

# Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Neng Windi Prihatini<sup>1</sup>, Sinta Maria Dewi<sup>2</sup>, Yulistina Nur DS<sup>3</sup>

(1,2,3) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

✉ Corresponding author

[[d20nengprihatini@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:d20nengprihatini@mhs.ubpkarawang.ac.id)]

## Abstrak

IPAS adalah bidang studi yang meneliti tentang entitas hidup dan non-hidup serta interaksi mereka di alam semesta, termasuk bagaimana manusia berperan sebagai individu dan bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. IPAS mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial dalam kerangka yang logis dan sistematis untuk menggugah rasa ingin tahu siswa tentang berbagai fenomena di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini mendorong siswa untuk mempelajari cara kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia, dengan menggunakan platform edukatif seperti Kahoot. Studi ini dijalankan di Sekolah Dasar Negeri Pancawati II yang terletak di Jalan Raya Kosambi, Kecamatan Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat, dan akan dilakukan pada Februari di semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Dalam proses reduksi data, data disederhanakan dengan cara merangkum, menonjolkan yang esensial, memfokuskan pada aspek penting, dan mengeliminasi data yang tidak relevan. Hasilnya adalah data yang lebih ringkas yang memudahkan peneliti dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan.

**Kata Kunci:** IPAS, Media Kahoot, Sekolah Dasar

## Abstract

IPAS is a field of study that investigates both living and non-living entities and their interactions within the universe, including how humans function as individuals and as part of a society interacting with their environment. IPAS integrates natural and social sciences in a logical and systematic framework to stimulate students' curiosity about various phenomena around them. This curiosity encourages students to learn about the workings of the universe and its interactions with human life, using educational platforms like Kahoot. This study was conducted at Pancawati II State Elementary School located in Jalan Raya Kosambi, Klari District, Karawang Regency, West Java, and will take place in February during the second semester of the 2023/2024 academic year. This research employs a qualitative approach with a descriptive method. In the data reduction process, data is simplified by summarizing, highlighting the essentials, focusing on important aspects, and eliminating irrelevant data. The result is more concise data that facilitates the researcher in collecting the necessary information.

**Keyword:** IPAS, Kahoot Media, Elementary School.

## PENDAHULUAN

Kurikulum adalah elemen esensial dalam proses edukatif di berbagai tingkat pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka memfasilitasi kebebasan dan menempatkan siswa, guru, serta sekolah dalam posisi yang strategis untuk memilih metode pembelajaran yang paling efektif, dengan menekankan pada kreativitas dan pemikiran bebas sebagai inti dari inisiatif Merdeka Belajar yang diluncurkan oleh Kemendikbud, termasuk dimulainya program Sekolah Penggerak yang bertujuan untuk mendukung setiap sekolah dalam menciptakan generasi yang terus beradaptasi dan memiliki

identitas sebagai pelajar Pancasila (Warsidah et al., 2022). Dalam kerangka kurikulum Merdeka, para guru dan siswa diberikan keleluasaan yang lebih besar untuk melakukan eksplorasi, dan kurikulum ini mengutamakan peran guru dalam membimbing siswa. Menurut (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022), pendekatan ini berorientasi pada materi inti dan pengembangan kompetensi siswa yang memungkinkan mereka untuk belajar secara lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan tanpa tergesa-gesa.

Menurut (Angga et al., 2022) pendekatan yang diadopsi dalam kurikulum Merdeka lebih menekankan pada diferensiasi, memperhitungkan apa yang dipelajari siswa sehubungan dengan materi pembelajaran, sehingga mereka dapat menyesuaikan cara belajar mereka. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dasar diharapkan meningkatkan kualitas pendidikan secara optimal. Kurikulum ini mendukung proses pembelajaran yang diarahkan untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik individu siswa, memberikan mereka kesempatan untuk berkembang sesuai dengan bakat dan minat mereka, terutama dengan mengacu pada struktur kurikulum yang lebih fleksibel (Fadli, 2022)

