

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT! BERBASIS KUIS
PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SDN DUKUH KUPANG V
SURABAYA**

Shafarina Ainurrahma¹, Jarmani², Friendha Yuanta³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

¹farinarahmaainur@gmail.com, ²jarmani_fbs@uwks.ac.id,

³friendha_fbs@uwks.ac.id

ABSTRACT

Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools requires instructional media that can enhance students' engagement in the learning process. The limited variety of learning media has led to low levels of student participation in the learning process and has hindered students' understanding of the subject matter. Based on observations conducted in Class IV-A of SDN Dukuh Kupang V Surabaya, several students achieved learning outcomes below the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP). This study aimed to develop a Kahoot! based quiz learning media on the topic of Meeting Human Needs and to determine its validity and effectiveness. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included one material expert, one media expert, and 26 fourth-grade students of SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Data were collected through expert validation sheets, student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The results showed that the learning media achieved a validity score of 90% from the material expert and 88.33% from the media expert, both categorized as valid. Student responses reached 93.3%, indicating a very positive category. Furthermore, the average pretest score increased from 66% to 86.6% on the posttest, resulting in a learning improvement of 20.6%. These findings indicate that the Kahoot!-based quiz learning media is valid and effective for use in teaching IPAS, particularly the topic of Meeting Human Needs in elementary schools.

Keywords: Kahoot!, learning media, interactive quiz, Science and Social Studies (IPAS), elementary school.

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memerlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah serta berdampak pada kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya, sebagian siswa memperoleh hasil belajar di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis pada materi Usaha Memenuhi Kebutuhan serta mengetahui tingkat validitas dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan

model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, dan 26 siswa kelas IV-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respon siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 88,33% dengan kategori valid. Hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat baik. Selain itu, rata-rata nilai *pretest* sebesar 66% meningkat menjadi 86,6% pada *posttest*, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 20,6%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Usaha Memenuhi Kebutuhan di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Kahoot!*, media pembelajaran, kuis interaktif, IPAS, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran sebagai motor penggerak kemajuan bangsa dalam konteks modern melalui inovasi dan kebijakan yang diarahkan untuk memperkuat daya saing manusia Indonesia menghadapi perubahan global yang cepat dan kompleks. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu mempermudah guru untuk menyampaikan materi tanpa selalu mengandalkan interaksi tatap muka, sambil meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu belajar (Firmadani, 2020).

Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran sejalan dengan pendekatan pendidikan modern yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, di mana siswa tidak lagi pasif, tetapi aktif dalam membangun pengetahuan mereka. Kehadiran

teknologi digital juga telah menggeser paradigma pembelajaran konvensional dengan memungkinkan komunikasi yang lebih luas, terbuka, dan praktis antara guru dan siswa (Sitepu, 2021). Guru juga dituntut untuk dapat menyesuaikan metode pembelajaran dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik (Rahmawati dkk., 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran di mana siswa harus berpartisipasi aktif. Beragamnya tuntutan dan minat siswa belum terpenuhi secara memadai oleh sistem pembelajaran yang telah diterapkan hingga saat ini (Zahra, 2024). Pembelajaran IPAS, siswa diharapkan untuk mengamati, mengevaluasi, dan menarik

kesimpulan tentang berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Namun, kompleksitas materi IPAS sering kali menjadi tantangan apabila proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya minat belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Daniyati dkk, (2023) media pembelajaran merupakan komponen esensial dalam sistem dan proses pembelajaran, keberadaannya berkontribusi terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah. Humaira & Meilana, (2024) penggunaan media pembelajaran di kelas mampu meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa karena media yang tepat dapat mengubah lingkungan belajar yang membosankan menjadi lingkungan yang lebih dinamis dan interaktif. Penggunaan media yang tepat

mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Hazmar dkk, (2022) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif secara signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Kahoot!*. Media *Kahoot!* merupakan platform interaktif yang mendukung penerapan berbagai pendekatan pembelajaran melalui penyediaan fitur yang memungkinkan guru untuk merancang pengalaman belajar yang menarik dan adaptif (Mukti & Huda, 2024). *Kahoot!* memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif melalui aktivitas menjawab pertanyaan, memperoleh umpan balik secara langsung, serta mengikuti pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Aryaningrum, (2025) melaporkan tingkat validitas tinggi (95%) dan peningkatan pemahaman konsep

