



## Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Pringga Jurang

Muhamad Hazrul Hidayat<sup>1\*</sup>, Heri Hadi Saputra<sup>1</sup>, Setiani Novitasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeristas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1858>

### Article Info:

Received : 25 April 2026  
Revised : 29 April 2026  
Accepted : 09 Mei 2026  
Published : 13 Mei 2026

### Correspondence:

Muhamad Hazrul Hidayat

Phone: +6287877703172

**Abstract:** Students' interest in learning science subjects has an important role in supporting learning success, but conditions in class IV of SDN 1 Pringga Jurang show that students' interest in learning is still low, which can be seen from the lack of attention, involvement, and enthusiasm of students during the learning process which is still dominated by conventional methods. This study aims to determine the effect of the use of Kahoot media on students' interest in learning science subjects in grade IV of SDN 1 Pringga Jurang. This study uses a quantitative approach with a Quasi Experimental Design research type in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The subjects of the study were all 24 students of grade IV of SDN 1 Pringga Jurang. Data collection techniques in this study include questionnaires and observations. Data analysis was carried out through prerequisite tests including normality tests and homogeneity tests, then continued with hypothesis testing using Paired Sample T-test and Effect Size calculations. The results of the normality test showed that the pre-test data had a significance value of 0.645 and the post-test data of 0.357 (Sig. > 0.05), indicating that the data were normally distributed. Meanwhile, the homogeneity test showed a significance value of 0.086 (Sig. > 0.05), indicating that the data were homogeneous. The results of hypothesis testing obtained a Sig. (2-tailed) value of 0.001 < 0.05 and a calculated T value > T table of 21.285 > 2.064, so it can be concluded that there is an effect of the use of Kahoot media on students' interest in learning science subjects in grade IV of SDN 1 Pringga Jurang. The effect size test results obtained a d-value of 4.345, which falls into the strong effect category. Therefore, it can be concluded that the use of Kahoot media has a strong influence on students' learning interest, as indicated by indicators of enjoyment, interest, attention, and engagement in learning.

**Keywords:** Kahoot Media; Learning Interest; Science Learning; Elementary School Students; Pretest – Posttest Design.

**Citation:** Hidayat, M. H., Saputra, H. H., & Novitasari, S. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Pringga Jurang. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 1228–1233. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1858>

### Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan penting dan memiliki kedudukan strategis dalam sistem pendidikan nasional, karena pada jenjang ini diletakkan fondasi awal pembentukan kepribadian, karakter, dan kompetensi dasar peserta didik. Menurut Pebriana, Hasanah, dan Amalia (2022), sekolah dasar merupakan tahap awal yang tidak hanya menekankan pada penguasaan kemampuan akademik seperti membaca,

menulis, dan berhitung, tetapi juga pada penanaman nilai-nilai moral dan karakter. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara optimal agar mampu mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang berperan dalam membekali siswa memahami fenomena kehidupan. IPAS merupakan inovasi dalam Kurikulum

Merdeka yang mengintegrasikan dua disiplin ilmu, yaitu IPA dan IPS, menjadi satu kesatuan pembelajaran. Kemendikbudristek (2024) menjelaskan bahwa penggabungan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh kepada siswa mengenai keterkaitan antara fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pandangan Nikmah, Muzdalifah, dan Retnanto (2024), IPAS bersifat interdisipliner karena menghubungkan berbagai konsep ilmu pengetahuan sehingga siswa dapat berpikir kritis, logis, dan sistematis melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Selain itu, menurut penulis, integrasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya memahami konsep secara terpisah, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan situasi nyata di lingkungan sekitar, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih relevan, mudah dipahami, dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar merupakan kecenderungan dalam diri siswa yang ditandai dengan rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Nugraha, Asriati, & Ramadhan, 2023). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah memahami materi karena mereka terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Sebaliknya, rendahnya minat belajar akan menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang fokus, dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Andita dan Rafaela (2023) yang menyatakan bahwa rendahnya minat belajar dapat berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran serta hasil belajar siswa.

Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran IPAS dirancang secara berpusat pada peserta didik. Pembelajaran juga harus memberikan pengalaman yang bermakna dan kontekstual. Tobamba, Siswono, dan Khaerudin (2019) menjelaskan bahwa aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan dapat meningkatkan partisipasi siswa. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui strategi yang tepat. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan. Media berfungsi sebagai perantara yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Wulandari et al., 2023).

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih sering didominasi oleh metode konvensional yang kurang variatif. Andita dan Rafaela (2023) menyatakan bahwa metode pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Kondisi ini juga ditemukan di

kelas IV SDN 1 Pringga Jurang, di mana siswa terlihat kurang fokus, tidak aktif, serta mudah kehilangan minat saat pembelajaran berlangsung, terutama ketika guru masih menggunakan metode ceramah tanpa dukungan media yang menarik (Wibowo et al., 2022). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan praktik pembelajaran di kelas yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan interaksi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Kahoot*

*Kahoot* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif. Wibowo et al. (2022) menjelaskan bahwa *Kahoot* memadukan unsur permainan dan evaluasi sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam penggunaannya, siswa dapat menjawab soal secara langsung menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau laptop, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan.

