



Della Yunita Indah
 Safitri¹
 Yulina Fadilah²
 Faisal Faliyandra³

PENERAPAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V MI NURUL JADID

Abstrak

Kemajuan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan telah membawa dampak yang besar pada proses belajar dan pembelajaran di sekolah. Maka dari itu tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran di sekolah. Pendekatan penelitian kualitatif dengan rancangan deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil pada penerapan Kahoot sebagai media evaluasi. Penelitian dilakukan di MI Nurul Jadid dengan melakukan wawancara dan observasi pada informan seperti guru, kepala sekolah, dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot sebagai media evaluasi dapat digunakan sebagai perbaikan keaktifan siswa dan mempermudah guru melaksanakan proses evaluasi dalam pembelajaran matematika di kelas V MI Nurul Jadid. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika pembelajaran matematika yang dilaksanakan menjadi menyenangkan serta dapat melibatkan siswa secara aktif dengan menggunakan unsur gamifikasi. Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi juga memberikan opsi yang otomatisasi dalam melihat hasil belajar siswa, dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional seperti tes tertulis, penilaian tugas harian, dan lembar kerja siswa.

Kata Kunci: Teknologi Pendidikan; Kahoot; Evaluasi Pembelajaran;

Abstract

The advancement of technology and information in the field of education has had a significant impact on the learning and teaching processes in schools. Therefore, the purpose of this study is to identify the implementation of the Kahoot application as an evaluation tool in school learning. A qualitative research approach with a descriptive design was employed to describe the results of using Kahoot as an evaluation medium. The study was conducted at MI Nurul Jadid through interviews and observations with informants such as teachers, the principal, and students. The findings indicate that the implementation of Kahoot as an evaluation tool can enhance student engagement and facilitate teachers in conducting evaluations in mathematics learning for Grade V at MI Nurul Jadid. Student engagement was observed to increase as mathematics learning became more enjoyable and actively involved students through gamification elements. Additionally, using Kahoot as an evaluation tool provides an automated option for assessing student performance, compared to conventional evaluation methods such as written tests, daily assignments, and worksheets.

Keywords: Educational Technology; Kahoot; Learning Evaluation;

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Saat ini mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pendidikan menjadi kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Luluk Baikuna et al., 2023). Penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar, terutama pada tahap evaluasi, menjadi bagian penting untuk mengukur dan mengevaluasi pemahaman siswa secara efektif dan efisien (Febriani et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran

^{1,2,3}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Ahmad Dahlan Probolinggo
 email: ydella847@gmail.com, yulinafadilah@gmail.com, faisalfaliyandra@gmail.com

matematika, yang sering dianggap sulit dan menantang bagi banyak siswa, diperlukan metode evaluasi yang dapat menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran matematika akan menjadi lebih bermakna jika siswa dapat berpartisipasi aktif dan antusias dalam evaluasi, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar mereka (Nursella, 2024).

Kahoot, sebagai salah satu aplikasi berbasis teknologi yang dirancang untuk evaluasi interaktif, telah digunakan secara luas di berbagai negara sebagai media yang memungkinkan guru melakukan evaluasi dalam bentuk kuis berbasis permainan (Hilmi et al., 2018). Keunggulan utama dari Kahoot adalah kemampuannya untuk menyajikan materi evaluasi yang disusun dalam format permainan yang interaktif dan kompetitif, sehingga dapat menarik perhatian siswa secara lebih efektif (Kusjuniati, 2020). Aplikasi ini menawarkan umpan balik langsung yang dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka, dan bagi guru, Kahoot memudahkan dalam memantau hasil evaluasi secara real-time (Bara et al., 2023). Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, Kahoot terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Hasanah et al., 2024). Namun, meskipun aplikasi ini banyak digunakan, efektivitasnya dalam pembelajaran matematika belum dieksplorasi lebih mendalam di konteks sekolah di Indonesia.

Kebutuhan akan metode evaluasi yang lebih interaktif dan mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik siswa di era digital ini menjadi menarik untuk dijadikan topik pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika di mana tantangan utama yang sering ditemui adalah kurangnya minat dan antusiasme siswa terhadap materi. Dengan memanfaatkan Kahoot sebagai media evaluasi, diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengerjakan soal matematika (Arsanti, 2021). Selain itu, penggunaan aplikasi ini diharapkan mampu menjadikan proses evaluasi sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak menakutkan, sehingga siswa dapat lebih percaya diri dalam menghadapi evaluasi matematika. Menurut (Kusuma, 2024) motivasi untuk melakukan penelitian ini juga dilandasi oleh kebutuhan untuk memberikan alternatif solusi dalam pelaksanaan evaluasi yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Dalam era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu teknologi yang mulai banyak digunakan adalah aplikasi Kahoot, sebuah platform berbasis kuis interaktif. Meskipun aplikasi ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memotivasi mereka dalam belajar, penggunaannya di beberapa lembaga pendidikan masih terbatas. Termasuk di MI Nurul Jadid yang masih terbatas dalam penggunaan Aplikasi Kahoot. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan fungsi Kahoot sebagai sarana evaluasi dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika kelas V. Mengingat bahwa matematika sering kali dianggap sulit dan kurang menarik bagi sebagian besar siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut potensi penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi, termasuk dampaknya terhadap motivasi belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi aktif siswa.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji penggunaan Kahoot sebagai sarana evaluasi pembelajaran matematika di kelas V MI Nurul Jadid. Harapannya, hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan metode evaluasi pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan di era digital.

