MORALITA
JURNAL PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENDALAM UNTUK MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN BERKESADARAN, BERMAKNA, DAN MENYENANGKAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMA

Desy Yolanda Br Bangun [1*], Sapta Kesuma [2], Wildawani Siregar [3], Rumesti Gultom [4]

[1,2,3] Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, Indonesia
[4] Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
Corresponding Author: dyolandbangun@gmail.com*

Article Info

Article history:

Received : 30 September 2026
Accepteance : 10 Oktober 2026
Published : 10 Oktober 2026
Available online
https://jurnal.usi.ac.id/index.php/moralita/index

E-ISSN: 2302-6561

Cara mengutip:
Bangun, Y. D., Kesuma, S., Siregar, W., Gultom, R. (2026). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENDALAM UNTUK MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN BERKESADARAN, BERMAKNA, DAN MENYENANGKAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMA. MORALITA: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 7(1), 99-113.

This is an open access article under the CC BY-SA license

ABSTRAK

Perubahan paradigma pendidikan abad ke-21 menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga kesadaran, kebermaknaan, dan kegembiraan belajar, sebagaimana ditekankan dalam kebijakan pembelajaran mendalam (deep learning) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis implementasi pembelajaran mendalam melalui pemanfaatan media Kahoot dalam mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dilaksanakan di kelas XI-8 SMA Negeri 14 Medan pada Juli–Oktober 2026, melibatkan 34 peserta didik dan 1 guru Pendidikan Pancasila sebagai subjek observasi, serta 8 peserta didik terpilih secara purposive sebagai informan wawancara. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara interaktif dan diperiksa keabsahannya melalui triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi interaktif berbasis Kahoot berfungsi sebagai titik temu (convergence point) yang memperkuat regulasi diri peserta didik, memfasilitasi kontekstualisasi nilai Pancasila, serta menciptakan kondisi flow yang menyenangkan sekaligus bermakna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media gamifikasi dapat menjadi strategi efektif untuk mewujudkan ketiga prinsip pembelajaran mendalam secara terintegrasi dalam satu aktivitas belajar.

Kata Kunci: *Pembelajaran Mendalam, Kahoot, Pembelajaran Bermakna, Flow Theory, Pendidikan Pancasila*

1. PENDAHULUAN

Abad ke-21 menghadirkan tuntutan baru bagi dunia pendidikan: peserta didik tidak lagi cukup dibekali penguasaan pengetahuan faktual, melainkan juga kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kontekstual dalam menghadapi persoalan kehidupan yang kompleks. Tuntutan ini secara langsung menggeser paradigma pembelajaran dari proses transmisi materi searah menjadi proses konstruksi makna yang melibatkan peserta didik secara aktif, emosional, dan kognitif sekaligus. Pergeseran paradigma tersebut menjadi dasar lahirnya kebijakan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dalam kurikulum pendidikan nasional, yang menempatkan tiga prinsip : berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) sebagai satu kesatuan pengalaman belajar yang perlu diwujudkan di ruang kelas (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025).

