

Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Muhammad Dewa Zulkhi,¹ Amanda Eka Yulistranti,² Latipia Damayanti³

Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia,¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia² Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia³

Informasi Artikel

Ditinjau : Des 7, 2023

Direvisi : Des 16, 2023

Terbit Online : Des 24, 2023

ABSTRACT

Students' learning achievement is caused by two main factors, namely internal factors and external factors. Internal factors include students' interests, talents, motivation and concentration, while external factors involve the role of family, friends and the school environment. The researcher has an interest in investigating how Kahoot Media Technology can be integrated in Islamic Religious Education learning in elementary schools. This research aims to evaluate the impact of integrating Kahoot Media in Islamic Religious Education learning. This research uses a mixed approach (mix method). There are several variables that are the focus of the research, namely responses and results, involving 25 students in class VI. The data analysis process was carried out using descriptive statistics. The integration of Kahoot Media was carried out at State Elementary School 146/I Jambi City. In analyzing responses and evaluation results, this research shows that the majority of students gave a "good" assessment of the integration of Kahoot Media in Islamic Religious Education learning in elementary schools

Kata Kunci

Teknologi, Kahoot,
Pendidikan Agama Islam

Korespondensi

: dewasarolangun@gmail.com¹

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam dapat disifatkan sebagai sebuah proses yang memerlukan perumusan sistem dan tujuan yang baik. Tujuan pendidikan ini harus difokuskan pada pencapaian hasil yang optimal sesuai dengan rumusan yang telah ditentukan. Pendidikan agama Islam, sebagai suatu proses, memiliki karakteristik khusus yang melibatkan langkah-langkah penanaman, pengembangan, dan penguatan nilai-nilai keimanan yang menjadi dasar bagi dimensi mental dan spiritual manusia. Nilai-nilai ini akan tercermin dalam sikap dan perilaku sesuai dengan prinsip-prinsip agama. Perubahan yang terus-menerus dalam perkembangan zaman memengaruhi tujuan pendidikan Islam, menjadikannya dinamis dan berubah seiring waktu. Namun, penting untuk dicatat bahwa tujuan pendidikan ini harus tetap berlandaskan pada nilai-nilai ilahi. Nilai-nilai keimanan individu adalah hal yang pribadi dan menunjukkan bahwa dari dalam diri individu, perilaku dan spiritualitasnya terbentuk. Nilai-

nilai ini adalah tenaga penggerak yang mendasar bagi perilaku individu. Berdasarkan (PP Nomor 4 Tahun, 2022) tentang Standar Nasional Pendidikan, ada fokus pada kompetensi lulusan di satuan pendidikan dasar yang salah satunya adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memiliki akhlak yang mulia.

Pentingnya penanaman nilai-nilai keimanan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran telah dikenali. Pembelajaran dijelaskan sebagai suatu proses di mana ada interaksi antara peserta didik, sesama peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran. Saat ini, peran guru tidak lagi sebagai pusat pembelajaran, melainkan peserta didik yang menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan berorientasi pada peserta didik menekankan bahwa guru harus berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik ketika mereka mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Pembelajaran akan efektif jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang kuat dan jika pendidik menyiapkan materi pembelajaran dengan kualitas yang baik. Teknologi juga menjadi faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran saat ini.

Kemajuan teknologi saat ini terus berkembang pesat, khususnya di bidang ilmu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi. Menghadapi perkembangan ini, pendidik diharapkan untuk memiliki kemampuan dalam penguasaan teknologi guna meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut (Wartono, 2016) guru perlu memiliki kompetensi yang sejajar dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta tuntutan dari masyarakat digital saat ini. Pemanfaatan berbagai aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dalam proses belajar untuk mencapai hasil yang optimal. Salah satu alat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah permainan edukatif yang dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik.

