



Seru dan Edukatif: Kahoot Pendidikan Pancasila untuk Semua

Krisna Kumalasari^{1*}, Sutrisna Wibawa²

SD Negeri 1 Pengasih, Pengasih, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia¹⁾

Pascasarjana Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia^{1) 2)}

krisnakumalasari72@guru.sd.belajar.id^{1*}, trisnagb@ustjogja.ac.id²

Abstrak: Perkembangan globalisasi yang semakin pesat ini memicu perkembangan pendidikan dalam bidang teknologi yang semakin maju. Dalam bidang pendidikan kegiatan terdapat suatu adaptasi kegiatan belajar terhadap perkembangan teknologi. Berdasarkan hal tersebut, tentu peranan media pembelajaran juga dibutuhkan dalam bidang pendidikan. Tujuan penelitian adalah menganalisis terkait penerapan aplikasi Kahoot dalam pendidikan pancasila untuk terciptanya sebuah pembelajaran yang seru dan edukatif. Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan *literature review*. Hasil implementasi yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Pengasih pada tanggal 20 November 2023 hingga 1 Desember 2023 memaparkan Kahoot dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Sebagai simpulan, media Kahoot dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pembekajaran yang seru dan edukatif yang di implementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran yang dilakukan didalam kelas dapat digunakan media berbasis ICT seperti Kahoot. Sebab, penggunaan dari media Kahoot memiliki kemudahan dalam pengaksesan, sehingga secara tidak langsung akan memiliki dampak terhadap peningkatan motivasi peserta didik. Inovasi dalam pembelajaran tentu dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta suatu pembelajaran yang baik dan memiliki keterkaitan dengan peranan teknologi yang semakin canggih.

Kata kunci: edukatif; Kahoot; pendidikan Pancasila.

Fun and Educative: Kahoot Pancasila Education for All

Abstract: The increasingly rapid development of globalization has triggered the development of education in the field of increasingly advanced technology. In the field of educational activities there is an adaptation of learning activities to technological developments. Based on this, of course the role of learning media is also needed in the field of education. The aim of the research is to analyze the application of the Kahoot application in Pancasila education to create exciting and educative learning. The research method uses qualitative research with a literature review approach. The results of the implementation carried out at SD Negeri 1 Pengasih from 20 November 2023 to 1 December 2023 show that Kahoot can increase students' understanding and involvement in the values of Pancasila. In conclusion, Kahoot media can be used to support exciting and educational learning activities that are implemented in Pancasila education learning. Learning carried out in the classroom can use ICT-based media such as Kahoot. This is because the use of Kahoot media is easy to access, so it will indirectly have an impact on increasing student motivation. Innovation in learning is certainly needed in learning activities to create good learning and is related to the role of increasingly sophisticated technology.

Keywords: educative; Kahoot; Pancasila education.

1. Pendahuluan

Perkembangan globalisasi yang semakin pesat ini memicu perkembangan pendidikan dalam bidang teknologi yang semakin maju (Ameliola & Nugraha, 2013). Dalam bidang pendidikan kegiatan terdapat suatu adaptasi kegiatan belajar terhadap perkembangan teknologi (Prasrihamni et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, tentu peranan media pembelajaran

juga dibutuhkan dalam bidang pendidikan (Tafonao, 2018).

Information communication and technology (ICT) pada bidang pendidikan merupakan serangkaian proses dalam bidang pendidikan serta melibatkan organisasi, peralatan, ide, dan orang untuk melaksanakan analisa terhadap kemampuan pemecahan masalah, mengelola, menilai, dan melaksanakan beberapa tindakan

yang mencakup berbagai macam bentuk aspek belajar (Mustafa & Suryadi, 2022). Bagi seorang pendidikan penggunaan informasi, komunikasi, dan pendidik dapat mengembangkan kompetensi profesional dan meningkatkan berbagai macam kompetensi lainnya (Rosni, 2021).

