



PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA PELAJARAN IPS KELAS V SD

Rachma Zulfa Aulia¹, Dyah Triwahyuningtyas², Ertina Koernia³
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang^{1,2}, SDN Gadang 1 Kota Malang³
e-mail: rachmazulfa34@gmail.com

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 8/9/2026

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di sekolah dasar seharusnya dilaksanakan secara aktif, interaktif, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif murid. Namun pada kenyataannya, kemampuan murid kelas V SDN Gadang 1 Kota Malang dalam menganalisis permasalahan dan mengaitkan materi dengan konteks nyata masih rendah, sehingga hasil belajar kognitif yang diperoleh oleh murid masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar kognitif murid melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Kahoot*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dan tiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian ini adalah murid kelas V SDN Gadang 1 Kota Malang yang berjumlah 26 murid. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non-tes berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid pada setiap siklus. Persentase ketuntasan belajar murid meningkat dari 23% pada pra-siklus menjadi 38% pada siklus I dan 81% pada siklus II. Selain itu, keaktifan dan partisipasi murid dalam kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media digital *Kahoot* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif murid pada mata pelajaran IPS kelas V SD. **Kata Kunci:** *Problem Based Learning, Kahoot, Hasil Belajar Kognitif.*

ABSTRACT

Social studies learning in elementary schools should be implemented actively, interactively, and student-centered to improve cognitive learning outcomes. However, in reality, social studies learning activities in fifth grade at SDN Gadang 1 Malang City are still dominated by lecture methods and are teacher-centered, so students tend to be passive and their cognitive learning outcomes have not reached the Minimum Completion Criteria (MCC). The purpose of this study is to improve students' cognitive learning outcomes through the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the digital media Kahoot. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is implemented in two cycles, and each cycle consists of two meetings. The subjects of this study are 26 fifth-grade elementary school students. Data collection techniques use tests and non-tests in the form of observation and documentation. The results of the study show an increase in student learning outcomes in each cycle. The percentage of student learning completion increased from 23% in the pre-cycle to 38% in the first cycle and 81% in the second cycle. In addition, student activeness and participation in learning activities also increased. Thus, the application of the Problem Based Learning model assisted by the digital media Kahoot is proven to improve students' cognitive learning outcomes in fifth-grade elementary school social studies.



Keywords: *Problem Based Learning, Kahoot, Cognitive Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar sering kali menghadapi permasalahan, diantaranya adalah rendahnya hasil belajar kognitif murid dikarenakan kemampuan murid dalam mengaitkan materi dengan konteks nyata masih rendah serta pembelajaran masih kurang melibatkan murid secara aktif sehingga menyebabkan murid tidak terbiasa berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan materi IPS di kehidupan sehari-hari. Selain itu, kurangnya variasi metode pembelajaran membuat murid merasa cepat bosan, sehingga murid cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran (Lestari et al., 2024). Akibatnya, murid kurang terlatih untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi IPS sesuai kehidupan sehari-hari. Padahal, IPS memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir sosial dan memahami lingkungan sosial murid sejak dini (Ferinda et al., 2026).

Pembelajaran IPS yang disusun dengan baik diharapkan dapat mendorong murid untuk memecahkan permasalahan sosial, mengemukakan pendapat, dan membuat kesimpulan dari sebuah fenomena sosial yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS yang bukan sekedar mengutamakan penguasaan materi tetapi juga kemampuan berpikir aktif dan reflektif (Indiarti et al., 2022). Pembelajaran IPS bukan sekedar mengutamakan penguasaan secara konseptual saja melainkan juga mendorong murid untuk aktif mengaitkan materi dengan berbagai fenomena sosial yang benar-benar terjadi (Marwan & Aramudin, 2025). Lebih lanjut, pembelajaran IPS di sekolah dasar seharusnya dilaksanakan secara bermakna dan berpusat pada murid (*student-centered*) sehingga guru memberikan dorongan pada murid untuk membangun pemahamannya sendiri terhadap berbagai permasalahan sosial yang ada di sekitarnya. Hal ini sesuai dengan karakter pembelajaran IPS yang menanamkan nilai-nilai sosial, sikap demokratis, dan kemampuan bekerja sama di kehidupan bermasyarakat (Hopeman et al., 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Puspitawati (2022) menjabarkan bahwa *Problem Based Learning* menggabungkan elemen metode pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) dengan pendekatan kontekstual. Murid belajar bekerja secara berkolaborasi untuk memahami masalah di awal pembelajaran, lalu menyusun strategi penyelesaian secara terstruktur dan berbasis logika. Pembelajaran ini memperkuat kemampuan murid untuk berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Dengan model *Problem Based Learning*, murid dilatih untuk berpikir kritis sehingga murid tidak hanya berperan sebagai penerima informasi yang pasif melainkan juga berlatih memecahkan masalah (Mahendra et al., 2023).

