

## **PENERAPAN METODE PERMAINAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI ERA ABAD 21**

**Ririn Anggita Citra<sup>1</sup>**

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Serang

**Email:** [ririnanggita640@gmail.com](mailto:ririnanggita640@gmail.com)

**Oman Farhurohman<sup>2</sup>**

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Serang

**Email:** [oman.farhurohman@uinbanten.ac.id](mailto:oman.farhurohman@uinbanten.ac.id)

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana teknik permainan digital dapat diterapkan pada pendidikan ilmu sosial di abad kedua puluh satu. Metodologi penelitian kualitatif diterapkan. Metode pengumpulan data adalah tinjauan literatur, yang melibatkan pencarian informasi dari sumber tekstual yang diterbitkan sebelumnya di Google Cendekia dan publikasi online lainnya. Dari pembahasan yang telah dilakukan maka peneliti ini memperoleh hasil bahwa pembelajaran IPS dengan metode permainan digital merupakan salah satu alternatif pendekatan pembelajaran untuk menjawab tantangan abad 21. pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran IPS menjelaskan tentang inovasi pembelajaran IPS di abad 21 dengan menggunakan penerapan metode permainan digital pada pembelajaran abad 21. Artikel ini juga membahas penerapan metode permainan digital metode permainan di sertai dengan faktor faktor pendukung dan penghambat sehingga dapat mengetahui pentingnya pembelajaran berbasis game digital dalam mempromosikan pembelajaran yang efektif dan menyoroti perannya dalam membentuk masa depan yang kreatif dan inovatif di abad ke 21.

**Kata Kunci:** Abad 21, Metode, Permainan Digital, Pembelajaran IPS.

### **Abstract**

*This exploration expects to decide the utilization of computerized game techniques in friendly examinations learning in the 21st century time. The examination technique utilized is subjective. The information assortment strategy is writing concentrate via looking for information from composed sources that have been made already by means of Google Researcher, past articles. From the conversations that have been done, this specialist got the outcomes that social investigations picking up utilizing advanced game techniques is an elective learning way to deal with answer the difficulties of the 21st hundred years. Instructive game learning in friendly examinations subjects makes sense of the development of social investigations learning in the 21st hundred years by utilizing the utilization of game strategies. advanced in 21st century learning. This article likewise examines the utilization of computerized game techniques, game strategies joined by supporting and repressing elements so we can comprehend the significance of computerized game-based learning in advancing viable learning and feature its part in forming an imaginative and creative future in this really long period. to 21*

*Keywords: 21st Century, Methods, Digital Games, Social Studies Learning.*

## **A. PENDAHULUAN**

Pada abad 21 ini perkembangan yang canggih membuat sebuah ancaman terutama di bidang pendidikan. Berkurangnya dan menyatunya komponen “ruang dan waktu” menunjukkan betapa meluasnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam seluruh aspek kehidupan manusia. Hal ini berdampak pada pergeseran keterampilan dan kualifikasi sumber daya manusia. Selain itu, karena dunia yang dijalani siswa saat ini berbeda dan jauh lebih rumit dibandingkan masa sebelumnya, hal ini menimbulkan berbagai bahaya dan ketidakpastian yang harus mereka hadapi. Oleh karena itu, siswa harus menjadi lebih berpengetahuan dan proaktif terhadap perubahan tersebut (Diah Rusmala Dewi 2019). Dengan berkembangnya teknologi ini membuat siswa salah menggunakannya ke hal-hal yang tidak kondusif seperti bermain gawai yang berlebihan. Menurut sebuah kasus yang dilaporkan di New York Times, seorang anak muda menjadi tergantung pada iPad.. Saat perangkat kesayangannya lepas dari genggamannya, anak tersebut tak henti-hentinya mengeluh. Anak itu bisa dikatakan bahwa di era globalisasi ini, generasi muda semakin bergantung pada salah satu kecanggihan teknologi. Anak tidak dapat hidup tanpa perangkat ini saat makan, belajar, bermain, atau bahkan tidur. Selain mengikuti keinginan anak, orang tua tidak berdaya. Pada dasarnya, anak-anak masih memerlukan lebih banyak koneksi dengan teman bermain, krayon, buku gambar, dan bahan-bahan lainnya (Ameliola and Nugraha 2013). Oleh karena generasi muda menghadapi tantangan abad ke-21 Tantangan-tantangan tersebut, termasuk perubahan teknologi yang pesat, globalisasi, dan kompleksitas permasalahan sosial, memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan adaptif menggunakan digitalisasi supaya anak lebih terarah dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ips. Oleh karena itu supaya anak yang sudah ketercanduan oleh gadget itu dijadikan pembelajaran yaitu di antaranya menggunakan game edukatif supaya anak lebih terarah dan fositif lagi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan digital dikenal dengan sebutan permainan digital atau permainan edukasi digital. Dengan demikian, tujuan pembelajaran, pemahaman, dan aktivitas pembentukan kebiasaan yang terkait erat dengan penggunaan media

