

PENGEMBANGAN EVALUASI DIGITAL MENGGUNAKAN KAHOOT PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Agtania Yunisa Putri¹, Rafhi Febryan Putera², Rahmatina³, Hasmai Bungsu Ladiva⁴
^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: rafhifebryan@fip.unp.ac.id

Article History	Abstract. This research aims to develop a digital assessment using Kahoot! in the Civics education learning of fourth-grade elementary school students that is valid, practical, and effective. The development model used is the ADDIE model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The developed digital assessment is validated by media experts, language experts, and question experts using a validation sheet in the form of a questionnaire. The practicality of the product is measured through teachers' and students' response questionnaires, while the effectiveness of the product is measured based on the improvement of students' learning outcomes after using the digital assessment media. Trials are conducted at SDN 29 Rantau Batu Pasar, the main research at SDN 26 Bukit Putus Dalam, and the effectiveness test at SDN 04 Lagan Gadang Hilir. The validation results show a validity level of 88% (media), 92% (language), and 88% (questions), all of which fall into the very valid category. The practicality level according to teachers and students is also very high, with respective percentages of 91.42% and 92.6% (trial), 94.28% and 95.8% (main research), and 95.71% and 96% (effectiveness test). The effectiveness results show an improvement in learning outcomes from 73.3% to 85.9%. Therefore, it can be concluded that the digital evaluation based on Kahoot! in Civics Education learning for fourth-grade elementary school students is proven to be valid, practical, and effective for use in the learning process.
Received: 21-05-2025	
Revision: 30-05-2025	
Accepted: 02-06-2025	
Published: 04-06-2025	

Keywords: Digital Evaluation, *Kahoot*, ADDIE Model

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan evaluasi digital menggunakan Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Evaluasi digital yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli soal menggunakan lembar validasi berbentuk angket. Kepraktisan produk diukur melalui angket respons guru dan peserta didik, sedangkan efektivitas produk diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media evaluasi digital. Uji coba dilakukan di SDN 29 Rantau Batu Pasar, penelitian utama di SDN 26 Bukit Putus Dalam, dan uji efektivitas di SDN 04 Lagan Gadang Hilir. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 88% (media), 92% (bahasa), dan 88% (soal), yang seluruhnya berada dalam kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan menurut guru dan peserta didik juga sangat tinggi, dengan persentase berturut-turut sebesar 91,42% dan 92,6% (uji coba), 94,28% dan 95,8% (penelitian utama), serta 95,71% dan 96% (uji efektivitas). Hasil efektivitas menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar dari 73,3% menjadi 85,9%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa evaluasi digital berbasis Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Evaluasi Digital, *Kahoot*, model ADDIE

How to Cite: Putri, A. Y., Putera, R. F., Rahmatina., & Ladiva, H. B. (2025). Pengembangan Evaluasi Digital Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3791-3799. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3197>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku manusia ke arah yang lebih baik melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Melalui pendidikan, diharapkan lahir generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang kuat (Waldi et al., 2019). Pendidikan harus mampu mencetak individu yang memiliki pengetahuan tinggi, daya saing yang kuat, kreativitas, dan budi pekerti luhur guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Sari & Indrawati, 2021). Untuk mewujudkan sistem pendidikan yang baik dan maju, diperlukan peningkatan dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang berkualitas. Keberhasilan proses pendidikan salah satunya dapat diukur melalui hasil evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan bentuk evaluasi yang bervariasi dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, termasuk dalam pelaksanaan evaluasi.

Pendidikan di Indonesia perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pemanfaatan media dan alat evaluasi pembelajaran di sekolah. Kondisi ini sejalan dengan prinsip yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka, yang memberikan kebebasan kepada guru untuk menentukan media dan perangkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik (Friska et al., 2023). Artinya, guru memiliki keleluasaan dalam memilih media pembelajaran dan bentuk evaluasi yang bervariasi dan inovatif, termasuk dengan memanfaatkan teknologi digital.

Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang memiliki peran penting adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter, serta memiliki kesetiaan kepada bangsa dan negara dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dalam kehidupan sehari-hari (Lubis & Priharto, 2021). Namun, pada kenyataannya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sering kali lebih berorientasi pada teori, sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik adalah dengan menyajikan evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran perlu didesain secara inovatif, termasuk melalui penggunaan teknologi digital dalam pelaksanaan evaluasi. Evaluasi berbasis digital mampu meningkatkan minat dan hasil

belajar peserta didik karena tampilannya yang menarik dan interaktif dapat merangsang aktivitas kognitif serta meningkatkan antusiasme siswa dalam mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 29 Rantau Batu Pasar, ditemukan bahwa evaluasi pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yaitu menggunakan lembar cetak dan soal dari buku. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengerjakan soal. Situasi serupa juga terjadi di SDN 04 Lagan Gadang Hilir, di mana evaluasi masih dilakukan secara manual melalui tes tulis. Prosesnya melibatkan guru yang menyusun soal, membagikannya, peserta didik mengerjakan, lalu guru mengoreksi dan mengumumkan hasilnya. Sementara di SDN 26 Bukit Putus Dalam, guru belum memanfaatkan fasilitas teknologi seperti *chromebook* dan akses Wi-Fi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi. Akibatnya, muncul berbagai permasalahan seperti keterlambatan pengumpulan tugas, ketidaksungguhan peserta didik dalam mengerjakan soal, hingga adanya kesamaan jawaban antarsiswa.

Berdasarkan hasil *need assessment* terhadap guru kelas IV di ketiga sekolah tersebut, diketahui bahwa para guru membutuhkan bentuk evaluasi pembelajaran yang bervariasi dan berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi berbasis digital yang memungkinkan guru untuk merancang evaluasi secara interaktif dan menarik. Kahoot memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyusun soal evaluasi, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik melalui fitur-fitur gamifikasi, seperti pemberian poin untuk jawaban yang benar dan penayangan hasil secara langsung (Maulidah et al., 2020). Aplikasi ini juga memungkinkan penggunaan perangkat teknologi seperti *chromebook* yang sudah tersedia di sekolah. Penelitian sebelumnya oleh Maritasari, Buananingsih, dan Lestarini (2024), serta Indriani (2022), menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan evaluasi digital menggunakan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Rustamana et al. (2024) Penelitian dan pengembangan adalah metode atau langkah untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada dan digunakan untuk menguji keefektifan atau validitas produk

tersebut. Menurut Waruwu (2024) menyebutkan bahwa “model ADDIE terdiri dari 5 tahap, diantaranya analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)”.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2024/2025 dengan lokasi berbeda sesuai tahapan penelitian. Uji coba produk dilakukan di kelas IV SDN 29 Rantau Batu Pasar, penelitian utama dilaksanakan di kelas IV SDN 26 Bukit Putus Dalam, dan uji efektivitas dilakukan di kelas IV SDN 04 Lagan Gadang Hilir. Masing-masing lokasi melibatkan 10 orang peserta didik sebagai subjek penelitian. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari tiga, yaitu data validasi, data praktikalitas, dan data efektivitas. Data validasi diperoleh melalui proses penilaian oleh para ahli yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi (soal), untuk menilai kelayakan isi dan teknis dari evaluasi digital yang dikembangkan. Data praktikalitas dikumpulkan melalui uji coba penggunaan evaluasi digital dalam pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam konteks pembelajaran di kelas. Sementara itu, data efektivitas diperoleh dari hasil tes objektif yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media evaluasi digital, guna mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi lembar validasi, lembar observasi praktikalitas, dan soal tes objektif. Instrumen-instrumen tersebut dirancang agar memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil pengembangan evaluasi digital menggunakan *Kahoot* pada penelitian ini telah dilakukan sesuai tahapan model ADDIE, dijabarkan sebagai berikut: Tahap pertama analisis (*analysis*), peneliti mengumpulkan data terkait masalah melalui observasi dan wawancara di sekolah. Ada tiga jenis analisis yang dilakukan: kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan kurikulum. Hasil analisis kebutuhan ini yaitu guru dan peserta didik membutuhkan evaluasi pembelajaran berbasis digital yang menarik dan memudahkan guru dalam membuat evaluasi, dan agar peserta didik tidak cepat bosan dan semangat dalam mengerjakan evaluasi, serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Selanjutnya pada analisis kurikulum dilakukan dengan analisis terhadap capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Bab 4 Materi Perilaku yang menunjukkan sikap menjaga dan membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai dasar pembuatan evaluasi digital. Selanjutnya dilakukan tahap kedua yaitu tahap perancangan

(*design*). Tahap Desain merupakan tahap dalam merancang evaluasi digital menggunakan *Kahoot* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