Kemudian, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih variatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah *Kahoot*. *Kahoot* dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan sebagai media evaluasi berbasis kuis yang menarik, sehingga murid terpacu untuk berpikir dan menyelesaikan soal dengan batasan waktu tertentu, serta guru dapat melihat secara langsung hasil kuis yang dikerjakan murid lalu memberikan umpan balik (Setyowati et al., 2025). Media *Kahoot* dalam pembelajaran kelas V SD membawa peran positif terhadap motivasi belajar murid karena penggunaan *Kahoot* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga murid lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan



pembelajaran karena fitur permainan dan perlombaan dapat membuat murid ingin terlibat lebih dalam (Anjayani & Mutaqin, 2026). Penerapan PBL berbantuan *Kahoot* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif murid sekolah dasar (Masruroh & Ulia, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya ditemukan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* memberikan dampak positif pada hasil belajar murid. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Amelia et al. (2023), menerangkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) bukan hanya berdasarkan tes, melainkan juga untuk meningkatkan keterlibatan murid dan melatih kemampuan berpikir kritis yang memberikan pengaruh pada pemahaman konsep yang lebih mendalam. Penelitian lain oleh Setyaningsih dan Salimi (2023) menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) memberikan kesempatan pada murid untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara nyata sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna karena murid terlibat langsung dalam proses menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan oleh guru.

Menurut penelitian oleh Walhazwa (2025), penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif murid sekolah dasar secara signifikan. *Kahoot* memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan untuk mendorong motivasi belajar murid. Penelitian lain oleh Febriani et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan murid, serta memberikan umpan balik secara langsung yang dapat membantu murid untuk memperbaiki pemahaman materi secara langsung. Dalam konteks pembelajaran, hasil belajar kognitif tidak hanya berfokus pada kemampuan mengingat materi, melainkan juga kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Jannah et al., 2023). Salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar kognitif murid adalah keterlibatan murid secara aktif selama kegiatan pembelajaran (Nurmitasari et al., 2026).

Dengan demikian, kombinasi antara model *Problem Based Learning* dan media *Kahoot* dinilai dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif murid. Model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong murid untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, sedangkan *Kahoot* dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif murid melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media digital *Kahoot* pada pelajaran IPS kelas V SDN Gadang 1 Kota Malang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas secara berkelanjutan. PTK dipilih karena sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di kelas, yaitu rendahnya hasil belajar kognitif murid pada pembelajaran IPS. Menurut Ramadhan dan Nadhira (2022), PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru dengan suatu tindakan di dalam kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Gadang 1 Kota Malang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Jumlah subjek penelitian sesuai dengan kondisi kelas yang diteliti, yaitu seluruh murid kelas V yang berjumlah 26 anak.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Siklus I dan siklus II dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2025/2026 dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran IPS di kelas V sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Tahapan pelaksanaan siklus I dan siklus II meliputi



perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai murid adalah 75. Penelitian Tindakan Kelas dikatakan berhasil apabila jumlah murid yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 mencapai sekurang-kurangnya 75% dari total seluruh murid kelas V dan terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas. Apabila belum mencapai kedua indikator tersebut, maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode tes dan non-tes untuk memperoleh data terkait proses dan hasil pembelajaran. Teknik tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar kognitif murid melalui soal evaluasi yang diberikan pada setiap akhir pertemuan di setiap siklus. Sementara itu, teknik non-tes dilaksanakan melalui kegiatan observasi untuk mengetahui aktivitas dan keaktifan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar murid pada masing-masing siklus dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Murid Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Murid}} \times 100\%$$

Penelitian dapat dinyatakan berhasil apabila persentase ketuntasan belajar murid pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I dan telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Kahoot* menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif murid pada pelajaran IPS kelas V SDN Gadang 1 Kota Malang masih tergolong rendah. Pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher-centered*) sehingga murid cenderung pasif, kurang aktif berdiskusi, dan belum sepenuhnya terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah. Hal ini berdampak pada pemahaman murid yang rendah terhadap materi IPS yang diajarkan.

