

**Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Sway Berbantuan Kahoot
Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Materi Listrik dan Teknologi SD Negeri
Karangbesuki 1 Kota Malang**

Deneswara Yudianto Putro, Sri Rahayu, Sutarni
*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, SD Negeri Karangbesuki 1
Jl. S. Supriadi No. 48 65148 Malang East Java, Jl. Candi Badut Blok VI B/110
deneswara10@gmail.com*

Abstract: This classroom action research was conducted in two cycles, each consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The results of the research and discussion can be concluded that the application of *sway* media assisted by *kahoot* can improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Karangbesuki 1 in the Science subject, specifically on the topic of Electricity and Technology in the 2024/2025 academic year. The improvement in learning outcomes is evident from the classical completeness which shows that from one cycle to the next, there is an increase in the percentage of students who have reached the mastery criteria. This can be shown that in the first cycle, the classical completeness of students who passed was 76.67% or 23 students, and in the second cycle, it showed 83.33% or 25 students. In addition, it is also seen from the increase in the average class value in the first cycle, which was 75.73, increasing in the second cycle to 76.77.

Key Words: Learning outcomes; *sway* media; *kahoot*-assisted; Science learning

Abstrak: Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media *sway* berbantuan *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Karangbesuki 1 pada IPAS materi Listrik dan Teknologi tahun pelajaran 2024/2025. Peningkatan hasil belajar terlihat dari ketuntasan klasikal yang menunjukkan bahwa dari siklus ke siklus berikutnya terdapat adanya peningkatan nilai ketuntasan klasikal. Hal ini dapat di tunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan klasikal persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 76,67% atau 23 peserta didik dan pada siklus II menunjukkan 83,33% atau 25 peserta didik. Selain itu juga terlihat dari peningkatan nilai rata- rata kelas pada siklus I yaitu 75,73 meningkat pada siklus II menjadi 76,77.

Kata Kunci : Hasil belajar; media *sway*; berbantuan *kahoot*; pembelajaran IPAS.

Pendahuluan

Pendidikan mempunyai arti yang menyeluruh. Landasan pendidikan adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Bentuk interaksi antara guru dan peserta didik ini terjadi dalam suatu lingkungan yang disebut lingkungan pendidikan.

Lingkungan pendidikan tidak hanya mencakup lingkungan fisik tetapi juga lingkungan sosial dan intelektual. Belajar mengajar berkaitan dengan nilai-nilai. Pendidikan berarti mengajarkan, memajukan dan menanamkan nilai-nilai pada diri peserta didik.

Tujuan penanaman nilai-nilai pada diri peserta didik adalah untuk berperan aktif dalam mengembangkan potensi diri, keterampilan, dan karakteristik peserta didik ke arah yang lebih positif.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Peraturan ini memberikan payung hukum yang lebih kuat bagi implementasi Kurikulum Merdeka secara nasional.

Mengembangkan potensi peserta didik berarti membantu mereka menjadi warga negara yang memiliki sikap gotong royong, kreatif, bernalar kritis dan mandiri yang sesuai dengan falsafah Ki Hajar Dewantara. Peranan pendidik adalah membantu anak tumbuh dan berkembang sesuai fitrahnya serta mencapai kebahagiaan dan rasa aman. Dengan kata lain pendidik mendidik dan membimbing anak sesuai dengan potensi, minat, bakat, dan kemampuannya untuk mencapai kesuksesan dan kebahagiaan (Masitoh & Cahyani, 2020). Upaya dan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional secara tradisional merupakan dua sisi dari mata uang yang sama, erat namun tidak selaras.

Selama ini, cara mengajar di sekolah yang sama cenderung sama untuk semua peserta didik. Padahal, setiap peserta didik punya kemampuan dan minat yang berbeda-beda. Karena itu, peserta didik sulit mengerjakan soal yang berbasis HOTS sebelum mereka benar-benar menguasai materi yang lebih mudah. Selain itu, karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, hal ini merupakan masalah yang mempengaruhi evaluasi peserta didik. Situasi pandemi yang mengganggu kehidupan di seluruh dunia juga berdampak pada situasi pembelajaran, dimana kebutuhan belajar peserta didik masih terabaikan. Idealnya, proses pembelajaran harus mengutamakan kebutuhan belajar peserta didik dalam segala situasi dengan melakukan diagnosis awal terhadap keadaan psikologis, latar belakang, dan kesiapan belajarnya.