Permasalahan yang tecipta dalam pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kurangnya pengoptimalan pendidik dalam menggunakan peranan teknologi di bidang pendidikan (Ardita et al., 2021). Pembelajaran memasuki abad 21 ini diketahui memiliki keterlibatan langsung dengan peranan teknologi untuk menjawab masalah yang ada di bidang pendidikan (Saenah, 2022). Peningkatan 4C yang terdiri dari *creative*, *critical thinking*, *communication*, dan *collaboration* merupakan tuntutan yang harus dikuasai oleh peserta didik termasuk dalam mata pelajaran PKn (Enramika, 2023).

PKn (Pendidikan Pancasila) merupakan salah satu mata pelajaran yang diampuh oleh peserta didik dari jenjang dasar sampai dengan perguruan tinggi. Tujuan dari PKn sendiri ialah pembentukan warga yang *good citizen* dan *smart* (Dewi et al., 2021). Dalam mengajarkan mata pelajaran PKn, sebagai seorang pendidik dapat menerapkan aplikasi teknologi seperti Kahoot dalam proses belajar mengajar (Suryana, 2022). Kahoot sendiri dikenal sebagai salah satu aplikasi berbasis game ataupun kuis yang terdapat di laman web (Aima et al., 2023). Ada berbagai macam fitur yang terdapat di Kahoot diantaranya adalah survey, jumble, diskusi, dan kuis online (Azmi et al., 2023). Implementasi dari Kahoot sendiri pada Pendidikan Pancasila akan memberikan inovasi baru sehingga akan tercipta suatu proses belajar yang bermakna, interaktif, dan efisien (Hafizah, 2023).

multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang termuat beberapa soal terkait materi pelajaran yang dilakukan pada pertemuan tersebut. Hasil dari penelitian memaparkan bahwa dengan menggunakan media Kahoot, sistem pembelajaran akan lebih bermakna dan pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah. Kahoot memberikan kebermanfaatan dalam kegiatan belajr, karena memiliki jenis soal yang variatif, efek gambar yang mudah disesuaikan, dan tampilan yang menarik. Berdasarkan hal tersebut, maka kesan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Berdasarkan paparan diatas, penulis mengambil judul “Seru dan Edukatif: Kahoot Pendidikan Pancasila untuk Semua”. Tujuan dari penulisan ini adalah menganalisis terkait

Penelitian terdahulu oleh Alfansyur & Mariyani (2019) memaparkan emenuhan kebutuhan peserta didik dalam belajar harus dipertimbangkan dari berbagai macam faktor, termasuk dalam pemilihan media. Pembelajaran yang dilakukan didalam kelas dapat digunakan media berbasis ICT seperti Kahoot. Sebab, penggunaan dari media Kahoot memiliki kemudahan dalam pengaksesan, sehingga secara tidak langsung akan memiliki dampak terhadap peningkatan motivasi peserta didik. Upaya dalam peningkatan motivasi belajar, tentu harus dilakukan oleh dengan menggunakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik. Kahoot dapat dikenal sebagai salah satu multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang termuat beberapa soal terkait materi pelajaran yang dilakukan pada pertemuan tersebut. Hasil dari penelitian memaparkan bahwa dengan menggunakan media Kahoot, sistem pembelajaran akan lebih bermakna dan pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah. Kahoot memberikan kebermanfaatan dalam kegiatan belajr, karena memiliki jenis soal yang variatif, efek gambar yang mudah disesuaikan, dan tampilan yang menarik. Berdasarkan hal tersebut, maka kesan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Berdasarkan paparan diatas, penulis mengambil judul “Seru dan Edukatif: Kahoot Pendidikan Pancasila untuk Semua”. Tujuan dari penulisan ini adalah menganalisis terkait penerapan aplikasi Kahoot dalam pendidikan pancasila untuk terciptanya sebuah pembelajaran yang seru dan edukatif. Batasan dalam penulisan jurnal ini hanya didasarkan pada penulisan berbasis kajian *literature review* yang didasarkan pada jurnal, buku, artikel, dan beberapa sumber relevan lainnya.