Lebih lanjut, *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Permatasari et al. (2023), *Kahoot* menekankan pada keaktifan siswa melalui kompetisi yang sehat, sehingga siswa terdorong untuk berpikir cepat dan fokus dalam menjawab pertanyaan. Nugraha, Asriati, dan Ramadhan (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa serta menumbuhkan semangat belajar melalui sistem skor dan peringkat. Bahkan, Sani dan Murdiono (2025) menegaskan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka secara signifikan.

Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Indriani dan Desyandari (2022) menemukan bahwa *Kahoot* mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui interaksi dua arah antara guru dan siswa. Selain itu, Hukunala et al. (2025) melaporkan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Sejalan dengan itu, Putra, Tahir, dan Hasnawati (2025) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran. Berdasarkan berbagai temuan di atas, maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 1 Pringga Jurang".

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kondisi awal minat belajar, kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran, dan diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Desain penelitian disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	X1	O2

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Pringga Jurang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian karena jumlahnya relatif kecil (Sugiyono, 2013).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan, sedangkan observasi digunakan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert dan lembar observasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan sebelum penelitian, kemudian data hasil penelitian diolah dengan menggunakan uji *paired sample t-test* serta perhitungan *effect size* untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan. Semua analisis data menggunakan bantuan aplikasi *SPSS for windows*.

## Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas IV SDN 1 Pringga Jurang dengan melibatkan satu kelas yang berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen. Penelitian menggunakan desain *one group pretest-posttest*, di mana seluruh siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Kahoot*. Sebelum pelaksanaan penelitian, instrumen angket minat belajar terlebih dahulu diuji validitasnya oleh dua validator ahli.

Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen memperoleh persentase kelayakan sebesar 84% dan 88% sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam penelitian. Pada tahap awal penelitian, siswa diberikan

angket (*pre-test*) untuk mengetahui tingkat minat belajar sebelum diberikan perlakuan. Setelah pemberian angket, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media *Kahoot* yang dipadukan dengan model pembelajaran *problem based learning*. Pada tahap akhir, siswa kembali diberikan angket (*post-test*) untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah perlakuan diberikan. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* minat belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Hasil *Pretest & Post-test*

Kelas	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
<i>Pre-test</i>	24	60	90
<i>Post-test</i>	24	78	98

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa jumlah siswa yang mengikuti penelitian sebanyak 24 siswa. Pada hasil *pre-test*, diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 60, dengan persentase rata-rata sebesar 73,62%. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori sedang. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Kahoot*, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan. Nilai tertinggi pada *post-test* mencapai 98, sedangkan nilai terendah sebesar 78, dengan persentase rata-rata sebesar 85,95%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa setelah menggunakan media *Kahoot* berada pada kategori tinggi.

Selain itu, hasil observasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari empat indikator yang digunakan yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa mengalami peningkatan. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa masih terlihat pasif, kurang memperhatikan, dan belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Namun, setelah penerapan media *Kahoot*, siswa terlihat lebih antusias, aktif dalam menjawab pertanyaan, serta menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan.

**Tabel 3.** Hasil Observasi

Indikator	Skor Diperoleh	Skor Max	Persentase
Perasaan senang	251	288	87,15
Ketertarikan	249	288	86,46
Perhatian	246	288	85,42
Keterlibatan	252	288	87,50
<b>Rata - rata</b>	<b>249,5</b>	<b>288</b>	<b>86,63</b>

Berdasarkan tabel 3, hasil observasi minat belajar siswa dapat dilihat dari empat indikator yang menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori sangat tinggi. Indikator perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran memperoleh persentase sebesar 87,15%. Indikator ketertarikan siswa terhadap pembelajaran memperoleh persentase sebesar 86,46%, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap materi yang disajikan selama pembelajaran. Indikator perhatian siswa terhadap materi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85,42%. Sementara itu, indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran memperoleh persentase sebesar 87,50%, yang merupakan nilai tertinggi di antara indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata persentase hasil observasi sebesar 86,63% yang berada pada kategori sangat tinggi.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* angket dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

Hasil	Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.
<i>Pre-test</i>	.969	24	.645
<i>Post-test</i>	.956	24	.392

Berdasarkan Tabel 4, hasil perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Pre-Test* dan *Post-Test* lebih besar dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh data yang dianalisis berdistribusi normal. Tahap selanjutnya yaitu uji homogenitas data, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang homogen atau sama.