Salah satu perubahan signifikan dalam Kurikulum Merdeka adalah integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dengan tujuan untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih terpadu. Pendidikan formal di sekolah memainkan peran vital dalam menangani isu-isu terkait kurikulum dan pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengimplementasikan kurikulum yang berfokus pada pengembangan karakter. Pendidikan karakter yang efektif harus mencakup tiga aspek utama: pengetahuan moral (moral knowing), perasaan moral (moral feeling), dan tindakan moral (moral action) sebagaimana dijelaskan oleh (Pratama O. A & Widodo H, 2019) Jika para kepala sekolah dan guru sebagai pengembang serta pelaksana kurikulum mampu mengadopsi kurikulum yang ditujukan untuk pengembangan karakter, masalah moralitas dapat diatasi, sehingga pendidikan dapat mengatasi berbagai masalah karakter nasional. Profil Pelajar Pancasila (P3) memiliki tujuan untuk merealisasikan visi reformasi pendidikan di Indonesia (Rahayu et al., 2022) dan keberadaannya mendorong sekolah untuk melaksanakan pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual dan partisipatif. Kebijakan belajar merdeka menuntut para guru untuk mengembangkan kurikulum dan metode pengajaran. Dalam era belajar merdeka, peran guru tidak hanya sebagai penyedia informasi tetapi juga sebagai fasilitator yang harus memiliki keahlian profesional, pedagogik, personal, dan sosial, sesuai dengan yang tercantum dalam Pasal 10 ayat (1) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. IPAS memiliki peranan krusial dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai aspek ilmu sosial, seperti interaksi sosial, budaya, geografi, dan sejarah. Dengan adanya pendidikan yang berkembang dan pendekatan inovatif dalam pembelajaran IPAS, diharapkan setiap siswa dapat mengembangkan potensinya untuk mengatasi berbagai perubahan. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran lebih luas tentang bagaimana internalisasi pembelajaran IPAS dan pendekatan diferensiasi yang diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Dengan kemajuan teknologi yang cepat dan kebutuhan yang berubah-ubah, sistem pendidikan harus berinovasi dan bergerak untuk menghadapi tantangan baru. Pendidikan harus dilihat sebagai usaha yang sadar dan terencana untuk membentuk individu yang berpotensi melalui pengajaran dan pembelajaran. Dalam proses tersebut, pendidikan harus bisa memberikan hasil terbaik dan menciptakan media pembelajaran digital, seperti aplikasi Kahoot, yang efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Alat pembelajaran memiliki peran krusial dalam pendidikan, khususnya dalam meningkatkan variasi metode pengajaran dan prestasi siswa di Sekolah Dasar. Tradisi mengajar dengan metode ceramah yang umum digunakan, kini bergeser ke pendekatan yang lebih interaktif melalui pemanfaatan teknologi internet atau pembelajaran daring. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk tidak hanya mencari materi pelajaran secara online tetapi juga mengintegrasikan aplikasi yang ada untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Siswa dan guru dapat memanfaatkan alat komunikasi modern untuk mengakses materi pelajaran dengan mudah. Kahoot, sebagai contoh, adalah sebuah platform berbasis internet yang menawarkan kuis dan permainan interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan pembelajaran seperti pre-test, post-test, latihan, dan pengayaan melalui perangkat mobile, dengan syarat memiliki akun Gmail. Platform

Kahoot yang beroperasi online melalui internet menyediakan empat fitur utama, yaitu Game, Kuis, Diskusi, dan Survei. Baik game maupun kuis bisa dimainkan secara kelompok atau individual, dengan sistem respons yang menggunakan gambar dan warna untuk menunjukkan jawaban yang benar.

Penggunaan Kahoot membutuhkan ketelitian dan keakuratan dalam menjawab pertanyaan yang ditampilkan. Riset sebelumnya yang dilakukan oleh (Christiani et al., n.d.) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran berbasis game efektif pada tingkat sekolah dasar. Berdasarkan ulasan tersebut, peneliti merasa terdorong untuk menganalisis lebih lanjut tentang bagaimana Kahoot digunakan dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.