Hasil

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Kahoot* terbukti dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas V. Rincian peningkatan hasil belajar kognitif tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Murid Kelas V SDN Gadang 1 Kota Malang

No	Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Murid	26	26	26
2	KKM	75	75	75
3	Jumlah Murid Tuntas	6	10	21
4	Jumlah Murid Tidak Tuntas	20	16	5
5	Rata-rata Kelas	64	65	86
6	Persentase Ketuntasan	23%	38%	81%
7	Persentase Ketidaktuntasan	77%	62%	19%

Tabel 1 menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif murid kelas V SDN Gadang 1 Kota Malang setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot*. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan belajar hanya mencapai 23% dengan nilai rata-rata kelas 64. Hasil ini mengalami kenaikan pada Siklus I menjadi 38% dengan rata-rata 65, hingga melonjak signifikan pada Siklus II mencapai 81% dengan rata-rata 86. Keberhasilan 21 siswa melampaui KKM membuktikan efektivitas media interaktif ini dalam mendorong capaian belajar siswa..

Penggunaan *Kahoot* juga dapat membantu murid memahami konsep dengan lebih mudah karena materi disajikan secara visual dan interaktif sehingga murid lebih termotivasi dan lebih konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Rahmawati et al., 2024). Grafik peningkatan persentase ketuntasan belajar kognitif murid dari Pra-Siklus hingga Siklus II disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Murid Kelas V

Gambar 1 mengilustrasikan tren peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar kognitif murid kelas V antarsiklus secara visual. Pada tahap pra-siklus, capaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 23%. Setelah diterapkannya tindakan pembelajaran yang inovatif, angka ketuntasan mulai mengalami peningkatan pada Siklus I hingga mencapai 38%. Peningkatan yang sangat signifikan kemudian terlihat pada Siklus II, di mana persentase keberhasilan melonjak tajam mencapai 81%. Data grafik batang ini membuktikan efektivitas intervensi model pembelajaran dalam memaksimalkan capaian ketuntasan belajar siswa tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil tes pra-siklus, sebagian besar murid belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, tingkat keaktifan murid juga masih kurang, terlihat dari rendahnya partisipasi saat tanya jawab dan kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al. (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya motivasi internal, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta keterbatasan fasilitas menjadi penyebab rendahnya partisipasi dan keaktifan murid dalam proses pembelajaran. Kondisi ini membuktikan perlunya tindakan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar murid. Menurut Anggraini dan Marzuki (2024), penerapan model pembelajaran berbasis masalah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar.

Secara teknis di kelas, integrasi media digital *Kahoot* berkolaborasi secara langsung dengan sintaks *Problem Based Learning* (PBL). Sintaks PBL diawali dengan *orientasi murid pada masalah*, di mana guru menyajikan masalah sosial nyata. Selanjutnya pada tahap *mengorganisasi dan membimbing penyelidikan kelompok*, murid berdiskusi memecahkan masalah menggunakan LKK. Media *Kahoot* diintegrasikan pada tahap *evaluasi proses pemecahan masalah* dan penguatan konsep. Kuis interaktif berbasis *Kahoot* difungsikan

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran



sebagai asesmen formatif yang menyenangkan (*gamification assessment*), sehingga murid bertransisi dari fase diskusi kelompok menuju pengujian pemahaman individu tanpa merasa tertekan.

Pada siklus I, sebagian murid sudah mengalami peningkatan hasil belajar kognitif yakni dengan persentase ketuntasan sebesar 38%, tetapi sebagian besar murid masih belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, seperti murid yang masih kaku dengan durasi kuis *Kahoot* dan pembagian tugas kelompok yang belum merata. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan manajemen waktu dan bimbingan kelompok pada siklus II. Pada siklus II, kegiatan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang lebih optimal. Sebagian besar murid sudah mencapai KKM yakni sebanyak 81% murid (21 murid) dan nilai rata-rata kelas meningkat drastis menjadi 86. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Kahoot* efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan tingkat keaktifan murid dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar (Mandasari et al., 2024).

