

**PENGARUH PENGGUNAAN GAMES INTERAKTIF
KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN BUAHGEDE**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

DEWI KOMALASARI

NIM 1802195

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS SERANG DI SERANG

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

Dewi Komalasari, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN BUAHGEDE.

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGARUH PENGGUNAAN GAMES INTERAKTIF
KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN BUAHGEDE**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

DEWI KOMALASARI

NIM 1802195

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS SERANG DI SERANG

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

Dewi Komalasari, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN BUAHGEDE.

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGARUH PENGGUNAAN GAMES INTERAKTIF
KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN BUAHGEDE**

**Oleh
DEWI KOMALASARI
1802195**

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Dewi Komalasari
Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini diajukan oleh


Nama : Dewi Komalasari
NIM : 1802195
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Games Interaktif Kahoot!
Sebagai Media Pembelajaran Dalam
Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Buahgede.

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Sri Wuryastuti, M. Pd tanda tangan.....

Penguji II : Firman Robiansyah, M.Pd tanda tangan.....

Penguji III : Drs. Darmawan, M. Pd tanda tangan.....

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 29 Agustus 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

DEWI KOMALASARI

**Pengaruh Penggunaan Games Interaktif Kahoot! Sebagai Media
Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN Buahgede**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I,



Drs. H. Ajo Sutarjo, M.Pd.
NIP. 196201101988031003

Pembimbing II,



Muhammad Hanif, M.Pd
NIP. 920200419931029101

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Sekolah Dasar,

Dr. Supriadi, M.Pd.

NIP 197907172006041002

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Games Interaktif Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN Buahgede” telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, Agustus 2022

Mengetahui,
Pembimbing I,



Drs. H. Ajo Sutarjo, M.Pd.
NIP. 196201101988031003

Pembimbing II,



Muhammad Hanif, M.Pd
NIP. 920200419931029101

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karuniaNya. Sholawat serta salam senantiasa terlimpah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Games Interaktif Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Buahgede”.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan kendala dan kekurangan. Namun berkat bantuan motivasi dan bimbingan yang baik oleh para dosen pembimbing dan mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sebagai bentuk syukur, saya ucapkan terimakasih kepada :

1. Drs. H. Herli Salim, M.Ed., Ph.D. selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
2. Dr. H Encep , M.Pd. selaku wakil direktur direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
3. Dr. Supriadi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
4. Drs. H. Ajo Sutarjo, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membantu, membimbing dan memberikan curahan pikirannya sehingga penelitian dapat selesai sesuai dengan rencana.
5. Muhammad Hanif, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membantu, membimbing dan memberikan curahan pikirannya sehingga penelitian dapat selesai sesuai dengan rencana.
6. Kepala Sekolah SDN Buahgede ibu Hj.Tiene Komalasari, S.Pd yang sudah memberikan perizinan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian ini.
7. Kepada guru wali kelas IV ibu Nining Fatimah, S.Pd yang sudah memberikan izin saya meneliti di kelas,

8. Kepada Ayah dan Ibu selaku kedua orang tua saya yang sangat berjasa dalam hidup saya, yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan selalu mendoakan anak-anaknya disepanjang sujudnya.
9. Kepada adik semata wayang saya Romi dan juga keluarga besar saya yang selalu dukungan serta doa agar adik bungsu nya ini menjadi sukses.
10. Kepada sahabat saya Dhini Anji Hayati teman seperjuangan saya yang selalu memberikan masukan serta selalu memberikan semangat satu sama lain.
11. Kepada sahabat saya Sri Ayu Lestari teman seperjuangan saya yang selalu memberikan masukan serta telah menjadi teman yang sabar mendengarkan keluh kesah saya selama menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada sahabat saya Rani Vidyawanti O yang selalu memberikan masukan dan saran selama pengerjaan skripsi ini.
13. Kepada teman saya Lia E S.Pd si anak bogor calon istri nya Chanyeol yang selalu membantu dan memberikan masukan berupa saran yang sangat berguna selama pengerjaan skripsi ini.
14. Kepada Teman seperjuangan angkatan 2018 yang sama-sama berjuang dan memberikan banyak bantuan, semangat, motivasi, serta dukungan dalam penyelesaian skripsi.
15. Kepada sahabat saya Geng Until Jannah Kost an putih (Ayu, Idoh, Epon, Aas, Winda, Syifa dan Ai) yang selalu memberikan banyak bantuan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Kepada sahabat saya Trio DID (Dewi, Dhini, Umi Ira) Selaku teman yang selalu bersama saya dari awal hingga akhir perkuliahan yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada saya.
17. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satupersatu, terima kasih atas semuanya, baik luka maupun bahagia yang tercipta di dalamnya.
18. Terimakasih juga untuk grup kpop NCT DREAM ada Jenon, Jisung, Haechan, Mark, Chenle, Renjun, dan yang paling special Na Jaemin. Terimakasih atas lagu-lagunya yang memberi saya semangat dalam

