

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MEMASUKI ERA *SOCIETY 5.0*

Andi Eliyah Humairah¹, Tahmid Madjid², Abrar Abira³, Sukawati⁴

STAI Al-Gazali Bulukumba

Email: andieliyahumairah@gmail.com¹, tahmidmadjid@gmail.com²,
abrarabira09@gmail.com³, sukawatisyam10@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai implementasi media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 5 di MIN 1 Bulukumba. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa kelas 5 di MIN 1 Bulukumba yang menggunakan media pembelajaran Kahoot. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 di MIN 1 Bulukumba yang berjumlah 24 orang siswa, terdiri dari 12 siswa laki – laki dan 13 siswa perempuan. Dari hasil penelitian yang telah di peroleh, dapat diketahui bahwa implementasi media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 5 di MIN 1 Bulukumba. Adapun minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat dari kategori 58% pada siklus I meningkat menjadi kategori sangat baik (88%) pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 5 di MIN 1 Bulukumba Desa Palambarae Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba dalam memasuki era 5.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Kahoot*, Era *Society 5.0*

A. Pendahuluan

Keberhasilan proses pembelajaran pada suatu mata pelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Keberhasilan dapat dilihat dari tingkat pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Siswa dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi maka semakin tinggi prestasi belajarnya.

Rendahnya minat belajar siswa akan berdampak pada prestasi siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih dibawah KKM dapat disebabkan beberapa faktor. Secara umum faktor - faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor intrinstik (dari dalam diri siswa) dan faktor ekstrinsik (dari luar

siswa). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa misalnya kesehatan jasmani, minat belajar, kecerdasan, motivasi belajar, bakat siswa, kemampuan kognitif, dan sikap siswa terhadap mata pelajaran. Sedangkan, faktor yang berasal dari luar diri siswa misalnya keluarga, lingkungan, kurikulum pembelajaran, metode mengajar, guru, media pembelajaran, sarana serta fasilitas.

Kebutuhan akan teknologi informasi tidak dapat dikesampingkan di era globalisasi dan menjadi kebutuhan yang sangat penting. Dengan peralihan tatanan dunia dari dunia tradisional ke dunia digital, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah dunia pendidikan. Bagi seorang pendidik, pengelolaan teknologi dan pengetahuan (*technological knowledge*) merupakan kompetensi yang harus dikuasai untuk mendukung peningkatan pembelajaran.

Pada saat yang sama, penguasaan teknologi dapat mendukung daya pikir dan penguasaan keilmuan siswa. Maka itu guru diharapkan mampu memiliki kemampuan digital dalam pemanfaatan teknologi digital sesuai dengan perkembangan zaman kita saat ini hidup di era revolusi industri 4.0 dan menuju ke arah era *society* 5.0 tahun 2045.¹ Jika kita melihat perkembangan Indonesia dengan negara lain, misalnya Jepang, di dalam negeri era 5.0 masyarakat Jepang dimulai pada tahun 2019.² Hal ini dapat menyebabkan perbedaan yang sangat signifikan karena salah satunya adalah faktor SDM (Sumber Daya Manusia). Tapi setidaknya Indonesia sudah bergerak cepat menuju perbaikan, terutama di bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi memiliki dampak yang besar dalam kehidupan.³

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan motivasi yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses

¹ Sakinah, R. N., & Dewi, D. A. (2021). *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Karakter Dasar Para Generasi Muda Dalam Menghadapi Era Revolusi Industrial 4.0*. Jurnal Kewarganegaraan, 5(1), 152–167

² Hendarsyah, D. (2019). *E-Commerce Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0*. IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita, 8(2), 171–184.

³ Iklima, T., & Fadilah, M. (2022). *Validitas Booklet Digital Bioteknologi Terintegrasi Eco-Enzyme Sebagai Bahan Ajar Digital Kelas XII SMA*. 4, 250–262.

pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran akan lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam belajar.

