

PEMANFAATAN MEDIA *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII DI SMPN 2

Hidayat Nur Salim¹, Zaudah Cyly Arrum Dalu², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹dayatnursalim10@gmail.com, ²zaudah.dalu@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pemanfaatan media *kahoot* yang sudah cukup familiar digunakan dalam proses belajar dan mengajar (PBM) di dalam kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media *kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD, kemudian untuk mengetahui bagaimana kerjasama siswa sebelum dan sesudah saat menggunakan media *Kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD, yang pada akhirnya adalah untuk dapat mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD. Penelitian ini mengambil sampel di kelas VIII pada mata pelajaran IPS SMPN 2 Kusan Hilir dengan menggunakan desain penelitian *mixed method* kuantitatif dan kualitatif. Instrumen dan analisis datanya meliputi lembar observasi pemanfaatan, lembar observasi kerjasama siswa, pedoman wawancara kerjasama siswa, dan tes hasil belajar siswa yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa pemanfaatan media *kahoot* pada PBM tiga kali pertemuan adalah 84,84% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian hasil kerjasama siswa yang didapatkan sebelum tindakan sebesar 40%, sedangkan setelah tindakan pada pertemuan I adalah 63%, pada pertemuan II meningkat menjadi 80%, dan pada pertemuan III terus meningkat menjadi 93% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil belajar menunjukkan telah terjadinya peningkatan 62,96% pada pertemuan I, 77,78% di pertemuan II, dan 96,56% di pertemuan III. Dengan demikian disimpulkan bahwa pemanfaatan media *kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Kusan Hilir.

Kata Kunci: Pemanfaatan Media, Kompetensi Kerjasama, Hasil Belajar.

Abstract

In order to better understand how Kahoot media is utilized in the classroom for teaching and learning, there is an improvement in student learning outcomes following the use of the media Kahoot, the study first determined the use of Kahoot media with the STAD cooperative model. It then investigated how students cooperated before and after using Kahoot media with the STAD cooperative model. This study used a mixed-methods approach that included both quantitative and qualitative data to sample students in class VIII at SMPN 2 Kusan Hilir. Utilization observation sheets, student collaboration observation sheets, student collaboration interview guidelines, and student learning outcomes exams were among the tools and data analysis used. These were assessed both statistically and qualitatively. The study's findings show that 84.84% of participants used Kahoot media three times, which is a very good category. The outcomes of student collaboration were thus 40% before the action, 63% at the first meeting, 80% at the second meeting, and 93% at the third meeting, all of which were considered to be good results. According to the study's findings, attendance increased by 62.96% at the first meeting, 77.78% at the second, and 96.56% at the third. The use of Kahoot media in conjunction with a cooperative learning model of the STAD type can, in the opinion of the researchers, enhance student learning results in social studies for class VIII at SMPN 2 Kusan Hilir.

Keywords: *Media Utilization, Collaboration, Learning Outcomes*

Pendahuluan

Pada era digital yang semakin modern dunia pendidikan semakin berkembang, media Pembelajaran sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan medium dalam mengantarkan pesan atau materi ajar, media sangat dibutuhkan dalam belajar mengajar sebagai perantara pesan dari guru kepada siswa (Priatna Mahyuda P, Hamsi Mansur, 2020, p.2). Media biasa digunakan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran di kelas juga bertujuan untuk memberikan nuansa pembelajaran yang baru dan lebih *modern*. Dari banyaknya media yang digunakan *Kahoot* menjadi salah satu penunjang pembelajaran di kelas, menurut peneliti *Kahoot* dirasa cocok sebagai media untuk pengganti diskusi yang biasa-biasa saja menjadi lebih *modern* menggunakan gawai. Dalam pemanfaatan media *Kahoot* yang digunakan dalam model kuis *online* dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional pada anak dalam kemampuan berkompetensi dan berkolaborasi dalam kelompok (Rofiyarti & Sari, 2017, pp.8-9).