game digabungkan dalam lingkungan digital (Putri et al. 2021). Dengan game digital bisa menjadi solusi dalam penggunaan teknologi dengan bijak dan baik bagi anak dalam menggunakan teknologi. Ada banyak kelebihan Game edukasi dibandingkan dengan beberapa metode edukasi konvensional. Beberapa hasil penelitian terkait pengembangan Game edukasi menunjukkan hasil dan dampak positif terhadap anak. Di sisi lain, penggunaan metode permainan dalam pembelajaran IPS memberikan pendekatan yang menyenangkan dan menarik bagi siswa sekaligus memperdalam keterlibatan dan pemahaman konsep-konsep IPS yang kompleks. Metode ini memberikan siswa pengetahuan dan kemampuan yang mereka perlukan untuk menghadapi tantangan abad kedua puluh satu sekaligus membantu mereka menjadi pembelajar seumur hidup. Ini memberi penekanan kuat pada kemampuan abad ke-21 termasuk komunikasi, kerja sama, pemikiran kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan penemuan, dan. Karena hal ini bertujuan untuk menjamin bahwa siswa benar-benar diperlengkapi untuk menghadapi kehidupan yang sangat rumit di abad ke 21, hal ini penting untuk penelitian. Tujuannya adalah untuk membekali generasi penerus dalam menghadapi kemajuan masa kini.

## **B. METODE PENELITIAN**

Menggunakan metode penelitian kualitatif ini peneliti melakukan penelitian kepustakaan atau studi literatur, dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk mengumpulkan data. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan berbagai sumber-sumber terpercaya tulisan yang pernah di buat sebelumnya melalui google scholar, artikel-artikel sebelumnya. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik sekunder yaitu hal-hal yang mendukung penelitian baik itu melalui jurnal, artikel ataupun pendapat ahli. Berikut beberapa ciri penelitian studi literatur yaitu peneliti bekerja secara langsung dengan data tidak langsung dari lapangan, data perpustakaan sering kali merupakan sumber sekunder dan bukan informasi langsung dan data perpustakaan tidak dibatasi waktu dan tempat.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **PEMBELAJARAN IPS DI ERA ABAD 21**