IPAS kelas IV sebesar 25% melalui penggunaan *Kahoot!* Ampera, dengan diskusi yang berfokus pada keunggulan interaktivitas tetapi belum mengintegrasikan kuis adaptif sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

Melalui hasil observasi di SDN Dukuh Kupang V Surabaya, metode ceramah dan diskusi sederhana masih menjadi teknik utama dalam proses pembelajaran. Situasi ini khususnya terjadi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang diajarkan oleh Bapak Buyung Amka Rendra, S.Pd. Data hasil pembelajaran IPAS untuk tahun pelajaran 2025-2026 menunjukkan fakta bahwa dari total keseluruhan 28 siswa, terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data menunjukkan bahwa hampir setengah dari siswa belum mencapai standar penyelesaian yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa ada kesulitan dalam memahami konsep dasar IPAS, terutama dalam menghubungkan materi dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pawartani dkk, (2024), menyatakan bahwa pembelajaran ini

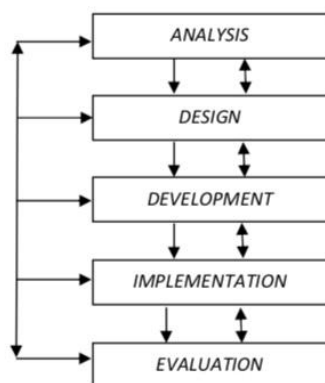
berperan dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai hubungan timbal balik yang ada antara manusia dengan lingkungan dalam proses pemenuhan kebutuhan. Materi Usaha Memenuhi Kebutuhan merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPAS kelas IV yang berkaitan erat dengan aktivitas ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Putri & Rahmi, (2024) menjelaskan bahwa materi usaha memenuhi kebutuhan juga bertujuan untuk menanamkan pemahaman tentang keterbatasan sumber daya alam dan pentingnya pengelolaan yang bijaksana. Sumber daya yang tersedia terbatas, tetapi kebutuhan manusia tidak terbatas

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya serta mengetahui tingkat validitas dan keefektifan media yang dikembangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih

menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran sekaligus mengevaluasi tingkat kelayakan dan efektivitasnya sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1 Tahapan model ADDIE
(Sumber : Yuanta & Larasati, (2022))

Pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan untuk membuat media

pembelajaran yang tersusun secara logis, dan mudah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu menarik minat belajar siswa. Penerapan model ini diharapkan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan layak untuk mendukung peningkatan hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada bulan Maret 2026, Siswa kelas IV-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang berjumlah 26 siswa menjadi subjek penelitian ini. Pemilihan siswa kelas IV didasarkan pada kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan materi pembelajaran yang ditujukan untuk tingkat tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, validasi ahli, angket respon siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Fahreza & Zuhriyah, (2024), menjelaskan bahwa di bidang pendidikan dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai hasil belajar maupun respon siswa melalui penggunaan teknik tes dan juga non-tes. Pada wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait pelaksanaan pembelajaran IPAS, penggunaan media pembelajaran oleh guru, serta

permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini, tes dimanfaatkan sebagai instrumen pengukuran kuantitatif untuk memperoleh data mengenai peningkatan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis. Pelaksanaan tes dilaksanakan melalui dua tahapan, yaitu bentuk *pretest* yang diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran dan *posttest* yang dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* berbasis kuis. Sementara itu, Angket digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan dan penilaian dari ahli materi, ahli media, serta siswa terhadap media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis yang telah dikembangkan. Sugiyono, (2019), angket merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan dengan cara menyajikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi sesuai dengan pengalaman dan persepsi.

Penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa melalui angket digunakan sebagai sumber data

dalam analisis kelayakan media pembelajaran. Data yang terkumpul selanjutnya diolah menggunakan teknik analisis deskriptif persentase guna memperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan media *Kahoot!* berbasis kuis. Persentase kelayakan media pembelajaran dihitung menggunakan rumus berikut Yuanta & Larasati, (2023).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria kelayakan, Sebagaimana disajikan pada tabel berikut Yuanta & Larasati, (2023).

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

kategori	Persentase	Kriteria kelayakan
A=4	80-100%	Sangat layak
B=3	60-79%	Cukup layak
C=2	50-59%	Kurang layak
D=1	0-49%	Tidak layak

Media pembelajaran dinyatakan layak digunakan apabila

nilai hasil validasi minimal berada pada kategori “cukup layak” (>60%).

Data hasil belajar diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Sugiyono, (2019), analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media. Analisis ini meliputi perhitungan nilai rata-rata serta persentase peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari hasil *pretest* dan juga *posttest*. Perhitungan efektivitas media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa dilakukan menggunakan rumus berikut Yuanta & Larasati, (2023).

$$P = \frac{\sum d}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum d$: Jumlah selisih *pretest posttest*

$\sum x$: Jumlah nilai *posttest*

100% : Konstanta

Media dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan nilai

rata-rata dari *pretest* ke *posttest* dan sebagian besar siswa mampu mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk awal dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis kuis dengan menggunakan platform *Kahoot!* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Usaha Memenuhi Kebutuhan untuk siswa kelas IV di SDN Dukuh Kupan V Surabaya.

Proses validasi dilakukan oleh dua jenis validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi terdiri atas guru kelas IV-A dan dosen yang memiliki keahlian di bidang IPAS, sedangkan validator ahli media terdiri atas guru kelas IV-A dan dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran. Setiap validator diberikan lembar validasi sebagai instrument untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

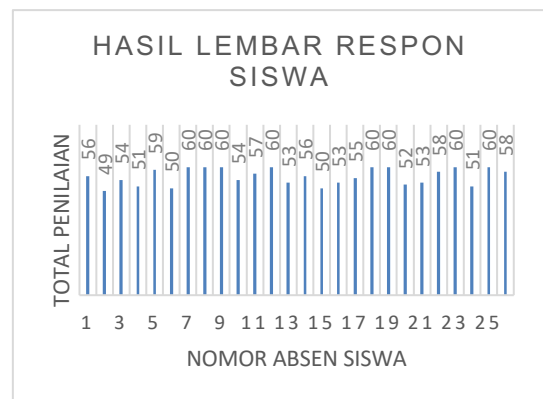
Penilaian oleh ahli media mencakup aspek tampilan, desain, penyajian, serta fungsi media secara

keseluruhan. Sementara itu, penilaian oleh ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran isi, penggunaan bahasa, penyajian soal, tingkat kesulitan, serta kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh hasil sebesar 90% menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori valid. Temuan ini menunjukkan bahwa soal yang dikembangkan dalam media pembelajaran *Kahoot!* telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi dan penyusunan. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88,33% menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kualitas isi, tampilan, kemudahan penggunaan, serta fungsi media dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, media *Kahoot!* berbasis kuis layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Uji coba media dilakukan kepada siswa kelas IV-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang

dikembangkan. Angket respon siswa disusun dalam bentuk skala penilaian yang terdiri atas 15 butir pertanyaan, di mana setiap butir mempresentasikan aspek penilaian terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, hingga tingkat ketertarikan siswa terhadap media.



Gambar 2 Diagram Hasil Respon Siswa

Data respons siswa menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh berada pada kisaran 49 hingga 60. Sebagian besar responden memperoleh skor yang mendekati skor tertinggi, yaitu 60, sehingga mencerminkan persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot!*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat daya tarik dan kepraktisan yang tinggi.