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada siswa yang mana dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional pada siswa serta dapat mempengaruhi kemampuan dalam meningkatkan kompetensi kerjasama siswa, jika kita lihat dari kutipan di atas siswa lebih menanggapi suatu bentuk pembelajaran yang lebih baru serta *modern*, diharapkan setelah mengikuti pembelajaran ini, kerjasama siswa dapat meningkat di kelas.

kerjasama di dalam kelas dapat dibina, dididik serta ditingkatkan melalui banyak cara. dari banyak cara tersebut kegiatan pembelajaran merupakan salah satu contoh yang dapat diterapkan pada satu atau banyak siswa yang saling berhubungan, serta memadukan pikiran, tenaga, dan pendapat dalam satu waktu untuk mencapai target dalam belajar mengajar.. (Sutarini et al., 2014, p.11).

Keterampilan kerjasama adalah hal yang krusial dan perlu dilakukan dalam pembelajaran, dengan pelaksanaan kerjasama mampu mempercepat pencapaian belajar,

dikarenakan dikarenakan belajar bersama-sama akan jauh lebih bagus dibandingkan hanya satu siswa yang belajar (Hamid, 2011, p.66).

Dari dua pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran bersama-sama akan lebih mudah mengatasi masalah dalam belajar, menggabungkan tenaga, ide, atau pendapat. Dengan adanya kerjasama siswa yang tidak tau akan menjadi tahu, maka dari itu pembelajaran kerjasama seperti yang diharapkan bisa diterima dengan mudah oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Dari hasil Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2022 pada siswa kelas VIIID di SMPN 2 Kusan Hilir Kabupaten Tanah Bumbu, berdasarkan hasil yang didapat pada saat observasi lapangan peneliti menemukan, bahwa guru masih dominan menggunakan metode ceramah, dan penjelasan dipapan tulis, serta penggunaan fasilitas yang kurang digunakan secara maksimal oleh pengajar dalam proses belajar mengajar, kemudian dilakukan wawancara dengan Ibu Nor Hasanah selaku guru IPS bahwa hasil belajar siswa masih ada beberapa yang tidak memenuhi standar Ketuntasan Keriteria Minimal (KKM), untuk hasil belajar yang diterapkan pada pembelajaran IPS kelas VIII, ketuntasan belajar menurut kurikulum 2013 apabila siswa mencapai nilai $\geq 7,0$. Hal ini terbukti dengan hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) yang dilaksanakan pada 10 Maret 2022 banyak dari siswa yang tidak tuntas sesuai dengan KKM.

Kemudian pada tanggal 22 Maret 2022 dilakukan pengamatan serta wawancara kepada siswa kelas VIIID di SMPN 2 Kusan Hilir untuk mengetahui kerjasama mereka pada saat diskusi. Pada saat pengamatan kerjasama siswa di dalam kelas didapatkan sebagian siswa masih bekerja secara individu, pembagian tugas tidak merata, dan tidak menghargai pendapat teman serta masih berbicara hal lain kepada temanya, padahal guru sudah membentuk kelompok, sedangkan untuk hasil wawancara kepada siswa bahwa mereka menganggap mata pelajaran IPS kurang mengasyikan.

Maka dari itu masalah ini harus diselesaikan, menurut peneliti untuk mengatasi permasalahan hasil belajar dan kerjasama siswa yang masih rendah penting adanya penggunaan media yang dikombinasikan dengan model pembelajaran yaitu *Cooperative Learning tipe Student Team Achivement Division (STAD)* atau Kooperatif tipe STAD. Dari latar belakang tersebut perlu adanya penerapan yang mengandalkan model pembelajaran seperti yang disebutkan diatas yaitu dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dan kerjasama.

Metode Penelitian

Metode penelitian pemanfaatan ini menggunakan *mixed method* (kuantitatif dan kualitatif). Peneliti disini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar dan kerjasama siswa kelas VIIID di SMPN 2 Kusan Hilir. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil dari peneliti melakukan tes hasil belajar dan juga kerjasama kepada siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil dari peneliti melakukan wawancara berkenaan dengan kerjasama.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *embedded design*. *Embedded design* merupakan desain penelitian campuran yang melibatkan data-data sekunder atau pendukung, metode sekunder dengan prioritas lebih rendah (kuantitatif atau kualitatif) terintegrasi atau disarangkan ke dalam metode yang paling dominan (kuantitatif dan kualitatif) (Creswell, 2017, p.269).