Dalam kondisi pemulihan proses belajar mengajar di masa pandemi, pemerintah menerapkan program pembelajaran sukarela, termasuk penerapan kurikulum sukarela mulai tahun 2021. Salah satu upaya dalam mengembangkan konsep merdeka belajar yang sedang dicanangkan dalam Sistem Pendidikan Nasional saat ini dan sesuai dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara adalah pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan seperangkat kegiatan pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan belajar murid, oleh karena itu esensi dari pembelajaran berdiferensiasi sejalan dengan aliran *progresivisme*. Filsafat *progresivisme* sangat mendukung proses pendidikan yang berpusat pada murid (*student center*) dan bertujuan mengembangkan berbagai aspek

kemampuan individu dalam menghadapi kemajuan zaman yang semakin maju dan kompleks (Fadlillah, 2017).

Secara teori atau bahasa, minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat peserta didik akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu yang diminatinya.

Minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruhnya. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai sesuatu hal yang menurutnya bermanfaat daripada hal lain yang menurutnya sama sekali tidak bermanfaat. Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh sejak melakukan pendidikan mulai dari SD, guru sebagai fasilitator berusaha memberikan proses belajar mengajar yang terbaik untuk peserta didiknya agar minat mereka terhadap pelajaran ini tinggi sehingga hasil yang diperoleh bisa melampaui KKTP. Salah satu proses pendekatannya yang diberikan guru adalah menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Setiap guru harus memanfaatkan media dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media yang tepat agar dapat mengefektifkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai berbagai macam jenis yang bisa dipakai seperti media visual, media audio, media *microsoft sway*, media cetak dan lain-lain.

Dari berbagai macam jenis media pembelajaran, media *microsoft sway* merupakan media yang bisa diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran. IPAS merupakan mata pelajaran yang mengembangkan tiga kemampuan, diantaranya, kemampuan untuk mengetahui apa yang diamati, kemampuan untuk memprediksi apa yang belum diamati dan dikembangkannya sikap ilmiah. Dalam penyampaian materi IPAS, media *microsoft sway* merupakan media yang tepat untuk digunakan. Proses kegiatan belajar mengajar (KBM) akan menjadi lebih efektif, interaktif dan menarik.

Guru menjadi lebih optimal dalam menyampaikan isi materi dan peserta didik menjadi lebih mudah memahaminya. Dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft sway*, peserta didik dapat langsung melihat dan mengetahui apa yang sedang diamati. Salah satu contohnya dalam

pengajaran Listrik dan Teknologi, guru menyajikan sebuah video, gambar dan teks tentang Listrik dan Teknologi, anak akan mengamati ketiganya lewat tampilan layar *smartphone*. Proses kegiatan belajar mengajar IPAS pun tidak lagi membosankan bagi mereka. peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar IPAS yang awalnya menurut mereka pelajaran yang sulit dan membosankan.

Penggunaan media *microsoft sway* merupakan alat bantu agar pembelajaran tidak terkesan monoton. Melalui media ini diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS. Tentunya setelah peserta didik mengamati pembelajaran melalui *microsoft sway* peserta didik mampu memahami isi materi berdasarkan contoh yang sudah mereka tonton dari media pembelajaran. Jika peserta didik sudah memiliki pemahaman maka mereka akan antusias dalam mengikuti pembelajaran materi Listrik dan Teknologi yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran akan lebih interaktif meski pembelajaran dilakukan secara tatap muka dan pastinya nilai peserta didik akan mampu melampaui KKTP.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang timbul berkaitan dengan rendahnya hasil belajar dapat teridentifikasi rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi masih kurang bahkan seringkali mengalami kesulitan untuk dapat mencermati pelajarannya. Kurangnya variasi media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Berdasarkan analisis masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media *sway* berbantuan *kahoot* pada pembelajaran IPAS kelas V materi Listrik dan Teknologi SD Negeri Karangbesuki 1 kota malang?

