

Development of Kahoot Media for PKN Learning in Upper Elementary School

Aditra Zulfi¹, Yalvema Miaz², Yeni Erita³, M. Haikal Alfarisi Nirya⁴, Jefri Oktaviandi⁵

Universitas Negeri Padang^{1,2,3,4,5}

*E-mail: zulfiaditra460@gmail.com

Abstract

Education is fundamentally a gateway for students to acquire new insights, including comprehending the reality of diversity in Indonesia. Awareness of this multicultural society must be cultivated from an early age to foster mutual respect and prevent social friction. Under the current curriculum, Civics Education (PPKn) does not merely teach citizenship theory but also emphasizes character education. Based on Law No. 20 of 2003, values such as integrity, mutual cooperation, and nationalism must be instilled in students. The urgency of character education becomes increasingly apparent when facing a social reality fraught with conflict, such as the prevalence of bullying, sexual violence, and the erosion of empathy for others. Civics Education at the elementary school level plays a vital role as the foundation for developing students' knowledge and social skills. The utilization of digital media such as Kahoot becomes the key to creating interactive and technology-based learning. This medium offers a game-based quiz approach that is effective in fostering students' interest and focus on the subject matter. Furthermore, Kahoot possesses comprehensive evaluation features this medium is highly useful for supporting various academic activities, such as practice exercises, enrichment programs, and measuring learning outcomes through pretests and posttests.

Keywords: Development, Kahoot, PKN



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya adalah gerbang bagi siswa untuk menyerap wawasan baru, termasuk memahami realitas kemajemukan di Indonesia. Kesadaran akan masyarakat multikultural ini penting dibangun sejak dini demi menumbuhkan sikap saling menghormati dan mencegah gesekan sosial. Sejalan dengan pandangan Sari dan Najicha (2022), semangat persatuan adalah kunci untuk meredam potensi disintegrasi bangsa. Oleh karena itu, mata pelajaran PPKn di sekolah dasar memegang peran sentral dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan di tengah heterogenitas Indonesia yang mencakup perbedaan agama, budaya, bahasa, ras, hingga adat istiadat." Mengenai keberagaman multikultural seperti itu, sangat sering adanya permasalahan serta konflik pada sekelompok budaya maupun dampak kepada harmonisan (Akhmadi, 2019). (Akhmadi, 2019).

Dalam kurikulum yang berlaku, PPKn tidak hanya mengajarkan teori kewarganegaraan, tetapi juga pendidikan karakter. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, nilai-nilai seperti integritas, gotong royong, dan nasionalisme wajib ditanamkan kepada siswa. Urgensi pendidikan karakter ini semakin terlihat ketika kita dihadapkan pada realitas sosial yang penuh konflik, seperti maraknya perundungan, kekerasan seksual, dan hilangnya kepedulian antarsesama. Bachrudin dan Kasrman (2022) menganalisis bahwa perilaku destruktif tersebut lahir dari ketidakmampuan individu dalam memaknai

keberagaman, sehingga tindakan mereka tidak mencerminkan nilai-nilai kebhinekaan."(Bachrudin & Kasrman, 2022)

"Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar memegang peranan vital sebagai fondasi pengembangan pengetahuan dan keterampilan sosial peserta didik. Menurut Gawise et al. (2022), mata pelajaran ini menjadi bekal esensial bagi siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan masyarakat serta dinamika kehidupan berbangsa. Secara fundamental, PPKn bertujuan membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki karakter yang selaras dengan nilai-nilai keindonesiaan. Dengan demikian, integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PPKn diharapkan mampu membina moral dan kepribadian siswa ke arah yang lebih positif."(Gawise et al., 2022)

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan strategi krusial yang mendukung kelancaran proses edukasi. Sebagaimana diungkapkan oleh Rosmana et al. (2023), media – bersama dengan materi, metode, dan evaluasi – adalah pilar utama pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Guru perlu menempatkan media sebagai sarana penghubung (*bridge*) yang efektif untuk menyampaikan bahan ajar. Hendiyani et al. (2023) menambahkan bahwa melalui interaksi yang terbangun lewat media, alur informasi dan data pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih fokus, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mendalam."