Berdasarkan pada konteks temuan diatas maka peneliti sangat tertarik mengobservasi lebih lanjut tentang penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran matematika kelas V di MI Nurul Jadid. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris tentang peran aplikasi Kahoot dalam meningkatkan kualitas evaluasi di kelas matematika serta memberikan wawasan bagi para guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi evaluasi. Dengan demikian, penelitian ini dianggap penting untuk memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan metode evaluasi yang lebih menarik dan adaptif bagi siswa di era digital.

METODE

. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan sejumlah siswa terkait penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran matematika di Kelas V MI Nurul Jadid. Untuk mendapatkan data yang lebih representatif, penelitian ini melibatkan siswa kelas V MI Nurul Jadid. Selain itu,

data juga diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran dan evaluasi berlangsung, serta dokumentasi dari kegiatan evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan Kahoot.

Pemilihan MI Nurul Jadid sebagai lokasi penelitian didasarkan pada karakteristik sekolah ini yang memiliki keterbukaan terhadap inovasi teknologi dalam pembelajaran dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman dan persepsi guru serta siswa terkait penggunaan Kahoot. Observasi langsung juga dilakukan untuk melihat bagaimana siswa berpartisipasi aktif selama evaluasi menggunakan Kahoot dan bagaimana respons mereka terhadap media tersebut.

Wawancara dilakukan dengan guru untuk menggali informasi mengenai efektivitas Kahoot sebagai alat evaluasi dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional, serta bagaimana penerapan Kahoot mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa. Wawancara dengan siswa bertujuan untuk memahami bagaimana pengalaman mereka menggunakan Kahoot, serta apakah media tersebut membantu dalam memahami materi dan membuat proses evaluasi lebih menyenangkan. Setelah data dikumpulkan, analisis dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi diorganisir dan dikategorikan berdasarkan tema yang relevan, seperti persepsi guru terhadap efektivitas Kahoot, respons siswa terhadap media evaluasi, dan dampak penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar. Hasil analisis ini kemudian diinterpretasikan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi mempengaruhi proses pembelajaran matematika di Kelas V MI Nurul Jadid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot memiliki peran yang sangat positif dalam proses evaluasi pembelajaran matematika di Kelas V MI Nurul Jadid. Dari observasi yang dilakukan, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti evaluasi berbasis Kahoot. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dengan adanya elemen permainan yang kompetitif. Dalam wawancara, guru menyampaikan bahwa Kahoot membuat evaluasi menjadi lebih menarik bagi siswa dan membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal matematika.

Secara khusus, temuan menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi karena pendekatan evaluasi yang dilakukan melalui Kahoot berbeda dari metode konvensional. Sebagai contoh, leaderboard yang menunjukkan peringkat siswa menjadi salah satu elemen yang paling disukai karena memberikan dorongan tambahan untuk berusaha lebih baik. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan setelah setiap soal memungkinkan siswa untuk memahami kesalahan mereka dan belajar dari pengalaman tersebut.

Guru yang terlibat dalam penelitian ini juga memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot. Mereka menilai bahwa Kahoot tidak hanya mempermudah proses evaluasi, tetapi juga memberikan data evaluasi yang lebih lengkap dan cepat. Fitur analitik yang ada di Kahoot memungkinkan guru untuk melihat hasil evaluasi siswa secara rinci, termasuk tingkat kesulitan soal yang harus diperbaiki. Dengan informasi ini, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang. Guru di MI Nurul Jadid menyampaikan pandangannya mengenai penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran:

"Saya sangat mendukung penggunaan Kahoot di kelas, terutama untuk evaluasi. Dengan aplikasi ini, saya bisa mengadakan kuis yang menyenangkan bagi siswa sekaligus memberikan data evaluasi yang cepat dan lengkap. Hasilnya langsung terlihat setelah kuis selesai, sehingga saya dapat segera memantau perkembangan dan pemahaman siswa. Selain itu, Kahoot membuat siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pelajaran, karena mereka merasa seperti bermain sambil belajar. Menurut saya, penggunaan Kahoot membuat evaluasi lebih interaktif dan efisien, dan saya berencana untuk terus memanfaatkannya di kelas." (Wawancara, 13 September 2024).