Namun demikian, kesenjangan antara idealitas kebijakan dan realitas praktik pembelajaran masih kerap ditemukan, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagai mata pelajaran yang bermuatan afektif dan berorientasi pada internalisasi nilai, Pendidikan Pancasila menuntut proses belajar yang tidak berhenti pada hafalan konsep, tetapi menyentuh kesadaran, relevansi personal, dan pengalaman emosional peserta didik. Observasi awal di lapangan menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih menunjukkan kurangnya fokus dan keterlibatan pada tahap awal pembelajaran, mengindikasikan bahwa prinsip berkesadaran belum sepenuhnya terbangun secara merata. Kondisi ini menegaskan urgensi untuk mengkaji bagaimana ketiga prinsip pembelajaran mendalam benar-benar diimplementasikan, bukan sekadar dinormakan, dalam praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan ketiga prinsip pembelajaran mendalam tersebut, dan secara konsisten menunjukkan pola temuan yang serupa. Chotimah, Suhartono, dan Fantofik (2025) menemukan bahwa prinsip *mindful, meaningful,* dan *joyful* dapat diwujudkan melalui diskusi kontekstual, aktivitas yang melibatkan peserta didik, dan refleksi. Temuan serupa dilaporkan oleh Widyastuti, Widyasari, Rahmawati, dan Minsih (2025) pada jenjang sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa *meaningful learning* terwujud ketika guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, *mindful learning* muncul melalui aktivitas yang mendorong kesadaran berpikir, dan *joyful learning* diwujudkan melalui pembelajaran yang kreatif dan partisipatif. Kajian literatur oleh Andayanie dan rekan (2025) yang menelaah dua puluh artikel ilmiah periode 2020–2025 turut menegaskan bahwa integrasi ketiga pilar tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Sementara itu, pada jenjang sekolah menengah atas, Prihantoro, Prayitno, Indri, dan Kusumaningtyas (2025) mendokumentasikan bahwa implementasi kebijakan pembelajaran mendalam di berbagai SMA di Indonesia masih menghadapi tantangan pada tataran praktik, khususnya dalam menerjemahkan prinsip berkesadaran dan bermakna ke dalam aktivitas belajar yang konkret.

Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut dan kajian sejenis lainnya umumnya masih berhenti pada deskripsi umum penerapan ketiga prinsip (sebagian besar berbasis studi

literatur atau studi kasus kualitatif tanpa media pembelajaran yang spesifik) dan belum banyak yang menelusuri secara rinci strategi maupun media pembelajaran konkret yang digunakan untuk mewujudkannya secara bersamaan, terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMA. Sebagian besar penelitian juga masih menganalisis ketiga prinsip tersebut secara deskriptif tanpa kerangka teoretis yang berbeda dan saling melengkapi untuk membedah mekanisme psikologis di balik masing-masing prinsip. Kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menjembatani ketiga prinsip sekaligus (memantik kesadaran, memberi makna, sekaligus membangkitkan kegembiraan belajar) dengan demikian masih menjadi ruang yang belum banyak dieksplorasi secara empiris, khususnya pada mata pelajaran yang sarat muatan nilai seperti Pendidikan Pancasila.

Salah satu strategi yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi, yaitu Kahoot!. Sejumlah penelitian empiris telah membuktikan efektivitas Kahoot dalam pembelajaran yang bermuatan nilai kewarganegaraan. Sukmawati dan kawan-kawan (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot sebagai media ICT mampu menjadi inovasi pembelajaran PKn yang meningkatkan partisipasi peserta didik, sedangkan Suryana (2022) melaporkan bahwa penerapan Kahoot pada mata pelajaran PPKn efektif meningkatkan antusiasme belajar melalui umpan balik yang seketika. Pada jenjang SMA, Harianto, Yunita, Siagian, dan Batubara (2026) melalui desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) membuktikan bahwa pembelajaran berbasis Kahoot secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini diperkuat oleh Subagyo, Kinasih, Widodo, Wahyuni, dan Nashihah (2024) yang menunjukkan bahwa integrasi Kahoot dengan model *Problem-Based Learning* menghasilkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kategori tinggi. Sebagai platform kuis interaktif berbasis permainan, Kahoot memungkinkan guru menghadirkan aktivitas belajar yang kompetitif namun kolaboratif, memberikan umpan balik seketika, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dibandingkan metode evaluasi konvensional. Potensi Kahoot untuk mendukung pembelajaran mendalam terletak pada kemampuannya menstimulasi kesadaran peserta didik terhadap capaian belajarnya secara langsung (berkesadaran), menghubungkan pertanyaan kuis dengan konteks nilai Pancasila yang dekat dengan keseharian peserta didik (bermakna), serta membangun suasana kompetitif yang menyenangkan dan bebas dari tekanan evaluasi formal (menggembirakan). Dengan demikian, Kahoot tidak sekadar berfungsi sebagai alat evaluasi, melainkan berpotensi menjadi titik temu yang menyatukan ketiga prinsip pembelajaran mendalam dalam satu aktivitas belajar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada dua hal. Pertama, berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu yang sebagian besar bersifat studi literatur (Andayanie et al., 2025; Prihantoro et al., 2025) atau berfokus pada satu prinsip pembelajaran mendalam secara terpisah dan pada jenjang pendidikan dasar (Chotimah et al., 2025; Widyastuti et al., 2025), serta penelitian Kahoot yang umumnya berhenti pada pengukuran hasil belajar tanpa mengaitkannya dengan kerangka pembelajaran mendalam (Sukmawati et al., 2022; Suryana, 2022; Harianto et al., 2026; Subagyo et al., 2024), penelitian ini secara spesifik menelusuri bagaimana media Kahoot digunakan sebagai strategi untuk mewujudkan