Tabel 2 Hasil Respon Siswa

Jumlah siswa	Persentase	Kategori
26 siswa	93,3%	Sangat valid

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis memperoleh respon sangat baik dari siswa. Siswa menyatakan bahwa media mudah digunakan, tampilan menarik, serta kegiatan kuis membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, siswa merasa lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan kompetisi yang terdapat dalam media *Kahoot!*.

Keefektifan media ditinjau berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis.

Tabel 3 Hasil Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Tes	Rata-rata
Pretest	66
Posttest	86,6
Peningkatan	20,6

Tabel tersebut menyajikan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang diperoleh sebelum dan sesudah

penerapan media pembelajaran berbasis kuis menggunakan *Kahoot!* pada materi Usaha Memenuhi Kebutuhan. Hasil pada tabel menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 20,6% setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* berbasis kuis. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi Usaha Memenuhi Kebutuhan dengan lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis yang dikembangkan menunjukkan tingkat validitas dan efektivitas yang sangat baik. Penilaian dari ahli materi dan ahli media mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek isi maupun aspek teknis. Selain itu, tanggapan positif dari siswa menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik

sekolah dasar dan mendukung keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media, yang ditunjukkan oleh perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media *Kahoot!* berbasis kuis dapat membantu siswa memahami materi Usaha Memenuhi Kebutuhan secara lebih optimal. Temuan ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan pentingnya penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, unsur permainan yang terdapat dalam *Kahoot!* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang pengembangan media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis pada mata pelajaran IPAS materi Usaha Memenuhi Kebutuhan bagi siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V

Surabaya, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berhasil menghasilkan produk pembelajaran interaktif berupa kuis digital berbasis *Kahoot!* yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS kelas IV. Media ini memuat soal-soal interaktif yang dikemas dengan tampilan menarik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 88,33% dan validasi ahli materi sebesar 90%, yang keduanya berada pada kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi materi, tampilan, penyajian, serta kemudahan penggunaan.

Keefektifan media ditunjukkan melalui hasil respon siswa dan peningkatan hasil belajar. Persentase respon siswa mencapai 93,3% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *Kahoot!* berbasis kuis. Selain itu, terjadi

peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 66% pada pretest menjadi 86,6% pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi Usaha Memenuhi Kebutuhan pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1, 282–294.
- Fahreza, M., & Zuhriyah, I. A. (2024). Desain Instrumen Non Tes dalam Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pembelajaran PAI. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9666–9672.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5352>
- Firmadani, F. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Hazmar, A. A., Hazmar, R., & Marlian, M. (2022). Pemanfaatan Media Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 95–106.
<https://doi.org/10.46963/asatiza.v3i2.499>
- Humaira, M., & Meilana, S. F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran KAHOOT Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(4).
- Mukti, W. C., & Huda, C. (2024). Penerapan Metode Pendekatan Berdiferensiasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran IPAS. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3).
<http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas>
- Pawartani, T., Supriyono, S., Ningsih, S. R., & Suyono, S. (2024). Flip Book IPAS Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Kebutuhan Manusia & Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV SD. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6185–6190.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4584>
- Putri, M. A., & Rahmi, L. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 42 PEKANBARU. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3).
- Rahayu, J. S., & Aryaningrum, K. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA KAHOOT AMPERA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 2 MEKAR

JAYA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).

Rahmawati, N. K., Kusuma, A. P., & Hamdani, H. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, Vol.2, No.1.

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *PROSIDING PENDIDIKAN DASAR*, 1(1).
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>

Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATAIF DAN R&D*. ALFABETA BANDUNG.

Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2022). Developing Social Science Learning Videos in Elementary Schools During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8466–8474.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3874>

Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2023). Developing Canva-Based Learning Media on Maps and Class Layout for Third Graders of Elementary School. *Education and Human Development Journal*, 8(2), 66–75.
<https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i2.5220>

Zahra, N. U. (2024). Tranformasi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar Melalui Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(3), 157–160.