Pemanfaatan media digital seperti Kahoot menjadi kunci untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Media ini menawarkan pendekatan kuis berbasis permainan yang efektif untuk menumbuhkan minat serta fokus siswa terhadap materi ajar. Kehadiran Kahoot menjawab tantangan yang diungkapkan oleh(Rejeki et al., 2020), yakni masih banyaknya praktik pembelajaran yang monoton karena media hanya digunakan guru sebagai alat bantu ceramah tanpa melibatkan aktivitas siswa. Selain meningkatkan interaksi, Kahoot juga memiliki fitur evaluasi yang lengkap. Sebagaimana dijelaskan oleh Sakdah et al. (2021), media ini sangat berguna untuk mendukung berbagai aktivitas akademik, seperti pengerjaan latihan soal, program pengayaan, maupun pengukuran hasil belajar melalui pretest dan posttest."(Sakdah et al., 2021)

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji tren dan fokus penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar selama periode 2020 hingga 2025. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap perkembangan topik melalui telaah sistematis terhadap berbagai literatur ilmiah yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Publish or Perish yang terhubung dengan database Google Scholar.



Gambar 1. Prosedur Penelitian SLR

Tahap pertama pada penelitian Systematic Literature Review (SLR) adalah Research Question, yaitu pertanyaan berupa rumusan masalah yang diperoleh dari pokok permasalahan agar penelitian terarah sesuai dengan tujuan. Dalam penelitian ini, yang menjadi Research Question adalah: “Apakah penggunaan E-LKPD berbantuan Liveworksheets dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik?”.

Tahap kedua yaitu melakukan Selection Criteria, di mana kriteria seleksi yang digunakan meliputi kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi adalah artikel yang sesuai dengan topik E-LKPD menggunakan aplikasi Liveworksheets untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik yang dipublikasikan dari tahun 2020–2024. Sedangkan kriteria eksklusi adalah jurnal yang tidak terkait dengan topik penelitian dan publikasi sebelum tahun 2020.

Tahap ketiga adalah Search Strategy. Pada tahap ini, penting untuk mempertimbangkan kata kunci yang relevan dan sumber informasi yang tepercaya. Proses pencarian sumber pada penelitian ini diperoleh dari Google Scholar, Sinta, dan Garuda dengan menggunakan kata kunci: "E-LKPD", "Liveworksheet", dan "pemahaman konsep matematis peserta didik".

Dalam tahap keempat, Select Studies, hasil penelusuran awal mendapatkan 15 artikel. Namun, setelah seleksi judul, isi, dan pembahasan, ditemukan 7 artikel yang relevan. Tahap Select Studies bertujuan memastikan artikel yang dipilih benar-benar mendukung rumusan masalah.

Tahap kelima, yaitu The Quality of Studies, dilakukan evaluasi mendalam terhadap kualitas artikel untuk memastikan metode yang digunakan sesuai standar ilmiah dan berkontribusi signifikan terhadap tujuan penelitian.

Terakhir, pada tahap Synthesis Result, artikel yang dievaluasi disusun dalam bentuk tabel yang mencakup judul, penulis, metodologi, temuan utama, dan kesimpulan. Tahap ini memberikan gambaran menyeluruh tentang literatur yang ada untuk mengarahkan penelitian ke depan.

Hasil dan Pembahasan

Temuan data penelitian yang dikumpulkan kemudian diperoleh dan dimasukkan dalam kajian literatur review adalah analisis dan ringkasan dari artikel-artikel yang berkaitan dengan pengembangan Media Kahoot dalam mata pelajaran PKN serta dampaknya terhadap pemahaman siswa di sekolah dasar.

No	Peneliti & Tahun	Judul & Jurnal	Hasil Penelitian
1.	(Sulistiawati et al., 2023)	Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar	"Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena memudarnya nilai-nilai budaya dan munculnya berbagai permasalahan sosial di era modern. Studi kasus dilaksanakan di SDN Lojikobong II dengan fokus pada pembelajaran PPKn materi keberagaman. Tujuan utamanya adalah mengembangkan bahan ajar berbasis Kahoot, menguji kelayakannya, serta menganalisis respons pengguna terhadap media tersebut. Metode yang diterapkan adalah Design and Development (D&D) dengan prosedur model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validitas produk diuji oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji coba lapangan melibatkan guru dan siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui instrumen

		angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar Kahoot memperoleh kategori 'sangat baik' dari para ahli maupun pengguna (guru dan siswa). Dengan demikian, media ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran materi keberagaman dengan pendampingan guru guna meningkatkan pemahaman siswa."
2.	(Millata Izzah Aulia Sani & Mukhamad Murdiono, 2025)	Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Pengembangan Keterampilan Kolaborasi Siswa Madrasah Aliyah Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Studi dilaksanakan di MA Mazra'atul Ulum Paciran dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan guru sebagai validator. Tahap uji coba mencakup kelompok kecil (4 siswa) dan kelompok besar (24 siswa), dengan pengumpulan data menggunakan lembar validasi serta kuesioner. Berdasarkan analisis statistik (uji normalitas, homogenitas, linieritas, dan Paired Sample T-Test), diperoleh nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000 (<0,05). Hasil ini membuktikan bahwa media Kahoot secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media digital tidak hanya mendorong keterlibatan individu, tetapi juga memperkuat interaksi sosial, tanggung jawab kolektif, dan pengambilan keputusan bersama yang merupakan esensi kolaborasi. Hal ini sejalan dengan upaya pemenuhan kompetensi abad ke-21. Disimpulkan bahwa Kahoot efektif sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat menengah
3.	(Kharisma Putra et al., 2025)	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn 02 Sekongkang Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Sekongkang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif jenis Quasi Experiment dengan desain Non-equivalent Control Group. Sampel penelitian berjumlah 42 siswa yang ditentukan melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes hasil belajar

		dan lembar observasi. Analisis data mencakup analisis deskriptif untuk data observasi, serta uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis (uji-t) untuk data hasil tes. Hasil observasi menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran dengan Kahoot berada pada kategori baik (90%). Secara statistik, data terbukti berdistribusi normal dan homogen (sig. > 0,05). Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang mengindikasikan bahwa H_0 diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, terdapat peningkatan selisih rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, yakni dari 2,35 menjadi 14,58. Disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa."
4.	(Zuhri, 2023)	Peningkatan Prestasi Belajar Ppkn Melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Kahoot Di Kelas V Sekolah Dasar Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peningkatan prestasi belajar melalui metode Problem Based Learning berbantuan media Kahoot benar dapat meningkatkan prestasi belajar PPKn. Pada tes awal presentase prestasi belajar peserta didik 55,5 %, Prestasi belajar meningkat pada siklus I dengan presentase ketuntasan sebesar 74,44% pada siklus II meningkat sebesar 94,4%, hasil dari siklus II telah mencapai indikator keberhasilan dengan demikian siklus III tidak dilaksanakan. Hasil angket yang diisi oleh peserta didik menyatakan senang ketika belajar menggunakan metode Problem Based Learning berbantuan media Kahoot sehingga prestasi belajarnya meningkat.
5.	(Alfansyur, 2019)	Pemanfaatan Media Berbasis Ict Kahoot Dalam Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa "Pemilihan media pembelajaran merupakan faktor krusial dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa. Salah satu alternatif media berbasis ICT yang efektif untuk diterapkan di kelas adalah Kahoot. Kemudahan akses yang ditawarkan Kahoot secara tidak langsung berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa upaya peningkatan motivasi menuntut adanya strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Kahoot berfungsi sebagai multimedia interaktif yang

		menyajikan evaluasi materi secara dinamis. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media ini menjadikan proses belajar lebih bermakna (meaningful learning) serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai fitur unggulan Kahoot—seperti variasi soal, visual yang adaptif, dan antarmuka yang atraktif—terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang jauh lebih menyenangkan."
6.	(Wibowo et al., n.d.)	Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran
		Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan posisi <i>Kahoot</i> sebagai terobosan metode pembelajaran yang adaptif terhadap tuntutan zaman. Di tengah arus Revolusi Industri 4.0, <i>Kahoot</i> mampu menciptakan suasana diskusi yang hidup dan menarik minat siswa. Dengan demikian, media ini menjadi jembatan yang efektif untuk menyeimbangkan kompetensi siswa, yakni tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga terampil dalam penguasaan teknologi dan aspek sosial (<i>soft skill</i>)."
7.	(RAMADHANI, 2025)	Pengaruh Media Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Kelas V Sd Negeri 5 Kota Bengkulu
		Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experimental design), dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu yang berjumlah 129 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik Purposive Sampling. Sehingga sampel yang dalam penelitian ini ialah kelas VA sebanyak 35 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran menggunakan media Kahoot. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 30.0. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara

sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dibuktikan dengan hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 60,49 dan posttest 91,69. Sedangkan hasil uji paired sample t-test menunjukkan perhitungan nilai sig (2-tailed) $< \alpha$ (0,001 < 0,05). Hal ini berarti bahwa juga ada pengaruh signifikan penggunaan media interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu.