ketiga prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan secara bersamaan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA. Kedua, penelitian ini menganalisis setiap prinsip melalui pisau bedah teoretis yang berbeda dan saling melengkapi, yaitu *self-regulated learning* untuk membaca prinsip berkesadaran, teori belajar bermakna Ausubel untuk membaca prinsip bermakna, serta *flow theory* untuk membaca prinsip menggembirakan, sehingga analisis yang dihasilkan mampu menjelaskan mekanisme psikologis dan pedagogis di balik keberhasilan penerapan pembelajaran mendalam tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi pembelajaran mendalam melalui pemanfaatan media Kahoot dalam mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian pembelajaran mendalam berbasis media gamifikasi, sekaligus menjadi referensi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang reflektif, kontekstual, dan menggembirakan.

2. METODE

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami implementasi pembelajaran mendalam melalui media Kahoot dalam mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak dimaksudkan untuk menguji hubungan sebab-akibat secara statistik, melainkan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan kontekstual mengenai proses, makna, dan pengalaman subjektif partisipan (Creswell & Poth, 2018). Penelitian dilakukan dalam kondisi alamiah (*natural setting*) dengan fokus pada proses pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta pengalaman dan pemaknaan yang muncul selama pembelajaran berlangsung, sejalan dengan karakteristik penelitian kualitatif yang menempatkan peneliti sebagai instrumen kunci dan menekankan deskripsi holistik atas fenomena yang diteliti (Moleong, 2021; Sugiyono, 2021).

Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 14 Medan pada kelas XI-8 selama empat bulan, yaitu Juli hingga Oktober 2026. Rentang waktu tersebut mencakup tahap penjajakan lapangan dan pengurusan izin (Juli 2026), pelaksanaan observasi dan wawancara pada masa pembelajaran berlangsung (Agustus–September 2026), serta pengolahan, verifikasi, dan penarikan kesimpulan data (Oktober 2026).

Subjek penelitian terdiri atas 34 peserta didik kelas XI-8 dan 1 guru Pendidikan Pancasila. Guru dilibatkan secara penuh (*total sampling*) karena berstatus sebagai guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut, sehingga memiliki otoritas dan pengetahuan penuh atas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang diteliti.

Seluruh peserta didik terlibat sebagai subjek observasi proses pembelajaran secara keseluruhan.

Untuk memperoleh data yang lebih mendalam, wawancara dilakukan kepada 8 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan dan tujuan tertentu sehingga informan yang dipilih benar-benar representatif terhadap fokus penelitian (Etikan, Musa, & Alkassim, 2016). Kedelapan informan terdiri atas 3 peserta didik dengan tingkat keterlibatan tinggi, 3 peserta didik dengan keterlibatan sedang, dan 2 peserta didik dengan keterlibatan rendah. Penentuan kategori keterlibatan tersebut didasarkan pada hasil observasi partisipasi selama pembelajaran (intensitas bertanya, merespons, dan berdiskusi) yang dikonfirmasi silang dengan rekap skor keaktifan pada sesi Kahoot. Pemilihan informan secara spesifik mempertimbangkan kriteria berikut: (1) hadir dan mengikuti minimal 80% dari keseluruhan pertemuan pembelajaran selama periode observasi; (2) menunjukkan pola keterlibatan yang konsisten pada kategori tinggi, sedang, atau rendah berdasarkan catatan observasi dan rekap skor Kahoot; (3) mampu mengomunikasikan pengalaman belajarnya secara verbal dengan jelas; dan (4) bersedia secara sukarela mengikuti wawancara mendalam. Kriteria tersebut merujuk pada prinsip pemilihan informan dalam penelitian kualitatif, yaitu kompetensi dan kesediaan informan untuk memberikan informasi yang kaya dan relevan dengan fokus penelitian (Tongco, 2007).