Ilmu-ilmu sosial dan humaniora disederhanakan atau diadaptasi dalam pembelajaran IPS untuk siswa sekolah dasar dan menengah. Kemudian, secara pedagogis dan psikologis, komponen-komponen tersebut dirangkai dan disajikan untuk tujuan pendidikan (Ameliola and Nugraha 2013). Pendidikan IPS yang ada saat ini kurang berfungsi dalam membantu siswa menetapkan nilai dan tujuan hidup mereka (Widodo et al. 2020). Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan IPS membentuk warga negara yang bermoral tinggi telah ditinggalkan. Salah satu penyebab utama kegagalan siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada topik abad 21, adalah metode pengajaran yang tidak efektif. Mayoritas guru IPS masih menggunakan teknik pengajaran konvensional saat menyajikan materi di kelas saat ini. Misalnya, teknik ceramah masih digunakan, instruktur mempertahankan pendekatan pengajaran yang berpusat pada guru, dan lingkungan tidak dimanfaatkan sebagai sumber belajar, yang mengakibatkan fokus pada pembelajaran kognitif saja, tidak termasuk komponen emosional dan psikomotorik. Oleh karena itu, bahkan di abad kedua puluh satu, siswa berjuang dengan pemikiran kritis ketika mempelajari ilmu-ilmu sosial. Salah satu aspek terpenting dalam pendidikan di abad kedua puluh satu adalah digitalisasi proses belajar mengajar, yang memungkinkan pendidik memberikan kesempatan belajar yang luar biasa bagi siswa di kelas. Anda harus mengetahui sejumlah topik tentang sekolah di abad kedua puluh satu, khususnya tujuh kompetensi yang diperlukan. (1) Keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah; (2) kepemimpinan dan kerja sama tim; (3) kemampuan beradaptasi dan ketangkasan; (4) inisiatif dan jiwa kewirausahaan; dan (5) komunikasi yang sukses. (6), akses dan analisis informasi; dan (7) kreativitas (Indraswati et al. 2020). Suka atau tidak suka, pendidik di abad kedua puluh satu harus menyesuaikan diri dengan era digital. Guru perlu menyiapkan siswanya untuk menghadapi dunia digital yang serba cepat. Memanfaatkan keahlian di bidang teknologi, pendidikan, dan bahan ajar merupakan salah satu pendekatan untuk mencoba dan meningkatkan pengalaman siswa. Karena pembelajaran campuran sudah memanfaatkan teknologi dan melibatkan siswa dalam menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran abad ke-21, pendekatan permainan dapat secara efektif mengatasi permasalahan abad ke-21. Hal ini juga dapat membantu siswa menjadi melek digital. Sangat penting bagi pendidik agar siswanya memiliki kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan kemampuannya dalam aspek sosial, ekonomi, dan budaya secara efektif. Selain itu, prinsip lain dari pendidikan abad ke-21 adalah siswa harus

menjadi titik fokus pendidikannya, artinya pembelajaran harus melibatkan partisipasi aktif, bukan sekadar menulis dan menghafal (Mevlevi et al. 2022).

## **PERAN METODE PERMAINAN DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS**

Dengan menggunakan pendekatan permainan, anak dapat belajar bermain sambil belajar. Menurut penelitian Horn (1993) Bermain sangat penting untuk pengembangan keterampilan berpikir rasional, imajinatif, dan kreatif (Berutu 2013). Dalam pembelajaran ips di era 21 metode permainan digital sangat lah penting bagi anak. Pada abad kedua puluh satu, pendidikan ilmu sosial untuk anak-anak sangat bergantung pada teknik permainan digital. Sangat penting bagi pendidik untuk memilih strategi pengajaran, seperti teknik bermain. Teknik bermain merupakan salah satu strategi pengajaran yang dapat digunakan di kelas IPS. Guru dapat menggunakan metode bermain untuk meningkatkan perkembangan kognitif, psikomotorik, dan emosional siswa di kelas. Ini adalah strategi pengajaran yang sangat relevan dan berhasil. Ketika proses belajar mengajar dilakukan dengan metode bermain, instruktur tetap mengontrol proses dengan meminta siswa berpartisipasi dalam permainan dengan aturan yang telah ditetapkan (Syofnida Ifrianti 2021) . Menurut Purbo dalam Bambang (2008: 144) E-mail, mailing list ,newsgroup, protokol transfer file, dan World Wide Web adalah lima aplikasi internet umum yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan. Namun dalam hal ini, peneliti memanfaatkan media virtual lainnya yaitu media Kahoot. Menurut Cahya (2018: 43) Kahoot sebagai permainan instruksional interaktif dimana beberapa ikon perlu dibuat. Salah satunya adalah ikon kuis, yang memungkinkan pengguna menggunakan Kahoot untuk membuat pembelajaran menjadi menarik bukan membosankan. Anda dapat menggunakan koneksi internet untuk menjalankan Kahoot ini. Empat komponen Kahoot meliputi permainan, kuis, percakapan, dan survei. Kahoot dapat digunakan sebagai alat pre-test, post-test, latihan soal, pengayaan, dan revisi dalam proses pembelajaran (Semarang 2020). Dengan menggunakan antarmuka intuitif platform Kahoot, guru dapat membuat kuis atau pertanyaan dengan pertanyaan dan pilihan jawaban yang dapat dijawab siswa menggunakan perangkatnya sendiri. Setelah kuis dan pilihan jawaban dibuat, guru dapat memutar kuis secara langsung di kelas menggunakan proyektor atau layar yang terhubung ke perangkat siswa, dan siswa kemudian dapat memilih jawaban melalui perangkat mereka sendiri. Kahoot memasukkan elemen kompetitif dalam pembelajaran dengan memberikan skor kepada siswa berdasarkan kecepatan dan ketepatan