Setelah evaluasi selesai dibuat, maka selanjutnya dilakukan tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan validasi oleh validator yang memiliki keahlian di bidang yang relevan (media, bahasa, dan soal). Ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran dari validator yang bertujuan untuk menghasilkan evaluasi digital yang bisa digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 1. Dosen ahli media, ahli bahasa, dan ahli soal

No	Nama Dosen	Keterangan
1	Dr. Yullys Helsa, M.Pd.	Ahli Media
2	Ari Suriani, M.Pd.	Ahli Bahasa
3	Atri Waldi, M.Pd.	Ahli Soal

Apabila evaluasi digital yang dikembangkan belum dinyatakan valid, maka dilakukan revisi sesuai dengan masukan-masukan para ahli tersebut. Setelah evaluasi digital sudah valid, maka produk evaluasi digital yang sudah dibuat bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Presentase validasi evaluasi digital keseluruhan

No	Aspek yang Divalidasi	Presentase	Keterangan
1.	Media	88%	Sangat Valid
2.	Bahasa	92%	Sangat Valid
3.	Soal	88%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan		89,33%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ketiga ahli (validator), evaluasi digital menggunakan *Kahoot* valid sebagai evaluasi pembelajaran. Hasil akhir sebesar 89,33% pada kategori “Sangat Valid”. Maka, evaluasi digital ini sudah layak untuk digunakan. Setelah evaluasi digital dinyatakan valid, maka dilakukan tahap keempat yaitu tahap penerapan (*implementation*). Evaluasi digital yang telah dinyatakan layak melalui tahap validasi dan revisi, selanjutnya diujicobakan pada kondisi kelas yang nyata. Pertama ujicoba di kelas IV SDN 29 Rantau Batu Pasar, dengan peserta didik berjumlah 10 orang. Selanjutnya dilaksanakan implementasi/penelitian di kelas IV SDN 26 Bukit Putus Dalam dengan peserta didik berjumlah 10 orang, pada tanggal 08 Mei 2025. Tujuan tahap ini dilaksanakan yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan evaluasi digital menggunakan *Kahoot*. Terakhir, dilaksanakan uji efektivitas di kelas IV SDN 04 Lagan Gadang Hilir dengan peserta didik berjumlah 10 orang.

Tabel 3. Presentase hasil praktikalitas evaluasi digital

Uji Praktikalitas	SDN 29 Rantau Batu Pasar	SDN 26 Bukit Putus Dalam	SDN 04 Lagan Gadang Hilir	Kategori
Respon Guru	91,42%	94,28%	95,71%	Sangat Valid
Respon Peserta Didik	92,6%	95,8%	96%	Sangat Valid

Data analisis pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik pada ketiga sekolah masuk dalam kategori “sangat praktis” yaitu rentang 81-100% menurut kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (dalam Pausa & Zainil, 2023). Jadi, evaluasi ini sudah praktis untuk digunakan. Tahap terakhir, yaitu dilaksanakan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui apakah evaluasi digital yang sudah dikembangkan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil uji efektivitas evaluasi digital menggunakan *Kahoot* memperoleh persentase dari soal *pretest* 73,3% meningkat pada evaluasi kedua atau *postest* menjadi 85,9%.

Berdasarkan hasil penelitian, evaluasi digital menggunakan Kahoot yang dikembangkan menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi dengan skor akhir sebesar 89,33%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Validitas ini diperoleh dari hasil penilaian para ahli media, bahasa, dan soal. Temuan ini sejalan dengan pendapat Widodo dan Wahyudin (2020), yang menyatakan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan harus melalui uji validitas oleh para ahli guna menjamin bahwa perangkat tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan standar isi yang ditetapkan. Selain itu, menurut Aini dan Wulandari (2022), validasi oleh ahli penting dilakukan untuk menilai kesesuaian konten, bahasa, dan tampilan media pembelajaran agar dapat digunakan secara efektif di kelas.

Setelah dinyatakan valid, produk dilanjutkan ke tahap implementasi untuk menguji kepraktisan penggunaannya di lingkungan kelas nyata. Hasil uji praktikalitas di tiga sekolah dasar menunjukkan bahwa evaluasi digital ini sangat praktis digunakan, berdasarkan penilaian guru dan peserta didik yang berada pada rentang persentase 91,42% hingga 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis Kahoot mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Wulandari dan Prasetyo (2021), yang menyatakan bahwa kepraktisan media pembelajaran ditentukan oleh tingkat kemudahan penggunaannya oleh guru dan siswa, serta kesesuaian dengan kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Lebih lanjut, studi yang dilakukan oleh Ismail dan Mohammad (2019) di Malaysia menunjukkan bahwa Kahoot menjadi salah satu media evaluasi yang sangat praktis dan menyenangkan karena sifatnya yang interaktif dan kompetitif.