Hasil Review

Merujuk pada hasil tabel tersebut, terbukti bahwa Pengembangan media Kahoot efektif dalam mendongkrak motivasi serta pemahaman materi PPKn siswa sekolah dasar. Mata pelajaran ini sangat esensial untuk membangun fondasi karakter siswa agar memahami hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara Indonesia. Mengacu pada asas Pancasila dan UUD 1945, pembelajaran PPKn bertujuan menciptakan generasi yang memiliki moralitas tinggi. menegaskan bahwa pendidikan ini diarahkan untuk membentuk individu yang tidak hanya cerdas dan bermartabat, tetapi juga memiliki kompetensi untuk beradaptasi di tengah perubahan zaman yang dinamis." (Farhan et al., 2025)

Media ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan pendampingan guru guna meningkatkan pemahaman siswa. Kahoot efektif sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran pendidikan pancasila, penggunaan media kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa." media kahoot sehingga prestasi belajarnya meningkat. Berbagai fitur unggulan kahoot—seperti variasi soal, visual yang adaptif, dan antarmuka yang atraktif—terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang jauh lebih menyenangkan." media ini menjadi jembatan yang efektif untuk menyeimbangkan kompetensi siswa, yakni tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga terampil dalam penguasaan teknologi dan aspek sosial (*soft skill*)."

Simpulan

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa implementasi media digital berbasis PowerPoint (PPT) interaktif memiliki efektivitas tinggi dalam mendongkrak pemahaman siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Keunggulan Kahoot ini Dapat diakses di mana saja dan kapan saja baik melalui ponsel atau laptop Lebih jauh lagi, fitur-fitur interaktif yang tersedia mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa, sehingga pemahaman konsep dapat terbentuk secara lebih mendalam. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PKn direkomendasikan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar."

Daftar Rujukan

- Akhmadi, A. (2019). Moderasi beragama dalam keragaman indonesia religious moderation in Indonesia's diversity. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(2), 45–55.
- Alfansyur, A. (2019). Pemanfaatan media berbasis ICT "kahoot" dalam pembelajaran PPKN untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Kajian Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*.
- Bachrudin, A. A., & Kasriman, K. (2022). Analisis efektivitas pendidikan karakter melalui pendekatan multikultural pada Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4505–4516.
- Farhan, F., Ramadhan, F., Adrias, A., Syam, S. S., Jl, A., Hamka, P., Bar, A. T., Utara, K. P., Padang, K.,

- & Barat, S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar suara , gambar , video , dan teks , termasuk animasi , untuk membantu siswa memahami pesan pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan meningkatkan latihan belajar mereka . siswa dalam proses pembelajaran . Diharapkan , hal ini dapat mempercepat pemahaman.* 3.
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581.
- Kharisma Putra, D., Tahir, M., & Hasnawati, H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 02 Sekongkang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2 SE-Articles), 1764–1771. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3471>
- Millata Izzah Aulia Sani, & Mukhamad Murdiono. (2025). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Pengembangan Keterampilan Kolaborasi Siswa Madrasah Aliyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2 Mei SE-Articles), 2319–2336. <https://doi.org/10.58230/27454312.2112>
- Pamungkas, A. H., & Sunarti, V. (2018b). Pengelolaan PAUD Berbasis Experiential Learning. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6 (2), 101–106. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i2.16>
- RAMADHANI, D. (2025). *PENGARUH MEDIA INTERAKTIF KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SD NEGERI 5 KOTA BENGKULU*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497.
- Sulistiawati, S., Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan bahan ajar media kahoot untuk pembelajaran PPKN materi keberagaman kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156.
- Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., Nugroho, O. F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Jeruk, K. (n.d.). *ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI INOVASI*. 9, 302–307.
- Zuhri, S. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Ppkn Melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Kahoot Di Kelas V Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 18–26.