Pernyataan ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi seperti Kahoot dapat meningkatkan efektivitas evaluasi, baik dari segi kecepatan analisis hasil maupun dalam membangun motivasi belajar siswa.

Namun, penelitian ini juga mencatat adanya beberapa kendala yang perlu diatasi. Masalah teknis, seperti jaringan internet yang tidak stabil, menjadi hambatan utama dalam pelaksanaan evaluasi berbasis Kahoot. Selain itu, beberapa siswa merasa kesulitan dengan waktu yang

terbatas untuk menjawab soal, terutama pada soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Guru menyarankan agar waktu menjawab soal dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar evaluasi berjalan lebih adil. Berdasarkan wawancara dengan guru MI Nurul Jadid, ditemukan bahwa beberapa siswa menghadapi tantangan dalam menjawab soal dengan batas waktu yang ditentukan. Guru menjelaskan:

"Beberapa siswa merasa kesulitan dengan waktu yang terbatas untuk menjawab soal, terutama ketika soal yang diberikan lebih sulit. Setiap siswa memiliki kecepatan yang berbeda dalam memahami soal, dan tekanan waktu kadang membuat mereka tidak bisa memberikan jawaban yang optimal. Dalam hal ini, saya rasa akan lebih baik jika waktu yang diberikan untuk setiap soal bisa disesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Sebagai contoh, soal yang lebih sulit bisa diberi waktu lebih lama agar siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk berpikir dan menjawab dengan lebih baik. Hal ini akan membuat evaluasi lebih adil, karena setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk menunjukkan pemahamannya tanpa terburu-buru." (Wawancara, 14 September 2024).

Pernyataan ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan tingkat kesulitan soal dalam penyesuaian waktu evaluasi, untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki peluang yang setara dalam menunjukkan kemampuan mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot adalah media evaluasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Meskipun ada beberapa tantangan, keunggulan Kahoot dalam menciptakan suasana evaluasi yang interaktif, menyenangkan, dan efisien menjadikannya sebagai salah satu alternatif yang sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran di era digital.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran matematika di Kelas V MI Nurul Jadid. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Kahoot memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta efektivitas proses evaluasi yang dilakukan oleh guru.

Pertama, Kahoot berhasil menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menarik. Dalam pembelajaran matematika, yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian siswa, Kahoot menyediakan pendekatan evaluasi berbasis permainan yang menyenangkan. Selama sesi evaluasi, siswa terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan dan aktif menjawab soal. Mereka menunjukkan semangat untuk berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya. Hal ini terlihat jelas dari cara mereka mencoba menjawab soal dengan cepat untuk mendapatkan skor tertinggi dan masuk ke dalam leaderboard yang ditampilkan secara langsung. Kompetisi ini memberikan suasana baru yang berbeda dari metode evaluasi tradisional, seperti ujian tulis, yang sering kali dianggap monoton dan membosankan.

Kedua, motivasi siswa juga meningkat secara signifikan selama menggunakan Kahoot. Beberapa siswa yang biasanya kurang antusias dalam pembelajaran matematika menjadi lebih bersemangat karena pendekatan evaluasi yang kompetitif. Fitur-fitur seperti leaderboard dan sistem pemberian poin memberikan dorongan bagi siswa untuk mencoba lebih baik. Selain itu, siswa juga menyampaikan bahwa mereka merasa lebih percaya diri karena Kahoot menyajikan soal dengan cara yang lebih menarik dan tidak terasa membebani. Sebagai contoh, salah satu siswa mengungkapkan bahwa Kahoot membuat evaluasi terasa seperti bermain game, sehingga mereka lebih menikmati proses belajar tersebut. Format ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain, yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung belajar lebih efektif melalui pendekatan yang menyenangkan.

Ketiga, dari sudut pandang guru, Kahoot terbukti sangat membantu dalam meningkatkan efisiensi proses evaluasi. Guru dapat langsung melihat hasil evaluasi siswa secara real-time, termasuk data statistik seperti jumlah jawaban benar dan salah, tingkat pemahaman siswa terhadap soal tertentu, serta soal mana yang paling banyak salah dijawab. Informasi ini sangat membantu guru dalam mengevaluasi keberhasilan pembelajaran dan merancang perbaikan untuk sesi pembelajaran berikutnya. Guru menyebutkan bahwa proses evaluasi menggunakan Kahoot jauh lebih mudah dibandingkan dengan evaluasi tradisional yang memerlukan pemeriksaan manual terhadap jawaban siswa. Dengan Kahoot, guru dapat langsung mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapan Kahoot. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan jaringan internet yang terkadang mengganggu kelancaran proses evaluasi. Ketika jaringan internet lambat, beberapa siswa mengalami kesulitan untuk mengakses soal atau mengirim jawaban dengan cepat, yang membuat mereka merasa tertekan. Selain itu, beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk membaca dan memahami soal, sehingga waktu menjawab yang telah ditentukan tidak selalu sesuai dengan kebutuhan mereka. Guru menyarankan agar waktu untuk menjawab soal disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal agar semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab dengan baik.