jawaban mereka. Di layar utama, siswa dapat melihat papan peringkat yang menampilkan peringkat mereka secara real-time. Hal ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan mendorong semangat persaingan yang sehat (Abdurrahman, Heru Juabdin Sada, Saiful Bahri 2022). Selain itu, terdapat media lain seperti aplikasi Quizizz yang dapat digunakan untuk mengajar IPS. Selain berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, Quizizz adalah aplikasi game edukasi yang fleksibel dan naratif yang juga dapat digunakan sebagai alat yang menarik untuk evaluasi pembelajaran. Alat online bernama Quizizz memfasilitasi penggunaan permainan edukatif di kelas. Ini menawarkan sejumlah fitur, seperti elemen permainan, kuis, survei, dan debat. Aplikasi Quizizz menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk pertanyaan interaktif dengan elemen permainan lucu seperti tema, meme, dan musik untuk menghibur pengguna saat belajar. Karena kemudahan akses terhadap materi pembelajaran yang tersedia saat ini, para pendidik dapat menggunakan Quizizz untuk membuat dan memanfaatkan materi evaluasi guna mencapai tujuan pembelajarannya (Kurniawan 2022). Keunggulan pada Kahoot dan Quizizz yaitu Kahoot biasanya sanggahan nya berbentuk pertanyaan yang di batasi waktu nya yang biasanya disesuaikan antara 5 ataupun 120 detik jawaban yang benar akan di tampilkan pada setiap soal. Dan poin perolehan tiap tiap peserta. Pada akhir permainan, juara 1,2 dan 3 akan berada di podium, sedangkan juara 4, dan 5 akan muncul secara bertahap. Selain itu, Kahoot menyediakan musik yang unik dan menggembirakan. Dalam kasus Kahoot Jika pada Quizizz ada reward tambahan yang disebut PowerUp. PowerUp menawarkan peluang memperbaiki jawaban yang salah, mendapatkan pin dua kali lipat jika digunakan untuk pertanyaan berikutnya, dan banyak lagi. Siswa menjadi tertarik dan senang dengan elemen permainan karena PowerUp ini. Ada kemungkinan bahwa siswa lebih suka Quizizz karena ada PowerUp ini. Quizizz dan Kahoot menawarkan beragam opsi untuk membuat pertanyaan kuis dan menyimpan hasil kuis dalam format Excel. (Tumurang and Chandra 2022). Selain Kahoot dan Quizizz jenis permainan ajar yaitu Wordwall Game, Sebuah aplikasi yang dapat berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, sumber pembelajaran, atau alat penilaian digital yang menarik untuk siswa. Game yang dibuat dapat langsung dibagikan dengan mengirimkannya melalui email berisi tautan dari Whatsapp, Google Kelas, atau aplikasi lain. Berbagai genre permainan tersedia dengan program ini, termasuk kartu acak, kuis, dan teka-teki silang (Sari and Yarza 2021). Teka-teki silang adalah jenis permainan yang dapat digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran sosial. Karena media teka-teki silang interaktif pada materi IPS memuat unsur