Teknik Analisis Data

Data Observasi Pemanfaatan Media Kahoot

data hasil observasi pemanfaatan melalui media kahoot diperoleh dari *observer* menggunakan lembar observasi. Pada lembar pengamatan saat *observer* membubuhkan *checklist* (✓) pada lembar observasi dengan jawaban "ya" akan diberikan skor 1 (satu), jika *observer* membubuhkan *checklist* pada jawaban "tidak" akan diberikan skor 0 (nol). Kemudian

data perolehan observasi pemanfaatan media *Kahoot* oleh *observer* dihitung dengan rumus interval kelas sebagai berikut (Kurniasih et al., 2020, p.4)

Tabel 1. Kategori data hasil observasi pemanfaatan media *Kahoot*

Persentase	Kategori
81%– 100%	Sangat Baik
61%– 80%	Baik
41%– 60%	Cukup Baik
21%–40%	Kurang Baik
0%–20%	Tidak Baik

Data Observasi Kerjasama Siswa

Data hasil observasi kerjasama siswa didapatkan dari *observer* melalui lembar observasi kerjasama siswa. Pada lembar pengamatan jika *observer* membubuhkan *checklist* (✓) pada pilihan jawaban "ya" akan diberi skor 1, jika *observer* membubuhkan *checklist* (✓) pada jawaban "tidak" akan diberi skor 0. Kemudian data hasil pengamatan kerjasama siswa dideskripsikan dengan rumus interval sebagai berikut (Kurniasih et al., 2020, p.4).

Tabel 2. Kategori data hasil observasi kerjasama media *Kahoot*

Persentase	Kategori
81%– 100%	Sangat Baik
61%– 80%	Baik
41%– 60%	Cukup Baik
21%–40%	Kurang Baik
0%–20%	Tidak Baik

Data Wawancara Kerjasama Siswa

Hasil wawancara ini diperoleh dari 10 siswa yang dilihat dari segi aspek kerjasamanya. Hasil wawancara kepada siswa akan dianalisis menggunakan kualitatif dengan teknik menarik kesimpulan dari hasil wawancara kepada siswa yang telah dipilih. Dalam teknik menarik kesimpulan disini peneliti menggunakan analisis Miles dan Huberman (2014) yaitu Reduksi Data, Penyajian data, dan Verifikasi atau Kesimpulan. Dibawah ini merupakan penjelasan lebih lengkapnya terkait dari analisis Miles dan Huberman (2014, pp.12-14).

a. Reduksi Data

Data yang didapat dari wawancara kepada siswa nantinya akan direduksi yaitu dengan tahapan memilah, merangkum, serta memfokuskan hasil wawancara siswa dengan apa yang menjadi tujuan peneliti. Dari data yang diperoleh peneliti mereduksi atas aspek kerjasama siswa yang mencakup, membangun komunikasi, memberikan solusi, mendengarkan pendapat, pembagian kelompok dan menyelesaikan tugas.

b. Penyajian data

Setelah mereduksi data kemudian peneliti akan menyajikan data dalam bentuk tabel dan dipaparkan secara deskriptif. Penyajian data dilakukan dari segi aspek kerjasamanya yang mencakup membangun komunikasi, mendengarkan pendapat, pembagian tugas, memberikan solusi, dan menyelesaikan tugas.

c. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Setelah data disajikan kemudian peneliti akan memverifikasi dan menarik kesimpulan atas data yang didapatkan. Penarikan kesimpulan data wawancara dari siswa mencakup beberapa aspek kerjasama yaitu, membangun komunikasi, mendengarkan pendapat, memberikan solusi, pembagian tugas, dan menyelesaikan tugas.