Kahoot adalah sebuah permainan daring yang telah dirancang untuk mengatasi berbagai tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran. Penggunaan Kahoot memungkinkan adanya platform permainan edukatif yang dapat diakses secara gratis, dengan syarat harus terhubung ke internet dalam keadaan online. Kahoot menyediakan dua situs web yang berbeda untuk dua kelompok pengguna yang berbeda. Guru yang ingin membuat asesmen dapat mengunjungi situs web <https://Kahoot.com/>, sementara siswa dapat mengakses situs web <https://kahoot.it/>. Di situs web guru, mereka dapat melakukan beberapa tindakan, seperti mendaftar (sign-up), masuk ke akun pribadi (log-in), memilih fitur-fitur yang tersedia seperti kuis, diskusi, dan survei. Selanjutnya, guru dapat mengatur durasi waktu untuk menjawab setiap pertanyaan dan melihat skor yang diperoleh oleh siswa yang menjawab dengan benar.

Sementara pada laman untuk peserta didik, mereka dapat mengaksesnya melalui berbagai perangkat, termasuk telepon, komputer, atau laptop. Peserta didik perlu memasukkan "game pin" dan "nick name" mereka. Game PIN adalah kode soal berupa enam digit yang diberikan oleh pendidik, sedangkan nick name adalah nama yang digunakan oleh setiap peserta didik saat mengikuti asesmen melalui platform Kahoot!.Keinginan untuk melakukan perubahan dan inovasi akan melibatkan banyak pihak. Ini mencakup perbaikan

dalam struktur kurikulum, sistem pembelajaran, perubahan paradigma dalam pelatihan, penggunaan berbagai aplikasi, serta program teknologi pembelajaran. Salah satu aspek yang penting adalah integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. Tuntutan untuk mengintegrasikan TIK ini mendorong dunia pendidikan untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam metode pembelajarannya. Dalam konteks ini, banyak orang mengusulkan berbagai pembaruan dan aplikasi, namun hanya sedikit yang membahas bagaimana pemecahan masalah yang akan dihadapi dalam implementasi pembaruan dan aplikasi tersebut. Penggunaan TIK dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada kelasnya tercermin dalam pencapaian belajar yang memuaskan khususnya dalam pendidikan agama (Adiyono, Et al, 2023). Pencapaian belajar ini melibatkan serangkaian prestasi yang dicapai oleh seluruh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Menurut (Purwanto, 2011) prestasi belajar adalah perubahan perilaku yang muncul setelah peserta didik mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Ketidakpuasan dalam pencapaian belajar oleh peserta didik bisa disebabkan oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup minat, bakat, motivasi, dan konsentrasi peserta didik, sementara faktor eksternal melibatkan peran keluarga, teman, dan lingkungan sekolah.

Permasalahan yang disebutkan di atas, peneliti memiliki minat untuk menyelidiki bagaimana Teknologi Media Kahoot dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pengetahuan baru kepada pendidik dan mempromosikan kerja sama dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Hal ini terutama relevan dalam menyediakan pembelajaran berbasis teknologi yang memunculkan tantangan bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan *mixed methods*, yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan ini dipilih ketika peneliti memiliki pertanyaan penelitian yang memerlukan pengujian dari segi jenis penelitian dan metode penelitian, dan melibatkan penggabungan metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian (Hermawan, 2019).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Explanatory Sequential Design*, yang berarti bahwa pengumpulan dan analisis data kuantitatif dilakukan sebagai langkah awal, diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kualitatif dalam dua tahap berurutan dalam satu penelitian (Wipulanusat, et al, 2020)

Penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menguraikan dan menjelaskan data secara mendetail tanpa melakukan generalisasi atau kesimpulan umum (Sugiono, 2019). Instrumen penelitian terdiri dari dua jenis, yakni angket dan wawancara. Angket digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mendapatkan tanggapan tertulis dari

responden, yang merupakan bagian dari sampel penelitian (Gunawan, Et al, 2019). Angket ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu angket Respon dan angket Hasil Evaluasi. Masing-masing angket terdiri dari 15 butir pertanyaan yang telah diverifikasi keabsahannya. Skala Likert dengan lima tingkat digunakan dalam angket ini, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak yakin (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pertanyaan positif dalam instrumen diberi skor: SS = 5, S = 4, N = 3, TS = 2, dan STS = 1, sementara pertanyaan dengan nilai negatif dihitung dengan kebalikannya. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif. Selain angket, variabel hasil peserta didik juga diukur melalui hasil evaluasi penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran. Data ini juga dimasukkan dalam analisis. Tabel berikut menunjukkan kerangka angket respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 1. Kisi-kisi angket respon pengintegrasian Media Kahoot