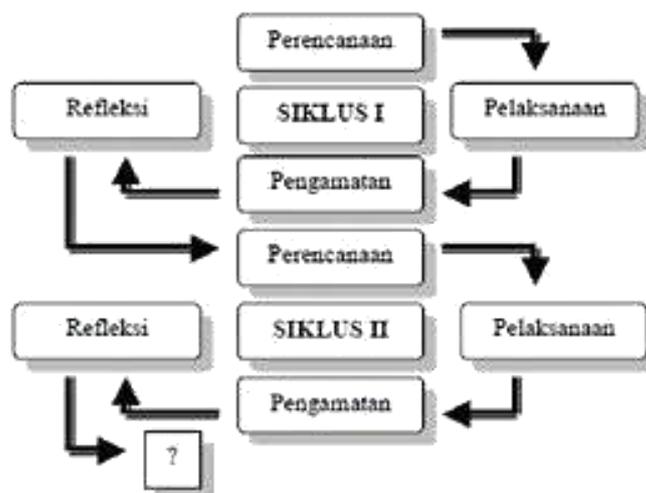
Dalam penelitian ini ada dua manfaat yang peneliti paparkan, yaitu manfaat teoritis dengan adanya media pembelajaran yang lebih modern dan tidak membosankan diharapkan penelitian ini dapat mendukung majunya pendidikan di Indonesia. Manfaat praktis untuk guru dapat meningkatkan profesionalitas guru, khususnya guru mata pelajaran, dapat menjadi kreatifitas guru dalam menyajikan pembelajaran, dapat memperoleh media pembelajaran yang tepat dalam menyajikan pembelajaran. Untuk peserta didik meningkatkan minat belajar peserta didik, memberi motivasi dan semangat untuk memperhatikan penjelasan guru. Melalui media pembelajaran yang inovatif, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Untuk sekolah memberikan kemajuan mutu pendidikan sekolah yang kaitannya dengan bidang teknologi. Sekolah yang maju, akan membuka peluang untuk menambah jumlah peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangbesuki 1 pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Karangbesuki 1 yang terdiri dari peserta didik sebanyak 30 orang.

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri Karangbesuki 1 yang dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Adapun detail waktu siklus I dilakukan pada tanggal 4 September 2024, siklus II dilakukan pada tanggal 11 September 2024.

Dalam penelitian tindakan kelas sumber data diperoleh dari peserta didik. Peneliti mendapatkan data tentang minat belajar peserta didik melalui pre-test dan post-test yang dilakukan pada pra siklus dan setelah tindakan di setiap siklus.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan McTaggart

Guru, Peneliti mengamati proses penerapan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa teknik, seperti Tes. Peneliti akan melakukan tes (pre-test) sebelum menerapkan penggunaan media pembelajaran berupa Microsoft Sway Berbantuan Kahoot. Hal ini untuk mengukur minat belajar peserta didik sebelum diterapkannya tindakan. Kemudian, setelah melakukan tindakan penggunaan media Microsoft Sway berbantuan Kahoot dilakukan tes (post-test) kembali pada setiap akhir siklus untuk mengukur apakah pada setiap siklus media Microsoft Sway berbantuan Kahoot berpengaruh untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Interview. Peneliti melakukan interview kepada peserta didik dan guru sebagai teman sejawat dalam mengobservasi

tindakan di dalam kelas. Interview dilakukan peneliti dapat mengetahui sejauh mana pendapat mereka tentang penggunaan media dalam pembelajaran yang dilakukan. Lembar Observasi peneliti bersama guru lain sebagai observer melakukan pengamatan terhadap kegiatan tindakan yang dilakukan di dalam kelas untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Microsotf sway* berbantuan *kahoot*. Dokumentasi peneliti mengumpulkan foto peserta didik selama proses penelitian tindakan kelas menggunakan media *Microsotf sway* berbantuan *kahoot*.