Sumber dan Jenis Data

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, seperti modul ajar, bahan ajar, hasil kerja peserta didik, rekap skor Kahoot, dan dokumentasi kegiatan.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi. Observasi dilakukan secara langsung dan partisipatif-pasif untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik serta penerapan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Observasi dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan selama masa pengumpulan data (Agustus–September 2026), dengan frekuensi dua kali pertemuan per minggu, masing-masing berdurasi sesuai alokasi jam pelajaran Pendidikan Pancasila (2 x 45 menit). Dari delapan pertemuan tersebut, 4 pertemuan di antaranya menyertakan sesi evaluasi interaktif menggunakan Kahoot yang dilaksanakan pada akhir setiap sub-topik pembelajaran, sehingga peneliti dapat mengamati secara khusus bagaimana prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan termanifestasi pada momen evaluasi berbasis permainan tersebut. Setiap hasil pengamatan dicatat dalam catatan lapangan (*field notes*) yang memuat deskripsi aktivitas, interaksi, dan reaksi peserta didik secara naratif dan kronologis.

Wawancara. Wawancara dilakukan kepada 1 guru Pendidikan Pancasila dan 8 peserta didik terpilih dengan menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur (*semi-structured interview*), yaitu wawancara yang berpedoman pada daftar pertanyaan pokok namun tetap

memberi keleluasaan untuk menggali jawaban informan secara lebih mendalam (Sugiyono, 2021). Wawancara dengan guru dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu pada tahap awal untuk menggali perencanaan pembelajaran dan pada tahap akhir untuk menggali refleksi serta kendala pelaksanaan, masing-masing berdurasi sekitar 45–60 menit. Wawancara dengan peserta didik dilaksanakan satu kali untuk setiap informan setelah rangkaian observasi selesai, dengan durasi sekitar 20–30 menit per informan, guna menggali pengalaman belajar, pemaknaan, tingkat kesadaran, dan kendala yang dirasakan selama pembelajaran berlangsung. Seluruh wawancara dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan sekolah, direkam dengan persetujuan informan, dan ditranskripsi secara verbatim untuk selanjutnya dianalisis. Hasil transkripsi dikonfirmasikan kembali kepada informan (*member checking*) untuk memastikan keakuratan interpretasi.

Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data hasil observasi dan wawancara, mencakup modul ajar, bahan ajar, hasil kerja peserta didik, rekap skor pada keempat sesi Kahoot, serta foto dan catatan kegiatan pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*), yang didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Ketiga instrumen bantu tersebut disusun berdasarkan fokus penelitian, khususnya implementasi pembelajaran mendalam serta penerapan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui media Kahoot, dan divalidasi secara konseptual melalui diskusi dengan dosen pembimbing sebelum digunakan di lapangan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian meliputi tiga tahap. **Tahap persiapan** mencakup penentuan lokasi dan subjek penelitian, pengurusan surat izin penelitian kepada pihak sekolah, koordinasi dengan guru Pendidikan Pancasila mengenai jadwal dan materi yang akan diobservasi, serta penyusunan dan validasi instrumen. **Tahap pelaksanaan** meliputi kegiatan observasi selama 8 kali pertemuan, wawancara dengan guru dan 8 peserta didik terpilih, serta pengumpulan dokumen pendukung secara berkesinambungan selama masa pembelajaran berlangsung. **Tahap analisis data** dilakukan baik secara simultan selama pengumpulan data di lapangan maupun secara menyeluruh setelah seluruh data terkumpul.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang terdiri atas empat tahap yang berlangsung secara siklikal, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, serta mengategorikan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian, yaitu prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif serta matriks kategori untuk