mengerjakan skripsi ini. Terimakasih sudah menjadi penenang dan penghilang bad mood diri ini.

Semoga pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini diberikan pahala dan bisa menjadi amal baik yang diterima oleh Allah SWT, Aamiin. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tak luput dari kesalahan. Maka peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dan pengembangan diri yang lebih baik di masa depan peneliti.

Serang, Agustus 2022

Dewi Komalasari

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Komalasari
NIM : 1802195
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia **Kampus Serang Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN GAMES INTERAKTIF KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SDN BUAHGEDE.

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Bebas Hak Royalti Noneklusif** ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :

Pada tanggal :

Yang menyatakan

Dewi Komalasari

Dewi Komalasari, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN BUAHGEDE.

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**SURAT PERNYATAAN
TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

*Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Games Interaktif Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Buahgede**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.*

Serang, Agustus 2022

Dewi Komalasari

ABSTRAK

Dewi Komalasari. 2022. **Pengaruh Penggunaan Games Interaktif Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Buahgede.** PGSD Kampus UPI di Serang. Di era perkembangan teknologi digital sekarang teknologi dapat digunakan pada dunia pendidikan yang salah satunya digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Pada penelitian ini peneliti menerapkan aplikasi Kahoot! yang bisa dijadikan untuk media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid di kelas IV SDN Buahgede Serang-Banten dengan jumlah siswa 29 orang. Karena di SDN Buahgede penerapan teknologi dalam pembelajaran masih belum diterapkan. Dilihat dari permasalahan yang peneliti temukan di SDN Buahgede maka peneliti rasa harus adanya inovasi dari guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis salah satunya ada pada media pembelajaran. Sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat berkembang. Media pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti yaitu aplikasi Kahoot!. Karena aplikasi Kahoot! merupakan kuis interaktif dimana dapat mengukur wawasan murid atas materi yang sudah diberikan oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Dengan pendekatan kuantitatif dimana pengolahan data menggunakan Uji Wilcoxon yang dilakukan di aplikasi SPSS. Kondisi awal pada sebelum diterapkannya media Kahoot! kemampuan berpikir kritis murid belum terlihat. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata kelas saat menjawab pretest hanya 35,17 Selanjutnya setelah mengerjakan posttest terdapat peningkatan yang bagus yang diketahui nilai rata-rata kelas menjadi 66,90. Hasil dari Uji Wilcoxon juga diperoleh nilai sig dari pretest dan posttest yaitu ,000 artinya terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS. Dapat disimpulkan penerapan Kahoot! menjadi media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