Hal ini juga disebutkan dalam Al-Qur'an surah Yunus ayat 101, yang berbunyi:

قُلْ اَنْظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

Terjemahan : **Katakanlah**, “Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!”
Tidaklah bermanfaat tanda - tanda (kebesaran Allah) dan rasul - rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman.”

Pada ayat yang ke 101 dalam surat Yunus, Allah swt memerintahkan kita untuk memperhatikan fenomena alam yang terjadi di langit dan di bumi. Fenomena alam itu akan memperlihatkan tanda - tanda kebesaran Allah swt. Jika kita telah memperlakukan hal yang demikian, akan dapat mempertebal keimanan kita kepada Allah swt. Tapi sebaliknya tanda - tanda kebesaran Allah itu tidak ada manfaatnya bagi orang – orang yang ingkar atau kafir.

Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan yaitu media untuk mempermudah pembelajaran. Terdapat fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti laptop, proyektor, dan speaker yang terdapat di setiap kelas. Sebagian besar guru telah memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah untuk dijadikan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran adalah media *Kahoot*. Media pembelajaran *Kahoot* adalah suatu aplikasi online dengan format permainan berupa soal - soal tes. *Kahoot* merupakan salah satu *Web Tool* yang menyediakan layanan permainan edukatif secara online.⁴ Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.⁵ Media pembelajaran *Kahoot* memiliki keunggulan, antara lain soal - soal yang disajikan dalam media pembelajaran

⁴ Irwan, I. (2019). *Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. Journal of Civic Education*, 2(1), 126-140.

⁵ Ridho Firmansya, Nurhadi, M. (2019). *Perancangan aplikasi sig lokasi bank sampah di kota jambi berbasis android. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, 1(4).

Kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas. Dengan adanya waktu yang terbatas, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal - soal tersebut.

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak yang positif, karena siswa akan antusias dalam pembelajaran IPS yang sedang berlangsung dan pembelajaran pun akan menjadi menarik dan menyenangkan sehingga minat dan hasil belajar siswa akan semakin meningkat. Selain faktor ekstrinsik yang mempengaruhi hasil belajar juga terdapat faktor intrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pendidikan yang melekat dalam diri siswa.

Minat dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Dalam minat terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu.

Dari permasalahan tersebut, alasan penulis mengangkat judul di atas, karena berdasarkan survei yang telah dilakukan pada lokasi penelitian, masih banyaknya ditemukan siswa yang memiliki minat belajar yang kurang dan hasil belajar yang masih rendah, ditambah dengan situasi yang belum normal dari kondisi pandemi *Covid 19* yang membuat semangat belajar siswa semakin menurun.

Oleh karenanya, penulis berinisiatif untuk mampu mengubah kondisi belajar menjadi lebih aktif serta menarik dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang memuat tentang *Game and Learn* yakni belajar sambil bermain sehingga mampu menumbuhkan kembali minat belajar siswa. Dengan perkembangan zaman yang menuntut para pendidik untuk mampu menguasai teknologi dalam sistem pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan inovatif dalam memasuki era 5.0 sekarang ini.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas), karena tujuan utama dari penelitian ini adalah memperbaiki hasil belajar siswa agar meningkat melalui tindakan. Menurut Rochiati menyatakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah

suatu upaya dalam praktek pembelajaran untuk melihat perubahan secara nyata dan belajar dari pengalaman praktek pembelajaran tersebut”.⁶ Peneliti menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Proses pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara bertahap dimulai dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/observasi, dan (4) refleksi.⁷ Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dapat dilakukan setelah melihat data yang telah dikumpulkan melalui observasi, selama tahapan – tahapan yang telah dilewati.

C. Hasil dan Pembahasan

Pada siklus I dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Pengukuran hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan memberikan soal-soal kepada siswa melalui aplikasi *Kahoot* yang telah disiapkan.

