang menyenangkan, kompetitif, dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan dasar secara menyeluruh. Dengan demikian, Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus mempersiapkan generasi yang melek teknologi dan siap menghadapi tantangan global.

### **Kesimpulan**

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kahoot dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 16 Padang Magek memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Sebelum penggunaan Kahoot, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa jenuh dengan metode ceramah serta hafalan. Setelah Kahoot diterapkan, suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan kompetitif. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan antusiasme, Kahoot juga memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Guru tidak lagi sekadar berperan sebagai penyampai materi, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kuis interaktif. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani menjawab pertanyaan dan merasa percaya diri ketika namanya muncul di papan skor. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun rasa percaya diri serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kahoot turut berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa. Melalui mode permainan kelompok, siswa terdorong untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling mendukung dalam menjawab pertanyaan. Aktivitas ini membantu mereka mengembangkan sikap kolaboratif, rasa tanggung jawab, serta kemampuan berkomunikasi yang baik. Dengan demikian, penggunaan Kahoot sejalan dengan tujuan pendidikan dasar yang menekankan pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan sosial yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan yang inovatif seperti Kahoot dapat menjadi strategi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Kahoot tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu guru dalam memantau keterlibatan siswa serta menyesuaikan strategi pembelajaran. Oleh karena itu, Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran efektif untuk

meningkatkan kualitas pendidikan dasar sekaligus mempersiapkan generasi yang melek teknologi dan siap menghadapi tantangan global.

#### **Daftar Pustaka**

- Bahri, Aliem, dan Nurhidayah. 2024. "Increasing Learning Motivation through Kahoot as a Media Game Based Learning." *Journal of Education Technology* 8(3): 403–10. doi:10.23887/jet.v8i3.68365.
- Budiman, Qi, Sara Mouton, Liesbeth Veenhoff, dan Arnold Boersma. 2021." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(0.1101/2021.02.25.432866): 1–15.
- Bunyamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, dan Noer Syalsiah. 2020. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Gunahumas* 3(1): 43–50. doi:10.17509/ghm.v3i1.28388.
- Fazriyah, Nurul, Aas Saraswati, Jaka Permana, dan Rina Indriani. 2020. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6(1): 139–47. doi:10.36989/didaktik.v6i1.119.
- Hasil, Meningkatkan, Belajar Ips, Kelas Vi, Ike Pratiwi, Fifin Hidayati, Umi Saroi, Yeni Novita Lanovianti, dan Heri Maria Zulfiati. 2024. "JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam." : 132–37.
- Lestari, I, dan S R. 2018. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Berbasis Masalah." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5(2): 93.
- Margareta, Serli Ulia, Linda Amiliyani, Suci Awwaliyah, dan Hilman Nuzulul Arifqi. 2026. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 9(1): 662–67. doi:10.54371/jiip.v9i1.10415.
- Najwa Ammara Jauza, dan Meyniar Albina. 2025. "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 3(2): 15–23. doi:10.61104/ihsan.v3i2.886.
- Nanda, Disurya Ramanata, Agustina Juaidah. 2024. "Pengaruh Media Pembelajaran ROTAR." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7(September): 4. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_vpt\\_read](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read).
- Riwanto, Mawan Akhir, Lutfia Nur Kharisma, Mey Prihandani Wulandari, Wahyu Nuning Budiarti, Aris Naeni Dwiyantri, Gigih Winandika, dan Urip Umayah. 2024. "PROSIDING SEMINAR NASIONAL PGSD Analisis Pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional PGSD* 5(1): 7. <https://seminar.ustjogja.ac.id>.
- Selander, Julie A, dan Jean King. 2016. "Understanding the Financial Education, Information, and Resource Needs of Military Veterans Transitioning into College." *Our World in Data* 1(1): 279. <https://ourworldindata.org/marriages-and-divorces>.
- Sinaga, Debby Yuliana, Ruth Yunilisa Simangunsong, Ananda Simajuntak, Fadilany Sinaga, Yeheskiel P. Sinaga, Wahyu Hutagalung, Ucok Gunlicen Simbolon, Leni Margaretha Sitindaon, dan Nayla Maharani. 2025. "Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4(03): 1550–60. doi:10.47709/educendikia.v4i03.5430.