memudahkan peneliti melihat pola dan keterkaitan antartema. Penarikan dan verifikasi kesimpulan dilakukan secara bertahap sepanjang proses penelitian dan disempurnakan setelah seluruh data dikonfirmasi kebenarannya melalui triangulasi. Model ini dipilih karena memungkinkan analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak awal pengumpulan data, sehingga temuan dapat terus diperdalam dan diverifikasi di lapangan, bukan hanya pada akhir penelitian (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Keabsahan Data

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber (Creswell & Poth, 2018). Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi atas fenomena yang sama untuk melihat konsistensi temuan, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan dari peserta didik pada berbagai kategori keterlibatan. Selain itu, peneliti melakukan *member checking* dengan mengonfirmasi kembali hasil transkripsi dan interpretasi awal kepada informan, serta pemeriksaan sejawat (*peer debriefing*) bersama dosen pembimbing untuk menguji kredibilitas interpretasi data.

Prosedur Etika Penelitian

Penelitian ini memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian yang melibatkan manusia sebagai subjek (Creswell & Poth, 2018). Sebelum pengumpulan data dimulai, peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian secara resmi kepada pihak SMA Negeri 14 Medan dan memperoleh persetujuan dari kepala sekolah serta guru mata pelajaran yang bersangkutan. Kepada seluruh calon informan baik guru maupun peserta didik disampaikan penjelasan mengenai tujuan, prosedur, manfaat, serta hak untuk menolak atau mengundurkan diri dari penelitian tanpa konsekuensi apa pun, yang selanjutnya dituangkan dalam lembar persetujuan (*informed consent*). Mengingat peserta didik berstatus di bawah umur, persetujuan turut dimintakan kepada wali kelas/orang tua peserta didik sesuai prosedur yang berlaku di sekolah. Kerahasiaan data dijaga dengan menyamarkan identitas informan menggunakan kode, membatasi akses data hanya kepada peneliti dan pembimbing, serta menggunakan hasil penelitian semata-mata untuk kepentingan akademik. Partisipasi dalam wawancara maupun perekaman audio bersifat sukarela dan hanya dilakukan setelah informan menyatakan kesediaannya secara tertulis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran mendalam pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI-8 SMA Negeri 14 Medan berlangsung melalui tiga fase yang saling berkaitan, yaitu fase orientasi materi secara konvensional, fase kontekstualisasi dan kolaborasi kelompok, serta fase evaluasi interaktif berbasis Kahoot. Ketiga fase tersebut memperlihatkan kecenderungan penguatan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan sebagaimana dirangkum pada Tabel 1, dan dimaknai lebih lanjut melalui kutipan wawancara, catatan observasi, serta kerangka teoretis yang relevan. Perlu ditegaskan bahwa sebagai penelitian kualitatif deskriptif,

temuan berikut dimaknai sebagai pola dan kecenderungan yang muncul dari data lapangan, bukan sebagai generalisasi maupun ukuran statistik.

Tabel 1. Konvergensi Prinsip Pembelajaran Mendalam melalui Media Kahoot

Prinsip	Temuan Empirik (Observasi/Wawancara)	Peran Kahoot (Teramati)	Kerangka Teoretis yang Relevan
Berkesadaran (Mindful)	Fokus tampak rendah pada awal pembelajaran; keterlibatan visual dan verbal meningkat saat sesi evaluasi berlangsung	Papan peringkat dan skor langsung tampak memicu peserta didik memantau capaian belajarnya	Self-Regulated Learning (Zimmerman, 2002)
Bermakna (Meaningful)	Respons dan pertanyaan balik peserta didik lebih banyak muncul ketika materi dikaitkan dengan peristiwa keseharian	Soal kuis disusun dalam bentuk skenario kontekstual bermuatan nilai Pancasila	Meaningful Learning (Ausubel, 1968)
Menggembirakan (Joyful)	Ekspresi antusiasme dan keterlibatan emosional tampak paling menonjol selama sesi kuis berlangsung	Kompetisi berbatas waktu dan umpan balik seketika mewarnai suasana kelas	Flow Theory (Csikszentmihalyi, 1990)