Data Hasil Tes Tertulis Siswa

Saat menganalisis tes hasil belajar siswa, disini peneliti memberikan skor pada setiap soal yang telah dibuat. Untuk siswa yang telah diberikan skor, skor akan disesuaikan dengan sistem penskoran yang telah disetujui sebelumnya. Jika siswa telah mendapatkan skor, skor tersebut akan dijumlahkan dan kemudian akan menjadi nilai akhir bagi siswa. Selanjutnya,

Untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan di SMPN 2 Kusan Hilir yaitu 70 dengan rentang skor 10-100 maka skor ≥ 70 tergolong ke dalam "tuntas KKM" sedangkan skor <70 tergolong ke dalam "tidak tuntas KKM". Untuk Kategori Tes Tertulis dapat diamati berikut:

Tabel 3. Kategori Tes Tertulis Siswa

Persentase	Keterangan
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat Rendah

Sumber: Data diperoleh dari guru mata pelajaran

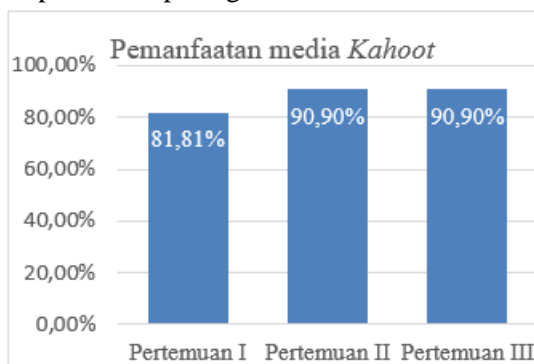
Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pemanfaatan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan kerjasama siswa menggunakan media *Kahoot*. Media *Kahoot* dimanfaatkan saat pembelajaran berlangsung dan harapannya kerjasama dan hasil belajar dapat meningkat pada siswa di kelas VIIID SMPN 2 Kusan Hilir. Peneliti memilih sekolah tersebut untuk dijadikan tempat penelitian, dikarenakan kerjasama dan hasil belajar siswa yang masih rendah, maka dari itu pentingnya penggunaan media yang tepat serta dikombinasikan dengan model pembelajaran. Pada penerapannya di kelas guru masih

menggunakan metode ceramah sebagai penyampai pembelajaran di kelas dan media buku sebagai bahan ajarnya, media kahoot juga pernah digunakan guru akan tetapi hanya digunakan sebagai evaluasi saja. Maka dari itu dengan pemanfaatan media *Kahoot* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achivement Division* (STAD), pada model pembelajaran ini kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* akan mendapatkan hadiah (*reward*), dengan ini diharapkan siswa dapat antusias mengikuti pembelajaran di kelas dan membuat kerjasama dan hasil belajar siswa meningkat (Utama, A. H. 2021).

a. Hasil Pemanfaatan Media *Kahoot*

Pada pertemuan I persentase hasil observasi pemanfaatan oleh observer sebesar 81,81% yaitu dengan kategori sangat baik, pada pertemuan II hasil observasi sebesar 90,90% dengan kategori sangat baik, pada pertemuan III persentase hasil observasi sebesar 90,90% dengan kategori sangat baik. Rekapitulasi pemanfaatan media *Kahoot* pada pertemuan I hingga pertemuan III dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik rekapitulasi pemanfaatan media *Kahoot* pertemuan I hingga pertemuan III

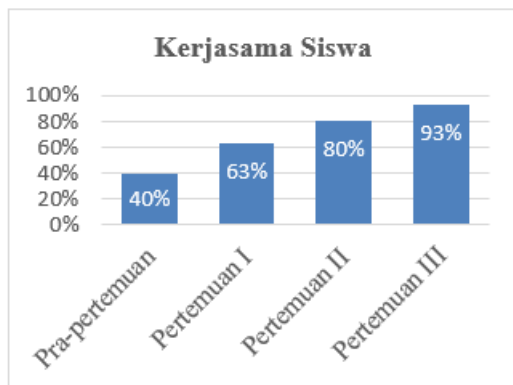
Dari penjelasan di atas, didapat bahwa rata-rata persentase pemanfaatan media *Kahoot* pertemuan I sampai pertemuan III adalah 87,87. Dari persentase tersebut menyatakan pemanfaatan media *Kahoot* tergolong ke dalam kategori sangat baik.