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Jumlah Butir
1	Menggunakan Media Kahoot	Mudah dalam menggunakan media kahoot	5
2	Perasaan Mengaplikasikan Kahoot	Senang ketika menggunakan kahoot	5
3	Kendala dalam menggunakan Kahoot	Sinyal mempengaruhi penggunaan kahoot	5
Jumlah			15

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi dengan seorang narasumber untuk mendapatkan informasi melalui pertanyaan dan pernyataan (Siregar, 2016). Wawancara dalam penelitian ini terdiri dari sejumlah pertanyaan singkat, yaitu sembilan pertanyaan. Berikut adalah garis besar dari kisi-kisi wawancara:

Tabel 2. Kisi-Kisi Wawancara peserta didik

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Jumlah
1	Tentang media Kahoot	menggunakan kahoot dalam belajar	3
2	Respon peserta didik	Semangat dalam evaluasi pembelajaran	3
3	evaluasi peserta didik	Refleksi belajar setiap hari	3
Jumlah			9

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kombinasi antara data kuantitatif sebagai data primer yang diperkaya dengan data kualitatif, maksudnya dengan menggunakan kuisisioner atau angket sebagai epeengumpulan data utama dan didukung dengan observasi dan wawancara sebagai eeeepekuatnya. Data kuantitatif adalah jenis data yang terdiri dari nilai-nilai numerik atau angka yang merupakan bagian integral dari data

tersebut (Berlian, 2018). Jenis data ini dapat diukur atau dihitung secara langsung. Data kuantitatif yang telah terkumpul akan diperkaya dengan data kualitatif yang diperoleh melalui proses wawancara. Seluruh proses pengumpulan data dalam penelitian ini didokumentasikan dalam suatu diagram alir yang menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan, Alur pengumpulan data yaitu dengan pengintegrasian kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama islam setelah itu di lakukan dengan melihat respon epeserta didik dan mengevaluasi hasil peserta didik setelah melakukan pengintegrasian Media Kahoot

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Angket dimaksudkan untuk mengevaluasi respons peserta didik terhadap penerapan media Kahoot yang telah diterapkan di SD Negeri 146/I Kota Jambi. Hasil dari tanggapan peserta didik ini dapat ditemukan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3 . Hasil Respon peserta didik terhadap pengintegrasian media Kahoot

Interval	Sikap	Gender		Total	%
		f	m		
86 – 90	Sangat Tidak Baik	-	-	-	-
91 – 95	Tidak Baik	1	1	2	8%
96 – 100	Cukup	2	1	3	12%
101 – 105	Baik	4	3	7	28%
106 – 110	Sangat Baik	7	6	13	52%
TOTAL		15	10	25	100%

Data angket respon mengenai penggunaan media Kahoot menunjukkan bahwa 52% (15 dari 25 peserta didik) dikategorikan sebagai "sangat baik," sementara 28% (7 dari 25 peserta didik) dikategorikan sebagai "baik." Sebanyak 12% (3 dari 25 peserta didik) mendapat kategori "cukup," dan 8% (2 dari 25 peserta didik) mendapat kategori "tidak baik." Tidak ada yang masuk dalam kategori "sangat tidak baik." Dengan demikian, integrasi media Kahoot dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di SD Negeri 146/I Kota Jambi dapat dianggap "sangat baik." Hal ini terlihat dari sejumlah peserta didik yang telah mengisi angket dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah diolah oleh peneliti dan menghasilkan data tersebut. Persentase tertinggi, yaitu 52%, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 146/I Kota Jambi merespons positif terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam, mungkin karena pendekatan yang baru dan unik ini menarik minat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Didukung dengan hasil wawancara di dapatkan bahwa peserta didik senang beelajar dengan menggunakan media kahoot, Karena pembelajaran yang menyenangkan dan berbeda dari sebelumnya.