Pada tahap uji efektivitas, diketahui bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi digital mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, yaitu dari rata-rata nilai 73,3% pada pretest menjadi 85,9% pada posttest. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian oleh Permatasari dan Sari (2023), yang menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis game interaktif seperti Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang sebelumnya dianggap kurang menarik. Hasil ini juga diperkuat oleh studi internasional yang dilakukan oleh Wang (2015), yang menyimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dalam kegiatan evaluasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, konsentrasi, dan daya serap materi karena adanya unsur permainan, tantangan waktu, dan umpan balik langsung. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi, uji kepraktisan, dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi digital berbasis Kahoot yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, media ini juga berkontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa evaluasi digital menggunakan *Kahoot* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila valid dan layak digunakan sebagai evaluasi pembelajaran di kelas. Dalam pengembangannya evaluasi digital menggunakan tahapan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Hasil uji validitas memperoleh persentase 88% untuk aspek media, aspek bahasa 92% serta 88% untuk aspek soal dan nilai rata-rata keseluruhan validasi memperoleh persentase 89,33% dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik pada sekolah uji coba yaitu SDN 29 Rantau Batu Pasar memperoleh persentase kepraktisan untuk respon guru sebesar 91,42% dan 92,6% untuk respon peserta didik dengan kategori “sangat praktis”. Hasil uji praktikalitas di sekolah implementasi/penelitian yaitu SDN 26 Bukit Putus Dalam memperoleh persentase kepraktisan untuk respon guru sebesar 94,28% dan 95,8% untuk respon peserta didik dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya hasil uji praktikalitas di sekolah efektivitas yaitu SDN 04 Lagan Gadang Hilir memperoleh persentase kepraktisan untuk respon guru sebesar 95,71% dan 96% untuk respon peserta didik dengan kategori “sangat praktis”. Sedangkan Hasil uji efektivitas evaluasi digital menggunakan *Kahoot* didapatkan persentase evaluasi pertama atau *pretest* 73,3% meningkat pada evaluasi kedua atau *posttest* 85,9%. Hasil ini memberi gambaran bahwa evaluasi digital menggunakan *Kahoot* yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas, menarik dan memudahkan peserta didik dalam

mengerjakan evaluasi, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar

REFERENSI

- Aini, Q., & Wulandari, D. A. (2022). Pengembangan media evaluasi berbasis aplikasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(1), 43–51. <https://doi.org/10.26877/jptk.v15i1.10345>
- Indriani, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 81–87.
- Ismail, M. A. A., & Mohammad, J. A. M. (2019). Kahoot: A promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 11(2), 53–58. <https://doi.org/10.21315/eimj2019.11.2.6>
- Lubis, Y & Priharto, D,N. (2021). Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.
- Maritasari, D. B., Buananingsih, A., & Lestari, K. (2024). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran PKN Menggunakan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Siswa IV Sekolah Dasar. *Jmpis: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(1), 45-62.
- Maulidah, E., Syaf, A. H., Rachmawati, T. K., & Sugilar, H. (2020). Berpikir kritis matematis dengan kahoot. *Jurnal Analisa*, 6(1), 19–27. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i1.8516>
- Pausa, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Permatasari, R., & Sari, Y. A. (2023). Penerapan media game edukatif berbasis Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 25–33. <https://doi.org/10.36709/jip.v9i1.12345>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., ... & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60-69.
- Sari, R. M., & Indrawati, T. 2021. “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together Di Kelas V SD N 02 Sariak Laweh Kabupaten Lima Puluh Kota.” *Journal of Basic Education Studies* 4(1): 2200-2211.
- Waldi, Atri., Reinita., Ladiva, H. B., & Luthfi., Z., F. (2019). “Penguatan Civic Disposition (Watak Kewarganegaraan) Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Mempersiapkan Generasi Muda Pada Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2): 15–23.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

- Widodo, S., & Wahyudin, D. (2020). Validitas instrumen evaluasi pembelajaran berbasis TIK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(1), 34–41. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.12904>
- Wulandari, S., & Prasetyo, T. (2021). Analisis kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2332–2340. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1271>
- Yulia Friska, S., Susilawati, W. O., & Restiara, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 3(1), 217–228