Penerapan aplikasi pendidikan interaktif seperti Kahoot telah mendapat perhatian menurut (Bahar et al., 2020) Kahoot, yang merupakan platform online yang mengintegrasikan kuis dan permainan, memfasilitasi guru dalam merancang aktivitas belajar interaktif yang menarik bagi siswa. Melalui platform ini, siswa dapat berpartisipasi dalam kuis menggunakan gadget mereka, seperti smartphone atau komputer, yang menambah keasyikan dan daya tarik dalam pembelajaran. Walaupun banyak pendapat positif mengenai efektivitas Kahoot dalam pendidikan, penting untuk mengkaji lebih dalam pengaruhnya secara empiris, terutama dalam mendukung proses belajar di tingkat sekolah dasar. Kahoot, dengan sifatnya yang sederhana dan menghibur, sangat praktis untuk digunakan dalam berbagai kegiatan pendidikan, termasuk sebagai alat evaluasi, penugasan rumah, atau sekadar sebagai hiburan selama kegiatan belajar mengajar. Aplikasi ini juga dapat diaplikasikan pada berbagai mata pelajaran, termasuk dalam pelajaran Bahasa Indonesia, dengan desain yang ramah pengguna baik untuk pendidik maupun siswa. Kahoot menawarkan beragam opsi media pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, tidak hanya untuk siswa tapi juga untuk guru. Aplikasi ini mendorong metode belajar yang aktif, dimana siswa berpartisipasi secara kompetitif dengan teman sekelas mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan Kahoot dalam konteks pendidikan dasar serta mempelajari bagaimana aplikasi ini mempengaruhi keinginan belajar dan pencapaian akademis siswa.

Dengan pemahaman yang lebih komprehensif terkait pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru akan mendapatkan fondasi yang lebih kuat untuk memasukkan teknologi ini dalam teknik mengajar mereka. Selanjutnya, temuan dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru mengenai bagaimana teknologi edukatif dapat dioptimalkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efisien bagi siswa di tingkat dasar. Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan penting kepada sektor pendidikan, dengan Kahoot sebagai alat pembelajaran visual yang efektif. Sebagai alat berbasis visual, Kahoot memainkan peranan penting dalam menarik dan memfokuskan perhatian siswa pada konten yang relevan dengan materi visual yang disajikan bersamaan dengan teks.

Dengan menawarkan kecocokan untuk kebutuhan generasi digital saat ini, Kahoot memungkinkan peningkatan ketertarikan serta mendukung metode belajar yang sesuai dengan generasi ini. Pemanfaatan teknologi yang terus berkembang dapat dijadikan salah satu alat pendidikan yang menghubungkan siswa dengan berbagai sumber ilmu pengetahuan, termasuk guru dan bahan ajar lainnya, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Implementasi aplikasi Kahoot diharapkan bisa meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), menjadikannya alat yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga praktis, sebab tidak memerlukan penggunaan kertas dan peralatan tulis lainnya. IPAS adalah bidang studi yang mengeksplorasi tentang organisme hidup dan objek tak hidup di alam serta interaksi mereka, mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Secara umum, ilmu pengetahuan merupakan integrasi dari berbagai pengetahuan yang diorganisir secara logis dan sistematis, mencakup ilmu alam dan ilmu sosial. Rasa ingin tahu siswa tentang fenomena di sekitar menjadi pemicu untuk memahami bagaimana alam semesta beroperasi dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar hingga menengah, meliputi berbagai disiplin ilmu sosial seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan lainnya, yang dikembangkan berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang ada (Hopeman et al.,

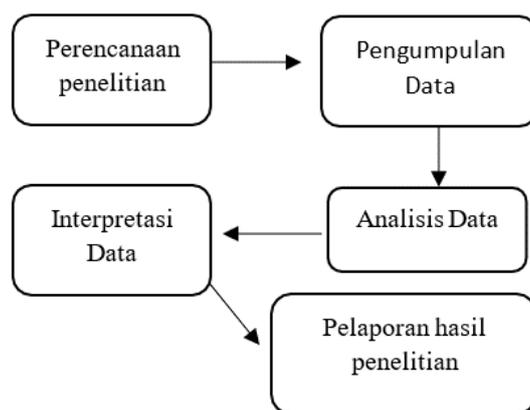
2022) Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran IPS terbukti lebih efektif di tingkat sekolah dasar, dapat meningkatkan motivasi dan kegembiraan siswa dalam mengerjakan kuis. Namun, masih ada tantangan seperti ketidaktahuan banyak siswa tentang Kahoot dan cara penggunaannya, belum sepenuhnya menyertakan seluruh materi IPAS ke dalam Kahoot, serta masih banyak siswa yang belum memahami cara menggunakan platform tersebut. Namun, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPAS telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN Pancawati II.