Analisis data yang dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan atau prestasi belajar dalam ketuntasan belajar peserta didik setelah mereka melakukan proses pembelajaran yang berlangsung selama dua siklus, yang dilakukan dengan memberikan tes tulis pada setiap siklusnya. Keberhasilan proses kegiatan pembelajaran juga dilihat dari hasil pengamatan observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Data minat belajar peserta didik dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data minat belajar peserta didik digunakan angket tertutup pada saat proses pembelajaran berlangsung pengamatan dilakukan dengan mengamati kelas disetiap siklus dan dibantu oleh satu orang teman sejawat dan guru wali kelas yang ada ditempat penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Pra Siklus

Sebelum memulai penelitian, ditemukan masalah dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Karangbesuki 1. Peserta didik di kelas ini umumnya kurang berprestasi dalam mata pelajaran IPAS dan kurang tertarik untuk belajar IPAS. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh cara mengajar yang kurang cocok dengan kemampuan dan usia peserta didik tersebut. Selain itu, kekurangan alat bantu belajar yang menarik juga bisa menjadi penyebabnya.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran yang diharapkan. Ini berarti peserta didik masih kesulitan memahami materi IPAS.

Hasil Analisis	Jumlah Peserta Didik	Presentase Tuntas
Peserta Didik Tuntas	19	63,33%
Peserta Didik Belum Tuntas	11	36,67%

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

Berdasarkan data hasil tes pada tahap pra siklus yang diberikan pada peserta didik kelas V dengan jumlah 30 peserta didik diperoleh hasil yaitu sebanyak 11 atau 36,67% peserta didik belum memperoleh nilai sesuai

dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, sedangkan sebanyak 19 atau 63,33% peserta didik memperoleh nilai diatas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tahap Siklus I

Setelah dilakukannya pembelajaran pada Siklus I pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangbesuki 1 diperoleh hasil.

Hasil Analisis	Jumlah Peserta Didik	Presentase Tuntas
Peserta Didik Tuntas	23	76,67%
Peserta Didik Belum Tuntas	7	23,33%

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Hasil evaluasi siklus I di peroleh rata-rata kelas 75,73 dari 30 peserta didik dengan nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 85. Pada siklus I juga diperoleh persentase ketuntasan kelas 76,67%. Hasil ini belum sesuai dengan ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu lebih besar dari 81. Ketidak tuntas ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya Guru kurang mempersiapkan diri dalam melaksanakan pembelajaran sehingga guru kurang mampu melaksanakan skenario pembelajaran dengan maksimal.

Kesiapan dan semangat peserta didik masih belum terlihat dalam proses pembelajaran. Kesulitan peserta didik dalam berkomunikasi dan kurangnya rasa percaya diri peserta didik dalam membuat pertanyaan dan jawaban atas sumber bacaan yang diberikan serta kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat dan menyatakan kesalahan jawaban dari kelompok lain yang di sanggah, sehingga kurang partisipasi dalam pembelajaran. Suasana kelas kurang efektif karena guru kurang mampu dalam mengelola kelas secara kondusif.

Dari hasil ini perlunya ada perbaikan dan penyempurnaan demi tercapai prestasi belajar yang mencapai ketuntasan minimal, berbagai perbaikan dan penyempurnaan di lakukan, antara lain Guru lebih meningkatkan persiapannya sebelum melaksanakan pembelajaran supaya dapat menjalankan skenario pembelajaran dengan maksimal. Guru lebih memotivasi peserta didik sehingga minat dalam mengikuti pembelajaran lebih semangat. Guru lebih giat melihat peserta didik dalam berkomunikasi dan lebih dekat dengan peserta didik sehingga tidak merasa takut dalam mengemukakan pendapatnya. Guru harus mampu menciptakan suasana yang lebih kondusif sehingga peserta didik dapat belajar dengan tenang.

Karena hasil yang di capai pada siklus I belum mencapai ketuntasan, maka peneliti ini di lanjutkan ke siklus II. Setelah melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II, diperoleh peningkatan dari aktifitas guru dan peserta didik, ini ditandai dengan terlaksananya deskriptor-deskriptor dari

setiap indikator, sehingga setiap indikator berada pada kategori aktif sekali untuk peserta didik dan baik sekali untuk guru.

Tahap Siklus II

Setelah dilakukannya perbaikan pembelajaran pada siklus II peserta didik kelas V SD Negeri Karanbesuki 1 diperoleh hasil.