---

52 | Ririn Anggita Citra, Oman, Penerapan Metode Permainan...

permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

## **FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT**

Dalam menggunakan media kahhot terdapat faktor faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan kahhot itu sendiri. Faktor penghambat di antaranya terdiri dari (1) Faktor yang berasal dari aspek fasilitas pada umumnya fasilitas merupakan hal yang diperlukan oleh setiap sekolah agar dapat berhasilnya keberlangsungan pembelajaran . ini sesuai dengan pandangan Mulyasa (dalam Ulpha dan Dedy, 2016:30) yang menyatakan bahwa pengelolaan perlengkapan sekolah akan efektif apabila fasilitas tersebut senantiasa tersedia untuk digunakan oleh seluruh warga sekolah, sesuai dengan konsep perencanaan tujuan. (2) Kurangnya infrastruktur di sekolah juga akan berdampak pada pemanfaatan media terkini oleh siswa. Internet saat ini menjadi alat yang paling diperlukan untuk belajar. Ketidak mampuan siswa membawa ponsel ke kelas menjadi salah satu faktor pemicu pembatasan lingkungan sekolah. (3).Faktor yang berasal dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur yang berasal dari siswa. Berbagai permasalahan mungkin muncul selama kegiatan pembelajaran. Seringkali, anak-anak mengalami salah satu dari masalah ini. Sedangkan siswa harus berkolaborasi dalam kelompok sambil memanfaatkan media Kahoot. Meski demikian, siswa atau kelompok tertentu tetap memberikan pengaruh terhadap cara orang lain berkolaborasi menyelesaikan permainan dan kuis dengan memanfaatkan media Kahoot. Misalnya, ketidaksepakatan selama diskusi kelompok mengenai tanggapan mungkin menunjukkan kurangnya kerja sama, dan beberapa siswa masih kurang memberikan perhatian. (4) Faktor yang diperoleh sebelum masuknya media. Pada umumnya semua media pendidikan, terutama yang masih asing atau baru bagi siswa, pada awalnya menimbulkan kebingungan bagi siswa. Namun semuanya bergantung pada pendidik yang memanfaatkannya.Kelebihan dalam menggunakan media Kahoot adalah daya tariknya yang melibatkan penggunaan perangkat tidak hanya pada komputer, tetapi juga di perangkat seluler atau ponsel.(Mamonto, Umar, and Kadir 2021). Faktor pendukung dan penghambat juga terdapat pada program Quizizz. Unsur pendukungnya antara lain kemudahan akses Quizizz melalui Google atau website, daya tarik platform, dan dapat digunakan di PC, laptop, atau smartphone. Selain karakteristik yang mendorong penggunaan, Quizizz juga dapat terhambat karena masalah jaringan internet dan RAM yang tidak didukung(MUIS,

SUTOMO, and SUHARDI 2021). Kemudian faktor pendukung lainnya (1) Kuota yang dibutuhkan tidak banyak. Karena adanya persaingan dan jumlah akses internet yang digunakan hanya sedikit, penggunaan aplikasi Quizizz tidak membebani instruktur atau siswa. (2) Dengan Quizizz, perangkat lunak pendidikan dengan komponen kompetensi, siswa dapat memeriksa nilai dan peringkat mereka setelah mereka menyelesaikan soal. (3) Pertanyaannya unik dan bervariasi. Quizizz menawarkan berbagai pertanyaan dengan pilihan ganda, esai, opsi centang, dan opsi lain yang dapat diakses. Selain itu, pertanyaan mungkin diberikan secara acak kepada siswa untuk mencegah kecurangan(Nurpratiwi, Sitika, and Fauziah 2022).