Temuan penelitian ini memperkuat dan memperluas hasil-hasil penelitian terdahulu. Sejalan dengan Ferinda et al. (2026), pendekatan berbasis masalah terbukti mampu mengasah pemahaman kognitif murid pada mata pelajaran IPAS/IPS melalui analisis materi yang kontekstual. Selain itu, sejalan dengan temuan Setyowati et al. (2025) dan Masruroh & Ulia (2025), keterlibatan *Kahoot* sebagai media evaluasi digital berbasis kuis memberikan umpan balik langsung secara *real-time* yang memicu motivasi serta kompetisi positif antar siswa. Kombinasi sintaks PBL yang melatih analisis kritis dan kuis *Kahoot* yang menguatkan memori kognitif terbukti secara sinergis menciptakan iklim belajar yang bermakna dan berorientasi pada pencapaian KKM (Inayah et al., 2021; Karmila & Ripai, 2025; Safitri et al., 2023; Sitorus et al., 2025).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Kahoot* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas V SD pada mata pelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Stefania dan Asa (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Kahoot* dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif murid secara signifikan. Efektivitas ini didukung oleh integrasi elemen permainan yang mampu mencairkan kekakuan kelas, sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Emba et al., 2026; Muhammad et al., 2025; Sianturi et al., 2025; Sitorus et al., 2025).

KESIMPULAN

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Kahoot* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran IPS kelas V SDN Gadang 1 Kota Malang. Kombinasi antara sintaks pemecahan masalah kontekstual dan asesmen permainan interaktif terbukti ampuh mentransformasi atmosfer kelas dari yang semula bersifat pasif menjadi lebih dinamis. Peningkatan capaian belajar ini didorong oleh menguatnya pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan diskusi kelompok dan kuis evaluasi. Integrasi *Kahoot* sebagai sarana penguatan materi teruji efektif mencairkan kejenuhan, memberikan umpan balik langsung secara *real-time*, serta memacu antusiasme belajar siswa dalam menuntaskan Kriteria Ketuntasan Minimal.

Implikasi riset ini menegaskan pentingnya penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media gim digital untuk meningkatkan kualitas



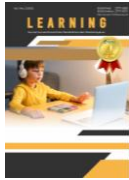
pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pendidik disarankan mengadopsi skema pembelajaran ini dengan mengantisipasi kesiapan perangkat dan stabilitas jaringan internet di sekolah. Untuk penelitian di masa depan, para peneliti direkomendasikan untuk menerapkan kombinasi model PBL dan Kahoot pada lingkup cakupan materi yang lebih luas serta jenjang kelas yang berbeda. Selain itu, riset selanjutnya perlu mengeksplorasi penggunaan metode eksperimen dengan kelompok kontrol guna mengukur pengaruh intervensi media digital ini terhadap variabel afektif, seperti motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, M., Sipayung, N., Gea, N., Hutahaean, E. O., & Ismail, R. (2023). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi kearifan lokal siswa SD. *Jurnal Pendidikan Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jppd.v5i2.2023>
- Anggraini, E. A., & Marzuki, I. (2024). Analisis implementasi model pembelajaran Problem Based Learning terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 412–418. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3612>
- Anjayani, R., & Mutaqin, E. J. (2026). Peran media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDIT Atikah Musaddad. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 245–256. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i1.4582>
- Emba, P. R., Saleh, S. E., Toralawe, Y., Panigoro, M., & Koniyo, R. (2026). Penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran ekonomi. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(3), 2484–2495. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.14507>
- Febriani, R., Suryani, E., & Utami, T. (2025). Efektivitas platform digital Kahoot dalam asesmen pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–64. <https://doi.org/10.1234/jtpd.v8i1.2025>
- Ferinda, P., Mustamiroh, M., Hidayat, T., & Iksam, I. (2026). The effect of Problem-Based Learning (PBL) through a deep learning approach on cognitive learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS) at elementary school. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 982–996. <https://doi.org/10.51276/edu.v7i2.1653>
- 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*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Inayah, Z., Buchori, A., & Pramasdyahsari, A. S. (2021). The effectiveness of Problem Based Learning (PBL) and Project Based Learning (PjBL) assisted Kahoot learning models on student learning outcomes. *International Journal of Research in Education*, 1(2), 86–95. <https://doi.org/10.26877/ijre.v1i2.8630>
- Indiarti, C. L., Poerwanti, J. I. S., & Sularmi, D. (2022). Analisis kemampuan berpikir kritis dalam materi interaksi sosial pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 10(4), 88–95. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i4.2145>
- Jannah, I. K., Mahanal, S., & Mashfufah, A. (2023). Analisis tingkat kognitif soal asesmen sumatif akhir semester I (ASAS I) IPA berbasis jenis soal AKM berdasarkan Taksonomi Bloom di kelas V SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5890–5897. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2611>