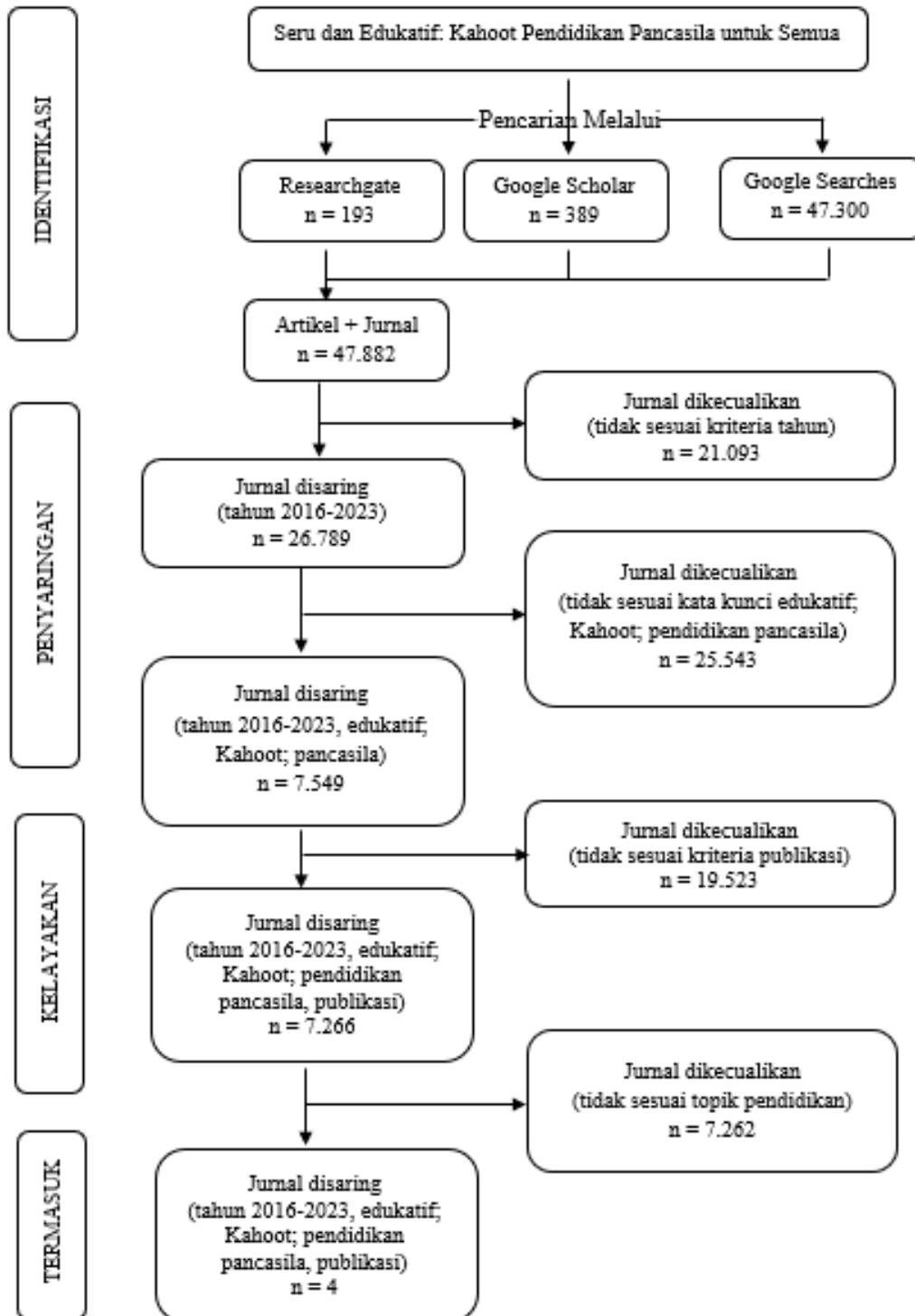
penerapan aplikasi Kahoot dalam pendidikan pancasila untuk terciptanya sebuah pembelajaran yang seru dan edukatif. Batasan dalam penulisan jurnal ini hanya didasarkan pada penulisan berbasis kajian *literature review* yang didasarkan pada jurnal, buku, artikel, dan beberapa sumber relevan lainnya.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan *literature review* (kajian kepustakaan). Penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang memiliki keterhubungan dengan penggunaan kata ataupun kalimat yang diikuti dengan kegiatan analisis secara mendetail berdasarkan hasil temuan dalam penelitian (Sugiyono, 2018).