Setelah melakukan evaluasi, peneliti memberikan penguatan kepada siswa. Kemudian peneliti menutup pelajaran dan memberi salam. Hasil analisis menunjukkan nilai rata - rata kelas yang diperoleh keseluruhan siswa pada evaluasi siklus I mencapai 58% dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Adapun nilai yang diperoleh siswa pada siklus I dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut.

No	Nilai	Frekuensi	Persentase Nilai
1	50	5	20%
2	55	5	20%
3	60	5	20%
4	65	4	16%
5	70	4	16%
6	85	2	8%

⁶ Rochiati Wiriaatmadja. 2008. *Metode Penelitian Tindakan kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. hal, 13

⁷ Suharsimi Arikunto. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta. hal, 16

		25	100%
--	--	----	------

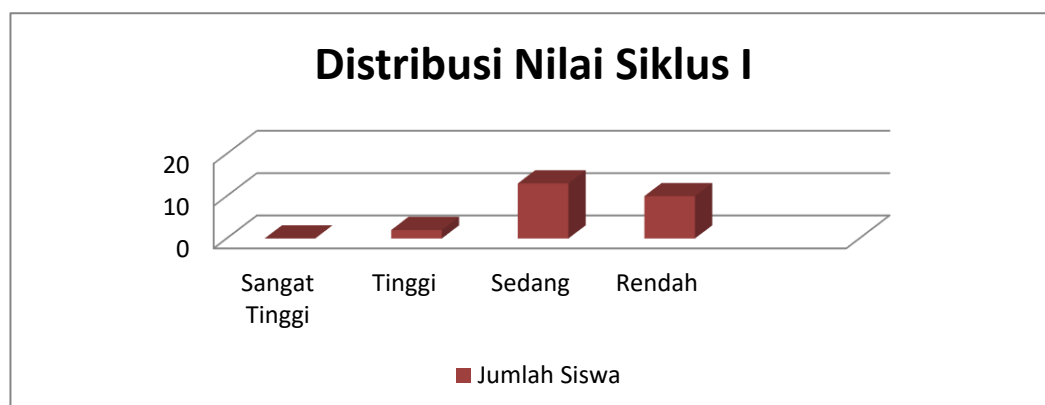
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Siklus I

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui siswa kelas 5 MIN 1 Bulukumba Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≥ 70 terdapat 6 siswa, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapat nilai mulai 70 keatas. Sedangkan yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≤ 70 terdapat 19 siswa dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapat nilai 70 dibawah. Pencapaian hasil belajar IPS kelas 5 MIN 1 Bulukumba Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Interval Nilai	Kategori	Kuantitas Nilai	
		Jumlah Siswa	Persentase
100	Sangat Tinggi	0	0
90- 80	Tinggi	2	7%
70-60	Sedang	13	52%
50-55	Rendah	10	40%

Tabel 4.5 Kriteria Pencapaian Hasil Belajar IPS Siklus I

Berdasarkan kriteria di atas, maka gambaran pencapaian hasil belajar IPS pada siklus I adalah sebagai berikut.

**Gambar Grafik 4.1 Grafik Pencapaian Hasil Belajar IPS Siklus I**

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa hasil tes siklus I yang diikuti oleh 25 orang siswa telah mencapai nilai rata - rata kelas 58%. Melihat persentase ketuntasan untuk keseluruhan siswa adalah sekurang - kurangnya 70% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai 70 belum terpenuhi. Dari 25 jumlah siswa, yang nilainya telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal terdapat 6 orang, sedangkan 19 orang lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa. Pada siklus II materi yang diajarkan adalah Pembentukan PPKI. Peneliti memulai pelajaran dengan salam pembuka, doa bersama, absensi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Siswa duduk sesuai pada pertemuan sebelumnya. Kemudian peneliti memaparkan materi yang telah disiapkan. Pada akhir pertemuan dilakukan evaluasi secara individu. Setiap siswa mempersiapkan HP kemudian menyambungkan ke akun *Kahoot* peneliti untuk bisa bergabung pada kuis yang telah disiapkan. Dari hasil tes diperoleh data yang berupa angka - angka mengenai jumlah skor yang diperoleh masing - masing siswa. Hasil analisis menunjukkan nilai rata - rata kelas yang diperoleh keseluruhan siswa pada evaluasi siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Nilai	Frekuensi	Persentase Nilai
1	65	1	4%
2	80	5	20%
3	85	6	24%
4	90	8	32%
5	100	5	20%
	2,195	25	100%