Selain tantangan teknis, penelitian ini juga menemukan bahwa siswa yang kurang terbiasa menggunakan perangkat teknologi membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam menggunakan Kahoot. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Kahoot memiliki banyak manfaat, implementasinya memerlukan adaptasi dan persiapan yang matang, termasuk pelatihan bagi siswa dan guru untuk memaksimalkan penggunaan fitur-fitur yang ada.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran matematika di Kelas V MI Nurul Jadid memberikan dampak yang sangat positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan efisiensi evaluasi guru. Berikut adalah poin-poin penting yang dapat disimpulkan:

1. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Kahoot berhasil menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan kompetitif. Format permainan berbasis teknologi ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, menunjukkan antusiasme tinggi, dan berkompetisi secara sehat. Hal ini membuat evaluasi matematika yang biasanya dianggap menakutkan menjadi lebih menyenangkan dan menghibur.

2. Meningkatkan Motivasi dan Kepercayaan Diri Siswa

Motivasi siswa meningkat signifikan karena Kahoot memberikan pengalaman evaluasi yang berbeda. Fitur-fitur seperti leaderboard, poin, dan umpan balik langsung membantu siswa merasa dihargai atas usaha mereka dan termotivasi untuk memperbaiki kesalahan. Selain itu, Kahoot membuat siswa merasa lebih percaya diri karena evaluasi dirancang dalam format yang tidak menekan.

3. Efisiensi Evaluasi bagi Guru

Guru merasa terbantu dengan fitur analitik yang dimiliki Kahoot. Hasil evaluasi dapat dilihat secara real-time, sehingga guru dapat dengan cepat mengidentifikasi soal yang sulit dipahami siswa dan mengevaluasi tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Dibandingkan metode tradisional, Kahoot membuat proses evaluasi menjadi lebih cepat dan efisien.

4. Tantangan Teknis

Kendala teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan kesulitan siswa dalam memahami beberapa soal dengan waktu yang terbatas menjadi hambatan yang perlu diperhatikan. Penyesuaian waktu menjawab soal dan peningkatan infrastruktur teknologi dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan ini.

Secara keseluruhan, Kahoot adalah media evaluasi yang sangat efektif dalam pembelajaran matematika, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun ada beberapa tantangan, manfaat yang ditawarkan Kahoot jauh lebih besar dibandingkan kekurangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsanti, M. A. (2021). Plagiat Merupakan Tindakan Tidak Terpuji Plagiat Merupakan Tindakan Tidak Terpuji. *Repository.Usd.Ac.Id*, 1–85. https://repository.usd.ac.id/25510/2/084114001_Full%5B1%5D.pdf
- Bara, R. V., Abigail, O., & Muchtar, N. A. (2023). Program PKM-PM : Pendampingan Dalam Pembuatan Evaluasi Materi Pembelajaran Yang Interaktif Kepada Guru SMAS KRISTEN SOLEMAN MAKASSAR Menggunakan Platform Kahoot PKM-PM Program : Assistance in Making Evaluation of Interactive Learning Materials for KRISTEN. 465–472.

- Febriani, S., Zakir, S., & Ilmi, D. (2024). Evaluasi Program Sekolah Digital dalam Meningkatkan Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 752–761.
- Hasanah, N. A., Hafiza, E., & Irianto, M. E. (2024). Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa The Role of Kahoot Educational Game in Increasing Student Motivation to Learn. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 305–316. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11194824>
- Hilmi, R. Z., Hurriyati, R., & Lisnawati. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 3(2), 91–102.
- Kusjuniati. (2020). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi* *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi. Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ekonomi*, 05(1), 112–123.
- Kusuma, J. W. (2024). Pengaruh Model Role playing Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Koneksi Matematik dan Kepercayaan Diri Siswa SMP. 301–314.
- Luluk Baikuna, M. Farhan Hidayatuloh, Muhammad Fikri Rizal, Nafiatul Fitria, Nurul Ulfatun Anjelina, M. Rivan Eko Mahendra, Marlina Marlina, & Agustina Zahrotin Nisak. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 102–115. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1182>
- Nursella, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 4, 54–66. <http://j-edu.org/index.php/edu/article/view/14%0Ahttps://j-edu.org/index.php/edu/article/download/14/11>