Hasil Analisis	Jumlah Peserta Didik	Presentase Tuntas
Peserta Didik Tuntas	25	83,33%
Peserta Didik Belum Tuntas	5	16,67%

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Adapun hasil dari evaluasi yang diperoleh nilai rata-rata 76,77 dari 30 peserta didik. Rata-rata siklus II lebih meningkat dari siklus I. Adapun jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 25 peserta didik dan tidak tuntas 5 peserta didik, sehingga di dapat prosentase ketuntasan yaitu 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang telah dicapai peserta didik telah mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu lebih besar dari 81%, ini berarti penelitian tindakan kelas ini tidak di lanjutkan lagi ke siklus berikutnya. Meski demikian dalam siklus II masih ada kekurangan terkait dengan kegiatan pembelajaran, diantaranya masih ada peserta didik yang sungkan mengemukakan pendapat ataupun menjawab pertanyaan di depan kelas dengan alasan takut salah atau malu. Dalam proses diskusi masih ada peserta didik yang belum bisa menghargai temannya yang berpendapat ataupun menjawab pertanyaan, sehingga saling menertawakan dan mengejek.

Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II yaitu dari 76,67% ke 83,33% menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dalam penelitian ini mengalami peningkatan yang baik setelah diberikan tindakan dengan penerapan metode demonstrasi. Pembahasan atau penafsiran analisis data dilakukan secara teoritis, baik kuantitatif maupun kualitatif. Pembahasan harus tepat, cermat, dan sistematis. Apabila ditemukan hasil yang menarik untuk dibahas dan didalam penelitian lain terdapat hal yang sama hendaklah dikemukakan dalam pembahasan ini, dalam pembahasan disertakan pula beberapa keterbatasan dari penelitian ini.

Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media *microsoft sway* berbantuan *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Karangbesuki 1 pada materi Listrik dan Teknologi tahun pelajaran 2024/2025. Peningkatan hasil belajar

terlihat dari ketuntasan klasikal yang menunjukkan bahwa dari siklus I ke siklus II terdapat adanya peningkatan nilai ketuntasan klasikal. Hal ini dapat di tinjau bahwa pada siklus I ketuntasan atau persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 76,67% dan pada siklus II menunjukkan 83,33% hal ini juga terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas pada siklus I dan siklus II masing-masing 75,73 dan 76,77.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh saran kepada guru Sekolah Dasar hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilannya dalam mengembangkan materi, mengembangkan media pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif serta dalam mengelola kelas sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan model, metode, dan teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik yang beragam supaya terakomodasi kebutuhannya. Bagi peserta didik, agar selalu mengembangkan kemampuan bernalar kritisnya dalam mengikuti pelajaran supaya hasil yang di peroleh optimal. Bagi sekolah, hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufro, S. (2021). *Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar peserta didik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250-3259.
- Andarini, Tri, M. Masykuri, Suciati Sudarisman. 2012. *Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar*. *Jurnal Inkuiri*. Vol 1. No tahun 2012.
- Arif, Aji, Nugroho, dkk. 2017. *Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran IPAS*. *Jurnal Pendidikan IPAS*, Vol. 8. No.2. tahun 2017
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asyhar, R. 2010. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press
- Azhar, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barizzi. 2009. *Pengantar Metode Pembelajaran Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chun, D., M., & Plass, J. L. 2012 *Effects of multimedia annotations on vocabulary*.
- Daryanto. 2013. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Media.
- Deni, Rusman, Kurniawan dan Cepi Riyana. 2018. *Pembelajaran*

- Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dr. Sadiman, Arief, S. M. Sc, dkk. 2008. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Irawan, M. F., & Latifah, A. (2023). *The Implementation of Kahoot! Application as a Hots-Based Evaluation Media for Elementary School Students*. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 6(2), 72-83.
- Muflikatun, M., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(2), 84-92.
- Mulyasa. 2012. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kusumah, Wijaya, dkk., 2009 *Mengenal Peneliatian Tindakan Kelas*. Jakarta: PTMalta Printindo.
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., & DS, Y. N. (2024). *Analisis Penggunaan Media kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. *Journal of Education Research*, 5(4), 4429-4435.
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). *Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar*. *Madaniya*, 5(3), 790-796.