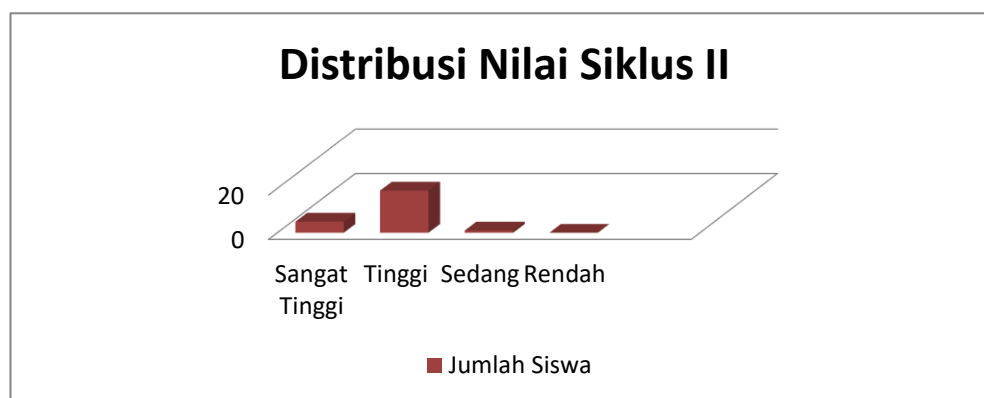
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS siklus II

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa Kelas 5 MIN 1 Bulukumba Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70 ada 25 orang siswa. Berikut kriteria pencapaian hasil belajar IPS pada siklus II.

Interval Nilai	Kategori	Kuantitas Nilai	
		Jumlah Siswa	Persentase
100	Sangat Tinggi	5	20%
90-80	Tinggi	19	76%
70-60	Sedang	1	4%
50-55	Rendah	0	0

Tabel 4.7 Kriteria Pencapaian Hasil Belajar IPS Siklus II

Berdasarkan kriteria di atas, maka gambaran pencapaian hasil belajar IPS pada pra siklus adalah sebagai berikut



Gambar Grafik 4.2 Grafik Pencapaian Hasil Belajar IPS Siklus II

Berdasarkan data hasil tes siklus II yang diikuti oleh 25 orang siswa, nilai rata - rata kelas sudah mencapai 88%. Dari data tersebut kriteria keberhasilan rata - rata kelas pada siklus II telah terpenuhi, karena berdasarkan kesepakatan awal nilai rata - rata kelas yang harus dipenuhi yaitu ≥ 70 . Dengan melihat persentase ketuntasan untuk keseluruhan siswa yaitu sekurang - kurangnya 70% dari jumlah siswa mendapatkan nilai ≥ 70 sudah terpenuhi pada siklus II. Perbandingan nilai antara: siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Aspek yang Diamati	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Terendah	50	65

Nilai rata – rata	58%	88%
Jumlah siswa yang belum mencapai KKM	19	1
Jumlah siswa yang telah mencapai KKM	6	24
Persentase siswa yang telah mencapai KKM	20%	96%