Alat pembelajaran adalah segala bentuk yang memungkinkan komunikasi pesan secara terstruktur dari sumber pembelajaran, menciptakan lingkungan edukatif yang mendukung di mana penerima dapat belajar dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, peranan media adalah untuk mentransmisikan pesan tersebut. Media pembelajaran juga memfasilitasi penyampaian konten pendidikan kepada pelajar sehingga mereka dapat memahaminya dengan cepat dan mudah, serta membantu pengajar dalam menyampaikan materi secara efektif (Asyhar, 2020) Menurut (Aghni, 2018) berdasarkan teknologinya, media pembelajaran terbagi menjadi dua kategori: tradisional, yang mencakup proyeksi statis seperti overhead dan proyeksi gambar, dan non-proyeksi seperti gambar, foto, poster, grafik, serta audio seperti rekaman dan presentasi multimedia seperti multiimage dan tape. Sedangkan media dinamis meliputi film dan televisi. Kategori kedua adalah media berbasis mikroprosesor seperti komputer dan handphone. Media pembelajaran sangat krusial dalam proses pendidikan karena membantu mengirimkan pesan kepada penerima, merangsang pikiran, perasaan, dan konsentrasi mereka, serta meningkatkan minat belajar (Tafonao, 2018)

Kahoot adalah aplikasi permainan edukatif yang meskipun sederhana, tetapi menarik untuk pelajar dari segala usia mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Peserta menggunakan Kahoot melalui perangkat Android yang menampilkan pertanyaan pada layar. Sebagai media pembelajaran visual yang disukai oleh generasi digital, Kahoot mampu memenuhi kebutuhan belajar mereka (Mustikawati, 2019) Platform Kahoot yang mudah digunakan, menawarkan fitur menarik dan gratis, memperkuat proses belajar di kelas dengan mengaktifkan evaluasi pembelajaran, mengulangi materi, dan mendorong diskusi baik kelompok maupun klasikal. Kahoot menyajikan pembelajaran dalam format tantangan yang menarik dengan desain visual dan audio yang memotivasi pelajar (Alfansyur & Mariyani, 2019) Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat dengan mudah membuat kuis yang merangsang motivasi belajar siswa. Proses pembuatan kuis di Kahoot meliputi: membuka aplikasi, memilih "Buat", menambahkan judul, deskripsi, dan pertanyaan, serta memasukkan gambar yang relevan, dan menyimpannya untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS tema "Bentuk Indonesiaku" bagi siswa kelas V. Pelajar SD seringkali tertarik pada pelajaran IPAS ketika menggunakan media Kahoot, karena aplikasi ini memperkaya materi dengan animasi menarik yang sesuai dengan soal atau pertanyaan yang diberikan dalam format kuis. Desain Kahoot di semua tingkat pendidikan mirip, perbedaannya hanya pada animasi yang disesuaikan dengan soal yang diberikan kepada siswa.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode Studi ini dijalankan di SD Negeri Pancawati II yang terletak di Jalan Raya Kosambi, Kecamatan Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Penelitian akan dilaksanakan selama bulan Februari di semester genap tahun ajaran 2023/2024. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif, yang cocok untuk menganalisis bagaimana media Kahoot digunakan dalam pengajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Peserta dalam penelitian ini meliputi siswa kelas V SDN Pancawati II, yang dipilih berdasarkan observasi, dan guru kelas V yang diwawancarai untuk mengetahui efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPAS. Alur penelitian dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



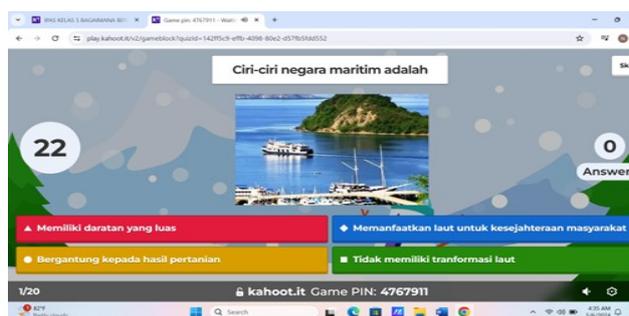
Gambar 1. Desain Penelitian

Dari bagan tersebut, Dalam konteks penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam bentuk narasi singkat, diagram, hubungan antar kategori, flowchart, dan lain-lain. Penampikan data secara visual dan naratif ini memudahkan pemahaman tentang dinamika yang terjadi, dan membantu dalam merencanakan langkah penelitian selanjutnya berdasarkan pemahaman yang telah dicapai. Kesimpulan awal yang disampaikan adalah bersifat tentatif dan dapat berubah dengan adanya temuan baru. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif, memungkinkan pembentukan deskripsi detail yang mendukung bukti temuan.