b. Hasil Kerjasama Siswa

Data hasil kerjasama siswa terdapat 2 data yang diambil saat di lapangan antara lain data observasi pada data observasi ialah saat pembelajaran berjalan di dalam kelas dan hasil tanya jawab atau wawancara kepada siswa untuk data hasil wawancara berguna sebagai data pendukung.

1. Hasil observasi kerjasama oleh Observer

Berdasarkan hasil peninjauan yang dilaksanakan oleh observer atas kemampuan kerjasama siswa dari pra-pertemuan, hingga pertemuan III menunjukkan adanya peningkatan. Pada pra-pertemuan kemampuan kerjasama siswa mendapatkan rerata dengan persentase klasikal dengan 40% dengan kategori kurang. Pada pertemuan I kemampuan kerjasama siswa memperoleh rerata persentase klasikal dengan 63% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan II kemampuan kerjasama siswa mencapai rerata persentase klasikal dengan 80% per kategori baik. Pada pertemuan III kemampuan kerjasama siswa mencapai rerata persentase klasikal dengan 93% dengan kategori sangat baik. Rekapitulasi kemampuan kerjasama siswa dengan pemanfaatan media *Kahoot* dengan model Kooperatif tipe STAD dari pra-pertemuan hingga pertemuan III dapat diamati pada grafik di dibawah:



Gambar 2. Grafik rekapitulasi kemampuan kerjasama media *Kahoot* pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III

2. Hasil wawancara kerjasama oleh peneliti

Dari wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti kepada siswa mengenai kerjasama mereka, dapat disimpulkan beberapa hal yaitu siswa merasa sangat terbantu jika bekerja dalam kelompok, dikarekan bisa bertukar pikiran kalau salah satu anggota kelompok ada yang salah maka anggota kelompok lain bisa menanggapi. Kemudian siswa mengatakan bahwa menggunakan media *Kahoot* mereka dapat mengerjakannya secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya, dan bagi mereka merupakan hal yang baru berkelompok menggunakan media *Kahoot*.

Menurut siswa bekerja dalam kelompok sangat membantu dalam memahami dan menguasai materi pelajaran dikarenakan bisa bertukar pikiran satu sama lain. Hal lain juga membuka peluang siswa untuk mendapatkan wawasan baru saat berdiskusi dengan teman antar anggota kelompoknya. Sebagai tambahan, siswa juga mengatakan mereka dapat dengan berani bertanya kepada guru maupun menyampaikan pendapat antar anggota kelompok saat mendapatkan soal yang sulit.

c. Hasil belajar siswa

SMP Negeri 2 Kusan Hilir menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS sebesar ≥ 70 . Cara melihat peningkatan hasil belajar ini menggunakan soal tes, bentuk dari soal ini berupa pilihan ganda yang bertotalkan 10 soal, yang dimanfaatkan pada pretest serta posttest dari pertemuan I hingga pertemuan III yang disesuaikan materi pembelajaran setiap pertemuannya.

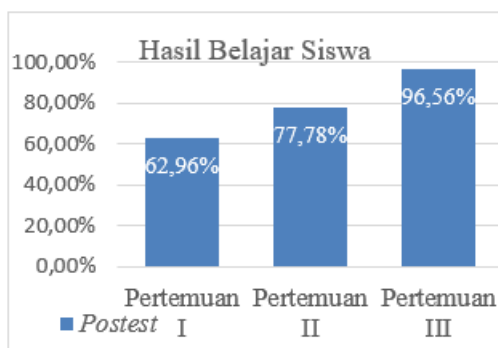
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan media *Kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD, mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbandingan nilai hasil belajar pada setiap pertemuannya sebagai berikut.