Prinsip Berkesadaran (Mindful): dari Regulasi Diri yang Belum Optimal menuju Pemantauan Diri yang Konkret

Tahap awal pembelajaran, catatan lapangan peneliti mencatat sejumlah peserta didik tampak belum sepenuhnya fokus dan cenderung disibukkan dengan aktivitas masing-masing saat guru menyampaikan materi secara konvensional. Salah satu catatan observasi pada pertemuan kedua menggambarkan kondisi tersebut sebagai berikut.

Catatan lapangan (Pertemuan ke-2, 13 Agustus 2026): Sekitar sepertiga peserta didik di baris belakang tampak sesekali berbincang dengan teman sebangku atau memandang ke luar kelas saat guru menjelaskan materi hak dan kewajiban warga negara. Guru dua kali menegur peserta didik yang kurang memperhatikan sebelum melanjutkan penjelasan. Guru Pendidikan Pancasila turut mengonfirmasi kecenderungan tersebut dalam wawancara awal, sebagaimana dikutip berikut.

"Di awal-awal penjelasan, biasanya anak-anak belum semua fokus, apalagi kalau materinya masih berupa konsep dasar yang saya sampaikan secara ceramah. Baru setelah masuk ke aktivitas yang melibatkan mereka langsung, perhatian mereka mulai terbangun." (Guru Pendidikan Pancasila, wawancara tahap awal)

Kecenderungan ini sejalan dengan teori *self-regulated learning* (Zimmerman, 2002), yang menempatkan kesadaran belajar sebagai kemampuan peserta didik meregulasi diri

melalui tiga fase, yaitu perencanaan, performa, dan refleksi diri. Rendahnya fokus pada tahap awal dapat dimaknai sebagai indikasi bahwa fase perencanaan dan pemantauan diri peserta didik belum berjalan optimal, kemungkinan karena belum ada pemicu (*trigger*) konkret yang membuat mereka menyadari relevansi dan tujuan belajar secara langsung. Kajian bibliometrik terbaru terhadap literatur *self-regulated learning* turut menegaskan bahwa kemampuan regulasi diri peserta didik pada jenjang menengah cenderung membutuhkan pemicu eksternal yang konkret dan terukur agar fase pemantauan diri dapat berjalan optimal (Khotimah, Retnawati, Jannah, & Rahmasari, 2023; Dalimunthe, Nuari, & Damra, 2025).

Kecenderungan keterlibatan tersebut tampak berbeda pada sesi evaluasi menggunakan Kahoot. Beberapa peserta didik dengan tingkat keterlibatan tinggi maupun rendah sama-sama menunjukkan perubahan sikap saat sesi kuis dimulai, sebagaimana terungkap dalam kutipan wawancara berikut.

"Saya jadi lebih merhatiin waktu ada Kahoot, soalnya bisa lihat langsung nilai saya ada di posisi berapa. Jadi kalau nilai saya rendah, saya jadi mikir, 'oh berarti tadi saya kurang fokus'." (PD-T2 (peserta didik dengan keterlibatan tinggi), wawancara)