Tabel 4. Hasil Evaluasi pembelajaran Peserta didik

No	Kategori		Peserta didik
	Nilai	Sikap	
1	81-100	Sangat baik	4
2	61-80	Baik	15
3	41-60	Cukup	2
4	21-40	Kurang	2
5	1-20	Sangat kurang	1
Total			25

Hasil evaluasi pembelajaran dengan penggunaan media Kahoot menunjukkan bahwa 4 peserta didik mendapatkan kategori "sangat baik," sementara 15 peserta didik dari total 25 masuk dalam kategori "baik." Terdapat 2 peserta didik yang dinyatakan "cukup," 2 peserta didik dalam kategori "kurang," dan 1 peserta didik dalam kategori "sangat kurang." Oleh karena itu, integrasi media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 146/I Kota Jambi dapat digolongkan dalam kategori "baik." Ini terlihat dari jumlah peserta didik yang telah melakukan evaluasi terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penggunaan media Kahoot.

Didukung dengan hasil wawancara serta bersama peserta didik yang mana hasilnya peserta didik menyukai hal-hal baru lalu dengan penggunaan teknologi yang menjadi kebutuhan peserta didik dalam kesehariannya, sehingga peserta didik lebih mudah belajar dan paham materi yang di ajarkan, didukung dengan observasi peserta didik terlihat lebih semangat dan antusias.

Evaluasi penggunaan Media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 146/IV Kota Jambi menunjukkan bahwa 60% atau 15 dari 25 peserta didik mendapatkan kategori "baik." Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sudah mendapat penilaian yang baik.

Selain data berbasis kuantitatif, penelitian ini juga mengumpulkan data kualitatif melalui wawancara dengan peserta didik. Wawancara dilaksanakan untuk memahami pandangan dan penilaian peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran. Pertanyaan dalam wawancara digunakan untuk menggali data kualitatif dalam penelitian ini. Selama pembelajaran yang melibatkan media Kahoot, peserta didik mengungkapkan perasaan senang dan semangat dalam proses belajar karena mereka dapat belajar sambil bermain. Mereka juga menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan berbasis teknologi dalam pembelajaran masih kurang umum di kalangan guru.

Seperti yang telah diteliti sebelumnya oleh Setiawati, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E. P. pada tahun 2018, mereka melakukan penelitian mengenai pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa di kelas XI di SMAN 1 Blitar. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! memiliki dampak positif terhadap hasil pembelajaran, yang diuji melalui kelas eksperimen di sekolah dasar. Pada penelitian yang sedang dilakukan ini, fokus utamanya adalah pada pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode mix metode dan mengamati variabel respons serta hasil evaluasi pembelajaran siswa.

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai panduan untuk mengintegrasikan Media Kahoot dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan kelanjutan dari studi sebelumnya yang telah menyelidiki penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran. Tanggapan positif peserta didik selama pembelajaran dengan media Kahoot menunjukkan bahwa mereka merasa positif terhadap penggunaan media ini dan lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan unsur permainan. Keunikannya terletak pada fokus yang lebih mendalam terhadap integrasi Media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 146/I Kota Jambi. Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu respons peserta didik dan evaluasi hasil pembelajaran. Dalam kontras, banyak penelitian sebelumnya lebih berfokus pada eksplorasi penggunaan media Kahoot tanpa mempertimbangkan aspek pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Hasil dari penelitian ini mengandung beberapa implikasi penting. Salah satunya adalah bahwa penggunaan Media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar memiliki potensi untuk menjadi alat dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Rekomendasi yang dapat diberikan kepada guru sebagai pendidik dalam bidang pendidikan dan kepada sekolah adalah untuk mengintegrasikan Media Kahoot dalam proses pembelajaran sebagai alat evaluasi yang efektif. Penggunaan Teknologi Media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar adalah salah satu aspek baru yang diteliti dalam penelitian ini. Penelitian ini memfokuskan pada variabel minat peserta didik terhadap integrasi Pendidikan Agama Islam dengan penggunaan Kahoot sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan, disimpulkan bahwa penggunaan Media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar memberikan dampak positif pada respons dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan penilaian "baik" terhadap integrasi Media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penerapan Media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar membawa dampak positif, terutama dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan tingkat usia anak-anak sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media ini juga mempermudah tugas guru dalam proses pengajaran dan evaluasi pembelajaran. Peserta didik juga menjadi lebih aktif

dalam proses pembelajaran, seperti yang terungkap dalam hasil wawancara yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa positif terhadap penggunaan Media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