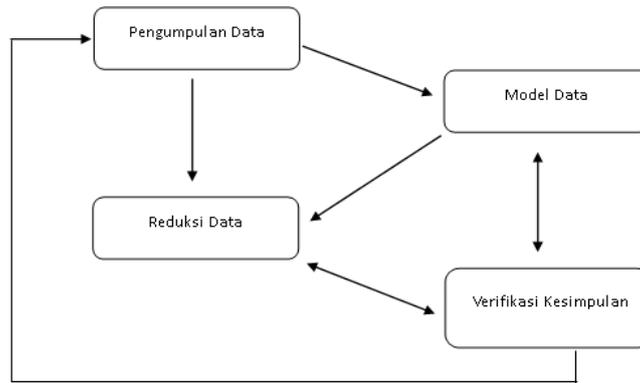
Implementasi pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Pengasih pada 20 November 2023 hingga 1 Desember 2023. Subyek penelitian adalah peserta didik pada jenjang kelas I SD. Teknik pengumpulan data melalui studi literature yang dilakukan bersumber dari search Google Scholar, Researchgate, dan

database Google. Kata kunci yang digunakan adalah “Seru dan Edukatif: Kahoot Pendidikan Pancasila untuk Semua”. Gambar 1 berikut adalah diagram prisma yang memaparkan terkait perolehan data untuk dianalisis lebih lanjut, yaitu:



Gambar 1. Diagram Alir PRISMA

Selanjutnya setelah data didapatkan kemudian dilanjutkan pada tahap analisis data. Berikut adalah Gambar 2 yang memaparkan terkait hasil analisis data yang dilakukan, yaitu:



Gambar 2. Teknik Analisis Data
Sumber: Miles & Huberman (1992) dalam (Diyati & Muhyadi, 2019)

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian melalui kajian *literature review* tentang “Seru dan Edukatif: Kahoot

Pendidikan Pancasila untuk Semua” disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis

No	Judul	Author	Tujuan	Hasil Analisis
1.	“Pemanfaatan Media ICT Kahoot sebagai Inovasi Media Pembelajaran PKn”	Sukmawati, dkk., 2022.	Memiliki tujuan dalam menjabarkan terkaait keefektifan penggunaan media Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.	Perkembangan pembelajaran diikuti oleh perkembangan globalisasi yang semakin maju. Adanya perkembangan teknologi membuat sistem pembelajaran juga mengalami perkembangan berbasis penerapan teknologi. Beberapa pendidik sudah memiliki peran dalam menciptakan sebuah inovasi baru berupa media pembelajaran. Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan, misalnya Kahoot. Untuk menarik minat peserta didik dalam belajar, maka penggunaan dari media belajar juga harus tepat yang disesuaikan dengan kondisi belajar. Pengaksesan dari Kahoot dapat dianggap sebagai akses yang lebih mudah dan praktis. Dalam implementasi PKn Dimana salah satunya termuat pembelajaran Pendidikan Pancasila juga dapat di implementasikan dengan menggunakan media Kahoot. Pemilihan soal-soal yang disajikan dalam Kahoot terkait materi pelajaran Pendidikan Pancasila akan membuat peningkatan motivasi terhadap belajar siswa. Hasil penelitian memaparkan bahwa dengan menggunakan media Kahoot, kegiatan belajar akan bersifat kreatif, inovatif, menarik, dan adanya peningkatan motivasi dalam belajar.
2.	“Pemanfaatan Media berbasis ICT Kahoot dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”	Alfansyur & Mariyani, 2019.	Bertujuan dalam mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik yang di implementasi-kan dalam pembelajaran menggunakan media Kahoot di mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	Pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam belajar harus dipertimbangkan dari berbagai macam faktor, termasuk dalam pemilihan media. Pembelajaran yang dilakukan didalam kelas dapat digunakan media berbasis ICT seperti Kahoot. Sebab, penggunaan dari media Kahoot memiliki kemudahan dalam pengaksesan, sehingga secara tidak langsung akan memiliki dampak terhadap peningkatan motivasi peserta didik. Upaya dalam peningkatan motivasi belajar, tentu harus dilakukan oleh dengan menggunakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik. Kahoot dapat dikenal sebagai salah satu multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang termuat beberapa soal terkait materi pelajaran yang dilakukan pada pertemuan tersebut. Hasil dari penelitian memaparkan bahwa dengan menggunakan media Kahoot, sistem pembelajaran akan lebih bermakna dan pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah. Kahoot memberikan kebermanfaatn dalam kegiatan belaajr, karena memiliki jenis soal yang variatif, efek gambar yang mudah disesuaikan, dan tampilan yang menarik. Berdasarkan hal tersebut, maka kesan pembelajaran akan lebih menyenangkan.
3.	“Implementation of Kahoot Application to Improving of Interest of Civic Education Learning (Experimental Research in Class XI SMA Negeri 1 Garut)”.	Muhammad & Tetep, 2018.	Bertujuan dalam mendeskripsi-kan terkait implementasi pembelajaran yang seru dan edukatif dengan menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	Aplikasi Kahoot memiliki berbagai macam bentuk kebermanfaatn, diantaranya dapat dirasakan dalam bentuk audio-visual, visual, ataupun audio yang terdapat dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa manfaat dari penggunaan aplikasi Kahoot yang di implementasikan dalam pembelajaran, diantaranya adalah (1) sebagai seorang pendidik dapat bertindak kearah yang produktif lagi; (2) peningkatan dari kualitas belajar peserta didik; (3) akan terciptanya suatu pembelajaran yang interaktif dikarenakan terdapat unsur AI; (4) kegiatan proses belajar mengajar akan menjadi lebih baik; (5) proses menyampaikan materi dapat diseragamkan. Pembelajaran Kahoot bisa di implementasikan di awal pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Minat peserta didik akan meningkat saat pembelajaran menggunakan media Kahoot. Hasil penelitian memaparkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat meningkat saat menggunakan aplikasi Kahoot. Sebab, sebuah inovasi baru mulai diterapkan pada sistem pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4.	“Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot untuk Pembelajaran PKn Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar”	Sulistiawati, dkk., 2023.	Memiliki tujuan dalam kan terkait implementasi pembelajaran yang seru dan edukatif dengan menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	Inovasi dalam pembelajaran tentu dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta suatu pembelajaran yang baik dan memiliki keterkaitan dengan peranan teknologi yang semakin canggih. Pada kegiatan evaluasi pembelajaran dapat diciptakan dengan menggunakan media Kahoot berbasis game, sehingga sebagai seorang pendidik akan bisa dengan mudah untuk memonitoring kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut studi literature yang dilakukan memaparkan bahwa penggunaan Kahoot bisa dilakukan dberbasis game kuis, sehingga keinteraktifan pembelajaran akan lebih bermakna. Adapun penyajian dari soal-soal yang disajikan di Kahoot bisa berbentuk <i>postest</i> , <i>pretest</i> , pengayaan, dan beberapa latihan soal. Selain itu, dengan menggunakan media Kahoot juga akan memudahkan guru dalam mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas dengan memanfaatkan teknologi.

Perkembangan pembelajaran diikuti oleh perkembangan globalisasi yang semakin maju. Adanya perkembangan teknologi membuat sistem pembelajaran juga mengalami perkembangan berbasis penerapan teknologi. Beberapa pendidik sudah memiliki peran dalam menciptakan sebuah inovasi baru berupa media pembelajaran. Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan, misalnya Kahoot. Untuk menarik minat peserta didik dalam belajar, maka penggunaan dari media belajar juga harus tepat yang disesuaikan dengan kondisi belajar. Pengaksesan dari Kahoot dapat dianggap sebagai akses yang lebih mudah dan praktis. Dalam implementasi PKn Dimana salah satunya termuat pembelajaran Pendidikan Pancasila juga dapat di implementasikan dengan menggunakan media Kahoot. Pemilihan soal-soal yang disajikan dalam Kahoot terkait materi pelajaran Pendidikan Pancasila akan membuat peningkatan motivasi terhadap belajar siswa. Hasil penelitian memaparkan bahwa dengan menggunakan media Kahoot, kegiatan belajar akan bersifat kreatif, inovatif, menarik, dan adanya peningkatan motivasi dalam belajar (Sukmawati et al., 2022).

Pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam belajar harus dipertimbangkan dari berbagai macam faktor, termasuk dalam pemilihan media. Pembelajaran yang dilakukan didalam kelas dapat digunakan media berbasis ICT seperti Kahoot. Sebab, penggunaan dari media Kahoot memiliki kemudahan dalam pengaksesan, sehingga secara tidak langsung akan memiliki dampak terhadap peningkatan motivasi peserta didik. Upaya dalam peningkatan motivasi belajar, tentu harus dilakukan oleh dengan menggunakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik. Kahoot dapat dikenal sebagai salah satu multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang termuat beberapa soal terkait materi pelajaran yang dilakukan pada pertemuan tersebut. Hasil dari penelitian memaparkan bahwa dengan menggunakan media Kahoot, sistem pembelajaran akan lebih bermakna dan pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah. Kahoot memberikan kebermanfaatan dalam kegiatan belajar, karena memiliki jenis soal yang variatif, efek gambar yang mudah disesuaikan, dan tampilan yang menarik. Berdasarkan hal tersebut, maka kesan pembelajaran akan lebih menyenangkan (Alfanyur & Mariyani, 2019).

Hasil implementasi yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Pengasih memaparkan Kahoot dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Pendekatan

ini dapat dijadikan model untuk pembelajaran yang menyenangkan dan efektif pada tingkat kelas 1 SD. Aplikasi Kahoot memiliki berbagai macam bentuk kebermanfaatan, diantaranya dapat dirasakan dalam bentuk audio-visual, visual, ataupun audio yang terdapat dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa manfaat dari penggunaan aplikasi Kahoot yang di implementasikan dalam pembelajaran, diantaranya adalah (1) sebagai seorang pendidik dapat bertindak kearah yang produktif lagi; (2) peningkatan dari kualitas belajar peserta didik; (3) akan terciptanya suatu pembelajaran yang interaktif dikarenakan terdapat unsur AI; (4) kegiatan proses belajar mengajar akan menjadi lebih baik; (5) proses menyampaikan materi dapat diseragamkan. Pembelajaran Kahoot bisa di implementasikan di awal pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Minat peserta didik akan meningkat saat pembelajaran menggunakan media Kahoot. Hasil penelitian memaparkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat meningkat saat menggunakan aplikasi Kahoot. Sebab, sebuah inovasi baru mulai diterapkan pada sistem pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Muhammad & Tetep, 2018).

Inovasi dalam pembelajaran tentu dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta suatu pembelajaran yang baik dan memiliki keterkaitan dengan peranan teknologi yang semakin canggih. Pada kegiatan evaluasi pembelajaran dapat diciptakan dengan menggunakan media Kahoot berbasis game, sehingga sebagai seorang pendidik akan bisa dengan mudah untuk memonitoring kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut studi literature yang dilakukan memaparkan bahwa penggunaan Kahoot bisa dilakukan dberbasis game kuis, sehingga keinteraktifan pembelajaran akan lebih bermakna. Adapun penyajian dari soal-soal yang disajikan di Kahoot bisa berbentuk *posttest*, *pretest*, pengayaan, dan beberapa latihan soal. Selain itu, dengan menggunakan media Kahoot juga akan memudahkan guru dalam mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas dengan memanfaatkan teknologi (Sulistiawati et al., 2023). Meskipun penggunaan media Kahoot memudahkan guru, namun kesesuaian media ini tergantung pada gaya belajar individu dan karakteristik kelas.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan berdasarkan paparan diatas adalah media Kahoot dapat digunakan dalam

menunjang kegiatan pembekajaran yang seru dan edukatif yang di implementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran yang dilakukan didalam kelas dapat digunakan media berbasis ICT seperti Kahoot. Sebab, penggunaan dari media Kahoot memiliki kemudahan dalam pengaksesan, sehingga secara tidak langsung akan memiliki dampak terhadap peningkatan motivasi peserta didik. Inovasi dalam pembelajaran tentu dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta suatu pembelajaran yang baik dan memiliki keterkaitan dengan peranan teknologi yang semakin canggih.