Tabel 4. Perbandingan Persentase ketuntasan Hasil Belajar pertemuan I dan pertemuan II, dan pertemuan III

Kriteria	Pertemuan		
	I	II	III
<i>Pretest</i> ≥ 70	11,11%	22,22%	41,38%
<i>Posttest</i> ≥ 70	62,96%	77,78%	96,56%

Keberhasilan penelitian ini dilihat dari nilai *posttest* yang mana nilai *posttest* merupakan hasil setelah diberikannya perlakuan. Berdasarkan hasil *posttest* pada pertemuan I 62,96%, pertemuan II 77,78%, dan pertemuan III 96,56% terjadi peningkatan secara terus menerus. Berdasarkan persentase banyaknya siswa yang tuntas KKM, didapatkan pada pertemuan II dan pertemuan III. Siswa yang tuntas KKM pada pertemuan II yaitu sebanyak 21 dari 27 yang mengikuti tes sedangkan untuk pertemuan III siswa yang memenuhi KKM yaitu sebanyak 28 dari 29 yang mengikuti tes.

Rekapitulasi hasil belajar siswa dengan pemanfaatan media *Kahoot* dapat diamati di bawah ini:



Gambar 3. Grafik rekapitulasi hasil belajar siswa dengan media *Kahoot* pertemuan I, hingga pertemuan III

perihal ini juga berdasarkan atas pendapat yang digagas Mulyasa (2009, p. 218) mengutarakan bahwa hasil belajar dapat dinyatakan berhasil jika terdapat perubahan positif dari diri siswa sebagian atau seluruhnya sekitar (75%). Dari hal tersebut, persentase yang diperoleh oleh siswa menandakan adanya perubahan positif dari diri siswa.

Simpulan dan Saran

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) pemanfaatan media *Kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Kusan Hilir kabupaten Tanah Bumbu, berjalan dengan, dari rata-rata keseluruhan pertemuan mendapatkan kategori sangat baik. (2) kerjasama siswa pada saat pembelajaran model kooperatif tipe STAD dengan media *Kahoot* pada siswa di SMPN 2 Kusan Hilir Kabupaten Tanah Bumbu, sebelum pertemuan menunjukkan kategori cukup baik dan untuk rata-rata pertemuan I hingga III menunjukkan kategori baik. (3) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pada saat pembelajaran dengan memanfaatkan media *Kahoot* model kooperatif tipe STAD mengalami peningkatan secara terus menerus pada sebelum dan sesudah memanfaatkan media *Kahoot*, dan terbukti memberikan kinerja yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran peneliti atas penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut: (1) Bagi guru, dapat memanfaatkan media *Kahoot* sebagai media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran berkelompok, dan siswa dapat bertukar pendapat atas soal-soal yang diberikan, serta penggunaan media *Kahoot* dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. (2) Bagi sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas untuk masing-masing kelas, agar dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana. (3) Bagi peneliti selanjutnya, hasil studi ini bisa dimanfaatkan sebagai daftar rujukan, kemudian harapannya bagi peneliti selanjutnya dapat menemukan/menciptakan media atau modelnya yang bisa memberikan semangat bagi siswa untuk belajar agar mereka tidak jenuh saat melaksanakan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. (2017). *Research Design is Qualitative, Quantitative, and Mixed. Third Edition*, Terjemah, Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamid, M. (2011). *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kurniasih, D., Istihapsari, V., & Afriady, D. A. (2020). Penerapan Model Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 2 Glagah Tahun. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan*, 1353–1360.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Mulyasa, E. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Priatna Mahyuda P, Hamsi Mansur, R. A. (2020). Development Media, Video Learning Social Studies, Learning Outcomes. *Journal of Instructional Technology*, 1(2), 109–116.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172.
- Sutarini, Y. C. N., Priyoyuwono, P., & Armstrong, T. (2014). The nurturance of the values of responsibility and cooperation integrated into the educational science course. *Journal of Character Education*, 4, 213–224.
- Utama, A. H. (2021). Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3).