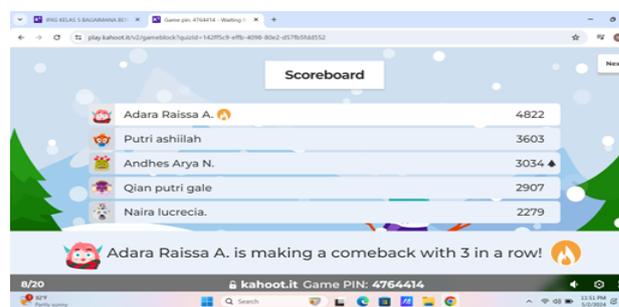
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran IPAS kelas 5 dengan materi bagaimana bentuk Indonesiaku menggunakan media *kahoot* di SDN Pancawati II siswa dapat menggunakan media *kahoot* dan merasa pembelajaran menggunakan media *kahoot* menyenangkan. Adapun kendala menggunakan menggunakan media *kahoot* yaitu sinyal internet kurang stabil. Media *kahoot* dalam pembelajaran IPAS sangat efektif bagi siswa dan guru. Dan siswa sangat antusias dalam mengerjakan soal IPAS dan siswa tidak jenuh dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, respon siswa pun sangat bersemangat. Media *kahoot* dapat membantu dalam pembelajaran berbasis digital dan guru sangat mudah menerapkan kepada siswa.

Dari pembahasan di atas, pembelajaran IPAS menggunakan media Kahoot dapat membantu siswa dan guru agar lebih efektif dalam pembelajaran IPAS. Dan hasil dari pembelajaran media *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.



Gambar 1. Soal bagaimana bentuk Indonesiaku



Gambar 2. score siswa mengerjakan soal



Gambar 3. juara mengerjakan soal

Selanjutnya, hasil yang diperoleh dari lembar penilaian membuktikan bahwa siswa mampu menggunakan media kahoot dan menerapkan pembelajaran IPAS secara keseluruhan siswa mempunyai score dengan jumlah total 4.822. Selanjutnya berada pada kategori berhasil dalam pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa jumlah kemunculan unsur engineering (teknik) secara keseluruhan terdapat 3 siswa dari 5 siswa yang unggul.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut diatas, Studi ini menguraikan penggunaan platform Kahoot dalam pengajaran IPAS untuk siswa kelas V di SDN Pancawati II, dengan topik "Bentuk Indonesiaku." Hasil menunjukkan bahwa siswa dapat mengoperasikan media Kahoot dan mereka merasa bahwa penggunaan Kahoot membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Penerapan Kahoot dalam pembelajaran IPAS terbukti meningkatkan efektivitas pengajaran bagi guru serta efisiensi belajar bagi siswa. Dari penggunaan Kahoot, tercatat peningkatan dalam pencapaian akademik siswa. Dalam setiap sesi Kahoot, siswa diberikan waktu 15 detik untuk menjawab masing-masing pertanyaan. Jenis dan jumlah pertanyaan dalam setiap kuis bergantung pada guru yang merancang kuis tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT Kahoot Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208–216.
- Angga, Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5501–7663.
- Asyhar, R. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektivitas KAHOOT bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162.
- Christiani, N., Adrianto, H., & Anggraini, L. D. (n.d.). *Modul Teknologi Pembelajaran: KAHOOT*. CV Jejak.
- Fadli, R. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 147–156.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*.
- Pratama O. A., & Widodo H. (2019). Implementasi Kurikulum Al-Islam, Kemuhamma.diyahan Dan Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Di SMK Muhammadiyah Karangmojo. *Khazanah Pendidikan*.
- Rahayu, S., Ningsih, T., & Kurniawan, H. (2022). Penguatan Karakter Pancasila dalam Pembelajaran Berbasis Blended Learning di Era Society 5.0. *International Conference on Islam, Law, and Society*, 1(2020), 55–61.

- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Warsidah, Satyahadewi, N., Amir, A., Linda, R., & Ashari, A. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka pada Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri No 16 Pontianak Utara. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 233–246.