REFERENSI

- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2021). Traditional Games on Character Building: Integrating Hide and Seek on Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2651-2666.
- Ali Akbar, M. (2023). The Effect of Interpersonal Intelligence and Responsibility on The Confidence Of The Fifth Grade Students of State Elementary Schools in Maesan District Bondowoso Regency. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 172-186
- Adamu, AA, Mohamad, BB, & Rahman, AA (2018). Menuju mengukur komunikasi krisis internal: Sebuah studi kualitatif. *Jurnal Komunikasi Asia Pasifik* , 28 (1), 107-128. <https://doi.org/10.1075/japc.00006.ada>
- Adiyono, A., Rusdi, M. ., & Sara, Y. (2023). PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: PENINGKATAN HERMENEUTIKA MATERI PEMBELAJARAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 458–464. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1048>
- Berlian, Z. (2018). Competency Analysis of Job Satisfaction and Organizational Commitment to Lecturers Who Teach at Private Universities in the Area of Southern Sumatra. *American Research Journal of Business and Management*, 4(1), 1-6.
- Bradburn, N., Sundman, S., & Wansink, B. (2004). *Mengajukan pertanyaan: Panduan definitif untuk desain kuesioner*. San Fransisco : Jossey -Bass.
- Elihami, E., Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96
- Fryer, Wesley A.; (2001), "Strategy for effective Elementary Technology Integration", <http://www.wtvi.com/teks/integrate/tcea2001/powerpointoutline.pdf>
- Gunawan, G., Harjono, A., Hermansyah, H., & Herayanti, L. (2019). GUIDED INQUIRY MODEL THROUGH VIRTUAL LABORATORY TO ENHANCE STUDENTS'SCIENCE PROCESS SKILLS ON HEAT CONCEPT. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 259-268.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Kemendikbud. (2016). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Kemendikbud. (2014). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 103 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, M. Arif; Agus Miftahillah; Nilna Milhatan Nasihah. "Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning di Perguruan Tinggi: Suatu Tinjauan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta". *Lentera Pendidikan*, Vol. 21, No. 1 Juni 2018: 1-11 (online) http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/1-11/4587
- Purwanto, E. A., & Sulistyasturi, D. R. (2017). Metode penelitian kuantitatif.
- Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari. (2017). Penggunaan Platform "kahoot" dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 3b, Vol. 3
- Tri Agustina, A., Della Rahmadani, N., & Utami Leviantia, B. (2023). Model Transformasi Model Pembelajaran IPS dalam Mengikuti Dinamika Kurikulum. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 196-209.
- Saregar, A., Latifah, S., & Sari, M. (2016). Efektivitas model pembelajaran cups: dampak terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik Madrasah Aliyah Mathla'Ul Anwar Gisting Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 233-244.
- UNESCO Institute for Information Technologies in Education (2002), "Toward Policies for Integrating ICTs into Education" High-Level Seminar for Decision Makers and Policy-Makers, Moscow 2002.
- Wartomo. "Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital. Prosiding temu ilmiah nasional guru (ting) VIII, Universitas Terbuka Convention Center, 26 November 2016, <http://repository.ut.ac.id/6500/1/TING2016ST1-26.pdf>
- Wipulanusat, W., Panuwatwanich, K., Stewart, R. A., Arnold, S. L., & Wang, J. (2020). Bayesian network revealing pathways to workplace innovation and career satisfaction in the public service. *Journal of Management Analytics*, 7(2), 253-280.
- Zulkhi, M. D., Irfansyah, I., Setyonegoro, A., & Suryani, I. (2023). Moralitas dalam Novel Ranah 3 Warna Karya Ahmad Fuadi. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(4), 106-117.
- Zulkhi, M. D., Tiwandani, N. A., Siregar, I. H., & Saputri, L. (2023). Perwujudan Entitas dan Identitas Bangsa Indonesia dalam Pembelajaran Abad 21 melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 161-171.