- Karmila, M., & Ripai, I. (2025). Efektivitas model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 8207–8216. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4035>
- Lestari, M. T., Trianto, A., & Ujiana, R. (2024). Analisis penyebab kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. *TRIADIK*, 23(2), 143–153. <https://doi.org/10.33369/triadik.v23i2.38597>
- Mahendra, I. A., Trisiana, A., & Sutrisna, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 11(2), 101–110. <https://doi.org/10.1234/jipsd.v11i2.2023>
- Mandasari, P., Putri, E., & Batubara, M. (2024). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Al-Washliyah*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.1234/jpdaw.v5i1.2024>
- Marwan, & Aramudin. (2025). Konsep hakikat, konsep dan tujuan pembelajaran IPS di MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 15–26. <https://doi.org/10.1234/jipd.v10i1.2025>
- Masruroh, Y. K., & Uliya, N. (2025). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif siswa. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(1), 45–53. <https://doi.org/10.35473/janacitta.v8i1.2105>
- Muhammad, G., Suhartadi, S., & Fitrianto, F. D. (2025). Penggunaan model PBL untuk meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa SMKN 11 Malang. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 7(2), 16–23. <https://doi.org/10.26740/jvte.v7n2.p16-23>
- Nurmitasari, N., Saputra, A. D., Jeriyantoro, F., Salsabilla, A. A., Wijayanti, W., & Lathifa, D. B. (2026). Penggunaan model pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Journal Genta Mulia*, 17(1), 75–81. <https://doi.org/10.1234/jgm.v17i1.421>
- Puspitawati, Y. (2022). Efektivitas model pembelajaran problem solving dan Problem Based Learning ditinjau kemampuan berpikir kritis siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 890–896. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.501>
- Rahmawati, I., Uliya, N. M., & Susilawati, S. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar: Studi literatur. *Jurnal Awwaliyah*, 7(2), 145–154. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i2.2666>
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penerapan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan profesionalisme guru. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 8(1), 12–20. <https://doi.org/10.1234/jsip.v8i1.2022>
- Safitri, E., Wawan, W., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Kahoot terhadap kepercayaan diri dan prestasi belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 57–61. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.154>
- Setyaningsih, Z. T., & Salimi, M. (2023). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa kedatangan bangsa Barat pada



- siswa kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 310–318. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.6412>
- Setyowati, L., Soeryanto, S., Anifah, L., & Asto, I. G. P. (2025). Literatur review: Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media assesmen pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 475–484. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1285>
- Sianturi, E., Simangunsong, H. A. M., & Simatupang, Y. I. A. (2025). Meningkatkan minat belajar peserta didik melalui Kahoot berbasis PBL pada materi strategi mengatasi konflik dalam masyarakat beragam di SMA Negeri 1 Rantau Utara. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(5), 8012–8027. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.11544>
- Sitorus, A. M., Saragih, S., & Banjarnahor, D. N. (2025). The effect of problem-based learning methods and the use of Kahoot game applications on student learning outcomes in Grade IX civic education. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(4), 294–305. <https://doi.org/10.58540/isihumor.v3i4.1209>
- Stefania, S. M., & Asa, I. S. (2025). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran geografi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 5(2), 252–266. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5198>
- Walhazwa. (2025). The impact of the application of Kahoot digital technology on learning outcomes of students at SDN 49/III Koto Baru S. Agung. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 26(1), 78–89. <https://doi.org/10.22373/jid.v26i1.5412>