Saran ditunjukkan kepada penulis selanjutnya untuk melanjutkan penulisan ini dengan menambahkan beberapa data yang bersifat kuantitatif yang kemudian diolah dengan menggunakan SPSS. Sebab, penelitian ini memiliki keterbatasan berbasis tinjauan *literature review*. Diperlukan pengembangan lebih lanjut dan integrasi dengan strategi pembelajaran lainnya untuk memaksimalkan dampaknya. Kemudian disarankan pula bagi pendidik, calon pendidik, ataupun bagi mahasiswa jurusan kependidikan untuk melakukan inovasi lebih lanjut terkait media berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Disarankan pula bagi pengguna media Kahoot untuk menggunakannya dengan semaksimal mungkin, sehingga kebermanfaatan pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot bisa tercipta.

Daftar Pustaka

Aima, Z., Yunita, A., & Febriana, R. (2023). Pelatihan Membuat Soal Matematika Secara Daring Menggunakan Aplikasi Kahoot. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 185–194. <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2487>

Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>

Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Prosiding the 5th International Conference on Indonesia Studies: “Ethnicity and Globalization,”* 362–371.

Ardita, C., Salsabila, U., Syarafah, A., Pahlevie, M. S., Rizky, M., & Risam, N. (2021).

Lisyabab Jurnal Studi Islam dan Sosial Peran Teknologi Pendidikan pada Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 2(2), 2722–8096. <https://lisyabab-staimas.e-journal.id/lisyabab>

Azmi, S., Amrullah, A., Baidowi, B., Kurniati, N., & Kurniawan, E. (2023). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Ispring Suite dan Kahoot Bagi Guru-Guru SMAN 2 Gerung Lombok Barat. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 9–19. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v3i1.309>

Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5258–5265. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1621>

Diyati, H., & Muhyadi, M. (2019). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pengembangan Budaya Sekolah Di SDN Kwayuhan, Kecamatan Minggir, Sleman. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 2(1), 28–43. <https://doi.org/10.21831/amp.v2i1.2407>

Enramika, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan pendidik abad 21. *Integration of Language and Education in Shaping Islamic Characters*, 2(2), 563–572.

Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675–1688. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>

Muhammad, Y. M., & Tetep. (2018). Implementation Of Kahoot Application to Improving of Interest of Civic Education Learning (Experimental Research In Class Xi Of Sma Negeri 1 Garut). *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 75–92.

Mustafa, P. S., & Suryadi, M. (2022). Landasan Teknologis sebagai Peningkatan Mutu dalam Pendidikan dan Pembelajaran: Kajian Pustaka. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 767–793. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2130>

Prasrihamni, M., Marini, A., Nafiah, M., & Surmilasari, N. (2022). Inovasi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan

- Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 82–88.
- Rosni, R. (2021). Kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 113–124. <https://doi.org/10.29210/1202121176>
- Saenah, E. (2022). Pengaruh Modernisasi Abad 21 Terhadap Peran Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 129–136.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*. Alfabeta.
- Sukmawati, Jamaluddin, Wahida, P., Wanda, Fahril, Minarni, Mudatsir, M., Nurhikma, Rifky, M., & Rahmayani, A. (2022). Pemanfaatan Media ICT “Kahoot” Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 770–777.
- Sulistiawati, S., Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan bahan ajar media kahoot untuk pembelajaran PKn materi keberagaman kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156.
- Suryana, G. A. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Mata Pelajaran PKn. *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 35–41. <https://doi.org/10.56393/mindset.v2i2.1134>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>