Tabel 4.8 Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa nilai siswa antara siklus I, dan siklus II Mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Persentase ketuntasan siswa yang telah memenuhi KKM dari keseluruhan siswa juga mengalami peningkatan. Hasil ini sudah sangat memenuhi kriteria keberhasilan penelitian, sehingga tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Peneliti berhasil membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran *Kahoot* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Bulukumba. Terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan selama pembelajaran dengan menerapkan pendekatan ini memperlihatkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil observasi dengan mengimplementasikan media pembelajaran *Kahoot* sudah efektif. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada saat peneliti menampilkan aplikasi *Kahoot* dengan model tes yang menarik karena memiliki berbagai ikon didalamnya. Berdasarkan hal tersebut nampak bahwa implementasi media pembelajaran *Kahoot* dapat membangkitkan minat belajar siswa, mereka termotivasi untuk belajar, siswa merasa tertantang untuk lebih giat, teliti dan jeli dalam menjawab soal pada tes yang disuguhkan melalui aplikasi *Kahoot*, karena setiap soal yang dijawab akan muncul poin dan nama siswa yang menjawab dengan benar, lalu diakhir tes siswa yang paling banyak menjawab akan mengumpulkan poin tertinggi dan berhasil naik di podium pertama.⁸

⁸Aan Budianto. 2019. *Media Pembelajaran Kahoot*. Jurnal Candi : Yogyakarta.

Berdasarkan hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas 5 MIN 1 Bulukumba Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba.

1. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Mengimplemetasikan Media Pembelajaran *Kahoot*

Dalam proses penelitian ini tidak dapat dipungkiri pasti terdapat faktor pendukung dan penghambat jalannya penerapan pembelajaran. Faktor pendukung dan penghambat dalam mengimplementasikan media pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran siswa di sekolah dasar adalah sebagai berikut.

- a. Faktor pendukung dalam mengimplementasikan media pembelajaran *Kahoot* ini meliputi sebagai berikut.
 - 1) Siswa yang bersedia berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
 - 2) Guru kelas yang memberikan masukan terkait perbaikan pembelajaran.
- b. Faktor penghambat dalam mengimplementasikan media pembelajaran *Kahoot* adalah sebagai berikut.
 - 1) Terdapat beberapa siswa yang belum memiliki *Gadget/HP*.
 - 2) Karakteristik siswa yang beragam.

D. Kesimpulan

Implementasi media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas 5 dengan mengimplementasikan media pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran IPS dengan materi pokok persiapan kemerdekaan Indonesia dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 5 MIN 1 Bulukumba Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Persentase aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari rata - rata persentase penerapan media pada siklus I sebesar 58% terjadi peningkatan yaitu menjadi 88%. dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* membuat siswa terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran di kelas.

Implementasi media pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran IPS dengan materi pokok persiapan kemerdekaan Indonesia dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa kelas 5 MIN 1 Bulukumba Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPS. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah nilai siswa yang mencapai KKM sebesar 70% dengan persentase ketuntasan siswa. Hal ini terbukti dari KKM persentase penerapan media pembelajaran *Kahoot* pada siklus I ke siklus II sebesar 20% terjadi peningkatan yaitu menjadi 96% sesuai data yang telah diolah.

Berdasarkan hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa terbukti dari KKM persentase penerapan media pembelajaran *Kahoot* pada siklus I ke siklus II sebesar 20% terjadi peningkatan yaitu menjadi 96%

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi VII*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Budianto, Aan. 2019. *Media Pembelajaran Kahoot*. Jurnal Candi : Yogyakarta.
- Hendarsyah, D. (2019). *E-Commerce Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0. IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8(2), 171–184.
<https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v8i2.170>
- Iklima, T., & Fadilah, M. (2022). *Validitas Booklet Digital Bioteknologi Terintegrasi Eco-Enzyme Sebagai Bahan Ajar Digital Kelas XII SMA*. 4, 250–262.
- Irwan, I. (2019). *Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. Journal of Civic Education*, 2(1), 126-140.
- Ridho Firmansya, Nurhadi, M. (2019). *Perancangan aplikasi sig lokasi bank sampah di kota jambi berbasis android. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, 1(4).
- Sakinah, R. N., & Dewi, D. A. (2021). *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Karakter Dasar Para Generasi Muda Dalam Menghadapi Era Revolusi Industrial 4.0. Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 152–167.
<https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1432>
- Wiriaatmadja, Rochiati 2008. *Metode Penelitian Tindakan kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.