**Tabel 5.** Hasil Uji Homogenitas Data

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
3.071	1	46	.086

Berdasarkan tabel 5 atas, hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,086, dengan kata lain nilai signifikansi > 0,05 maka, dapat dikatakan bahwa data yang digunakan dalam uji homogenitas

kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan bersifat homogen atau sama. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilaksanakan setelah seluruh prasyarat analisis pada kedua kelas dinyatakan terpenuhi. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* merupakan uji statistik untuk sampel berpasangan yang diukur sebanyak dua kali yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan. Hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Uji Hipotesis

Nilai	F	t	df	Sig (2-tailed)
<i>Pre-test</i>	2.839	-21,285	24	.001
<i>post-test</i>				

Berdasarkan tabel 6, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Pringga Jurang.

Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 21,285 dan t tabel sebesar 2,064, sehingga diperoleh t hitung > t tabel ( $21,285 > 2,064$ ). Hasil ini memperkuat bahwa penerapan media *Kahoot* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pengaruh tersebut terjadi karena media *Kahoot* mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga membuat siswa antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, unsur kompetisi yang ada di dalam *Kahoot* membuat siswa berlomba - lomba untuk menjawab kuis dengan benar.

Tahap terakhir yaitu pengujian *effect size*. Uji *effect size* dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruh media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa. Adapun tabel uji *effect size* akan disajikan di bawah ini:

**Tabel 7.** Uji Effect Size

Cohen's d	Standardizer	Point Estimate
	2.839	-4.345

Berdasarkan tabel 7, hasil perhitungan uji *Effect Size* menunjukkan bahwa nilai *effect size* sebesar 4,345 yang berada pada kategori *strong effect*. Kriteria interpretasi *effect size* ini mengacu pada pendapat Nahak & Bulu, (2020) yang menyatakan bahwa nilai *effect size* sebesar 4,345 termasuk kategori kuat karena berada

pada nilai  $>1$ . Dengan demikian, nilai *effect size* sebesar 4,345 menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Penggunaan media *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi menghadirkan bentuk penyajian materi yang lebih variatif dan interaktif. Penyajian dalam bentuk kuis memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, adanya unsur kompetisi melalui sistem skor dan peringkat turut memberikan stimulus bagi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiarti et al, (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan minat belajar siswa.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV. Media tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata minat belajar siswa dari 73,62 pada saat *pre-test* menjadi 85,95 pada saat *post-test* setelah pembelajaran menggunakan media *Kahoot* dilaksanakan. Selain itu, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran juga menunjukkan rata-rata persentase sebesar 86,63% yang berada pada kategori sangat tinggi, sehingga menggambarkan bahwa siswa menunjukkan perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang memperkuat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Kahoot* terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV. Selain itu, hasil uji *effect size* menunjukkan nilai sebesar 4,345 yang berada pada kategori pengaruh sangat kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa.

### Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta bantuan selama pelaksanaan penelitian ini hingga terselesaikan dengan baik.

### Referensi

- Andita, V., & Rafaela, D. (2024). Akselerasi Transformasi Digital Untuk Pendidikan Berkualitas. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 90-93.
- Hukunala, D., Ritiauw, S. P., & Ritiauw, L. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 01 Fena Fafan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 229-236.
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1934-1939.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Capaian pembelajaran IPAS sekolah dasar. Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas, dan Dikmen. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>. Diakses pada 17 September 2025.
- Nahak, R. L., & Bulu, V. R. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantu Lembar Kerja Siswa Berbasis Sainifik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 233-234. doi: <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2369>
- Nikmah, F., Muzdalifah, M., & Retnanto, A. (2024). Implementasi pembelajaran IPAS terintegrasi keterampilan abad 21 dalam Kurikulum Merdeka. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 129-146.
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas penilaian hasil belajar berbasis kahoot! dalam pembelajaran sosiologi di sma negeri 2 pontianak. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 319-331.
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas penilaian hasil belajar berbasis kahoot! dalam pembelajaran sosiologi di sma negeri 2 pontianak. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 319-331.
- Pebriana, P. H., Hasanah, S., & Amalia, N. (2022). Pentingnya pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar dalam menghadapi era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1216-1221.
- Permatasari, S., Zulhafizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen digital berbasis Kahoot dalam evaluasi pembelajaran. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710-2714.
- Putra, D. K., Tahir, M., & Hasnawati. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar

- Peserta Didik Kelas V SDN 02 Sekongkang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1764-1771.
- Sani, M. I. A., & Murdiono, M. (2025). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Pengembangan Keterampilan Kolaborasi Siswa Madrasah Aliyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 2319-2336.
- Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 92-98.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372-380.
- Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). Analisis pemanfaatan media kahoot sebagai inovasi pembelajaran. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*, 5, (1), 159 - 170
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.