ABSTRACT

*Dewi Komalasari. 2022. **The Use Kahoot! Interactive Games As Learning Medium In Improving Students' Critical Thinking Skills.** PGSD UPI Campus in Serang. In the era of development digital technology, technology can now be used in the world of education, one of which is used as technology-based learning media. In study researchers applied Kahoot! which can be used as learning media in social studies subjects to improve critical thinking skills of students in class IV at SDN Buahgede Serang-Banten with a total of 29 students. Because at SDN Buahgede application of technology in learning has not yet been implemented. Judging from the problems that researchers found at SDN Buahgede, researchers felt that there should be innovation from the teacher in classroom learning activities to foster critical thinking skills, one of which is in the learning media. So that students' critical thinking skills can develop. The learning media that will be applied by researchers is the Kahoot! application. Because the Kahoot! is an interactive quiz where it can measure students' insight into the material that has been given by the teacher. This study uses an experimental method with a research design of One Group Pretest-Posttest. With a quantitative approach where data processing uses the Wilcoxon Test which is carried out in the SPSS application. Initial conditions before the application of Kahoot! students' critical thinking skills have not been seen. This is evident from the average value of the class when answering the pretest was only 35.17. Furthermore, after doing the post-test, there was a good increase which was known to be the average value of the class to be 66.90. The results of the Wilcoxon test also obtained a sig value from the pretest and posttest, namely ,000, meaning that there was an increase in students' critical thinking skills in social studies subjects. It can be concluded that the application of Kahoot! become a learning media able to improve students' critical thinking skills.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	7
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS	10
SURAT PERNYATAAN.....	11
ABSTRAK	12
ABSTRACT	13
DAFTAR ISI.....	14
DAFTAR TABEL.....	16
DAFTAR GRAFIK.....	17
DAFTAR GAMBAR	18
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Definisi Istilah	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Kemampuan Berpikir Kritis	Error! Bookmark not defined.
C. Media Kahoot!.....	Error! Bookmark not defined.
D. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
E. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
F. Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.

A. Pendekatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Hipotesis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Setting Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
G. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
H. Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
I. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
J. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
K. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
defined.	
A. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
C. Hasil Uji Hipotesis.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. KESIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
B. SARAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD, KI Dan Indikator materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Kisi-kisi soal test tulis	40
Tabel 4.1 Hasil pretest pelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Hasil posttest pelajaran IPS.....	51
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas hasil pretest dan posttest	53
Tabel 4.4 Hasil Ranks Uji Wilcoxon data pretest dan posttest pelajaran IPS.....	54
Tabel 4.5 Hasil Uji Wilcoxon pretest dan posttest pelajaran IPS.....	55

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Perbandingan hasil pretest dan posttest pelajaran IPS.....	52
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Laman Kahoot! dipencarian google	16
Gambar 2.2 Laman log in di kahoot.....	16
Gambar 2.3 Cara mendaftar menggunakan email.....	17
Gambar 2.4 Tampilan membuat kuis	17
Gambar 2.5 Tipe-tipe kuis Kahoot!	17
Gambar 2.6 Tampilan tipe soal pilihan ganda	18
Gambar 2.7 Tampilan tipe soal benar-salah.....	18
Gambar 2.8 Tampilan jenis kuis	19
Gambar 2.9 Tampilan PIN games	19
Gambar 2.10 Tampilan soal Kahoot! di guru.....	20
Gambar 2.11 Tampilan pilihan jawaban dilayar siswa	20
Gambar 2.12 Tampilan peringkat siswa	21
Gambar 3.1 One Group Pretest Posttest Design.....	40
Gambar 4.1 Tampilan PIN games	45
Gambar 4.2 Siswa memasukan PIN games.....	46
Gambar 4.3 Tampilan soal Kahoot!	46
Gambar 4.4 Siswa sedang mengerjakan soal	47
Gambar 4.5 Tampilan perolehan skor siswa	47
Gambar 4.6 Tampilan peringkat siswa	48
Gambar 4.7 Tampilan hasil posttest.....	48
Gambar 4.8 Tampilan hasil nilai setiap siswa.....	49

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Khaoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA :Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tunggul. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi*, 1(1), 124-133.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eggen, P. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: PT Indeks.
- Faiz, F., & Affan, M. (2012). *Thinking Skill: Pengantar Menuju Berpikir Kritis*. Yogyakarta: Suka-pres.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif&Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 22-23.
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot

Sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan, 10(1)*, 59-64.

Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna : Jurnal Pendidikan Ilmiah, 5(1)*, 99-118.

Kurniawan, M. C., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter, 3(1)*, 37-41.

Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(3)*, 1194-1198.

Rahayu, I., Nuryani, P., & Hermawan, R. (2019). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(2)*, 93-101.

Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mix Methods, Serta Research & Development)*. Jambi: Pusaka.

Sanaky. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Dipantara.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sitohang, K. (2012). *Critical Thinking "Membangun Pemikiran Logis"*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya,, 15(1)*, 56-57.

- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Yaumi, M. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573-584.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.