## **KESIMPULAN**

Pendidikan pada abad 21 khusus nya pada pendidikan IPS saat ini tidak memiliki nilai yang mencerminkan makna bagi kehidupan peserta didik. Karena kegagalan guru dalam menerapkan pembelajaran dengan media yang bisa di gunakan dalam menghadapi tantangan abad 21 dimana abad 21 ini sangat mengedepankan teknologi. Oleh karena itu pembelajaran ips harus lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran diantara nya harus lebih mengedepankan teknologi dan pembelajaran berbasis Game digital dalam mempromosikan pembelajaran yang kreatif. Oleh karena itu dengan menggunakan penerapan metode permainan digital seperti kahhot ataupun Quizizz bisa menjadi sebuah rekomendasi dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran serta membentuk masa depan yang kreatif dan inovatif di abad ke 21.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrahman, HeruJuabdinSada, Saiful Bahri, Dewi Seftiyani. 2022. "Attractive : Innovative Education Journal." *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability* 4(1):1–12.
- Ameliola, Syifa, and Hanggara Dwiyuda Nugraha. 2013. "Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi." *Prosiding the 5th International Conference on Indonesia Studies: "Ethnicity and Globalization"* 362–71.
- Berutu, Alaris. 2013. "Penerapan Metode Permainan Dengan Berbantuan Tangram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar." *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan* 19(1):9. doi: 10.24114/jpp.v19i1.3041.

- Diah Rusmala Dewi. 2019. "Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Dalam Menghadapi Tuntutan Abad Ke-21." *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan* 8(1):1–22. doi: 10.51226/assalam.v8i1.123.
- Indraswati, Dyah, Dina Anika Marhayani, Deni Sutisna, Arif Widodo, and Mohammad Archi Mauliyda. 2020. "Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 7(1):12–28. doi: 10.31571/sosial.v7i1.1540.
- Kurniawan, Trubus. 2022. "Pembelajaran IPS Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Di SMP." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 8(1):97–108. doi: 10.37729/jpse.v8i1.2117.
- Mamonto, Nenta, Fatmah A. R. Umar, and Herson Kadir. 2021. "Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur Dan Kebahasaan Teks Aneka Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa." *Jambura Journal Of Linguistics and Literature* 2(1):1–14.
- Mevlevi, Mevi Tasya, Susan Sri Nurani, Susan Sri Nurani, and Muh Husen Arifin. 2022. "Metode Pembelajaran Yang Disarankan Untuk SD Dalam Menerapkan Pembelajaran Abad 21 Pada Muatan IPS." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 6(3):317–22. doi: 10.30998/sap.v6i3.11521.
- MUIS, A. B. D., M. O. H. SUTOMO, and A. A. SUHARDI. 2021. "Implementasi Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas Vii Di Smp Al-Baitul Amien Jember (Full Day ...." *Pesat* 7(3).
- Nurpratiwi, Aulia, Achmad Junaedi Sitika, and Debibik Nabilatul Fauziah. 2022. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA Daarul Qur'an Kecamatan Klari Karawang." *As-Sabiqun* 4(3):512–26. doi: 10.36088/assabiqun.v4i3.1928.
- Putri, Bunga Algianti, Ratih Kurniasari, Fakultas Ilmu, Kesehatan Universitas, and Singaperbangsa Karawang. 2021. "Jurnal Riset Gizi." 3–8.
- Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. 2021. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4(2):195. doi: 10.31764/jpmb.v4i2.4112.
- Semarang, Al Azhar. 2020. "Efektivitas Model Pembelajaran E-Learning Dengan Media Kahoot Terhadap." 72–83.
- Syofnida Ifrianti. 2021. "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Madrasah Ibtidaiyah." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2:2013–15.

- Tumurang, Hetty J., and Francisca H. Chandra. 2022. "Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot! Dan Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta* 16–21.
- Widodo, Arif, Dyah Indraswati, Deni Sutisna, Nursaptini Nursaptini, and Ashar Pajarungi Anar. 2020. "Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 2(2):185–98. doi: 10.19105/ejpis.v2i2.3868.