"Awalnya saya kurang begitu dengar penjelasan guru, tapi pas main Kahoot saya jadi kelihatan skornya rendah, jadi pengen coba lebih perhatiin lagi biar nanti nggak salah jawab." (PD-R1 (peserta didik dengan keterlibatan rendah), wawancara)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa papan peringkat (*leaderboard*) dan skor langsung yang ditampilkan Kahoot tampak memberi umpan balik yang memungkinkan peserta didik memantau capaian belajarnya secara langsung, sebuah mekanisme yang dapat diinterpretasikan sebagai penguat fase pemantauan diri (*self-monitoring*) dalam siklus regulasi diri. Temuan ini konsisten dengan penelitian Febriansah, Soepriyanto, dan Fadhli (2024) yang mendapati bahwa elemen *leaderboard* dalam gamifikasi berkontribusi terhadap pencapaian kinerja peserta didik melalui penguatan efikasi diri dan kesadaran atas posisi belajarnya. Dengan demikian, Kahoot dapat dimaknai sebagai salah satu instrumen eksternal yang membantu menjembatani kesenjangan regulasi diri peserta didik pada tahap awal pembelajaran, meskipun penelitian ini tidak mengukur secara terpisah apakah perubahan tersebut bersifat menetap di luar sesi Kahoot itu sendiri.

Prinsip Bermakna (Meaningful): Kontekstualisasi Nilai Pancasila dalam Struktur Kognitif Peserta Didik

Upaya guru mengaitkan materi Pendidikan Pancasila dengan persoalan kehidupan sehari-hari memperoleh respons yang relatif lebih aktif dibandingkan penyampaian materi secara konvensional, baik dalam bentuk pertanyaan balik maupun contoh yang diajukan peserta didik secara spontan. Salah seorang peserta didik dengan keterlibatan sedang menyampaikan pengalamannya sebagai berikut.

"Saya lebih ngerti kalau contohnya itu kejadian yang deket sama kehidupan saya, kayak soal toleransi antar teman yang beda agama di kelas. Kalau cuma dijelasin teori doang saya suka lupa, tapi kalau ada contohnya jadi lebih nyambung di kepala saya." (PD-S3 (peserta didik dengan keterlibatan sedang), wawancara)

Catatan lapangan (Pertemuan ke-4, 20 Agustus 2026): Ketika guru mengaitkan sila kedua dengan kasus perundungan yang pernah viral di media sosial, beberapa peserta didik mengangkat tangan tanpa diminta untuk memberikan pendapat, berbeda dengan sesi penjelasan konsep di awal pertemuan yang relatif sepi respons.

Kecenderungan ini selaras dengan teori belajar bermakna Ausubel (1968), yang menegaskan bahwa pembelajaran cenderung lebih bermakna apabila informasi baru dikaitkan secara substantif dengan struktur kognitif dan pengalaman yang telah dimiliki peserta didik, dan bukan sekadar dihafalkan secara verbal (*rote learning*). Ketika nilai-nilai Pancasila dihubungkan dengan konteks yang dekat dengan keseharian peserta didik, data wawancara mengindikasikan terjadinya proses yang menyerupai subsumsi dalam kerangka Ausubel, yaitu pengetahuan baru dikaitkan pada konsep yang sudah dimiliki peserta didik dalam struktur kognitifnya. Penerapan prinsip serupa pada mata pelajaran lain turut dilaporkan oleh Sholikin, Sujarwo, dan Abdussakir (2022) serta Darmayanti, Khairani, Hasanah, Sholihah, Farhan, dan Aliyafi (2023), yang menemukan bahwa pengaitan materi dengan pengalaman konkret peserta didik cenderung meningkatkan pemahaman dibandingkan penyampaian konsep secara langsung tanpa kontekstualisasi. Prinsip bermakna ini tampak diperkuat lebih lanjut melalui pertanyaan-pertanyaan kuis Kahoot yang dirancang guru tidak sekadar menguji ingatan, tetapi menyajikan skenario dan ilustrasi kontekstual terkait nilai Pancasila, sebagaimana disampaikan oleh guru.

"Saya sengaja bikin soal Kahoot bukan cuma tanya definisi, tapi saya kasih contoh kasus dulu, baru anak-anak jawab sila mana yang sesuai. Jadi mereka nggak sekadar hafal, tapi harus mikir mengaitkan ke kejadian nyata." (Guru Pendidikan Pancasila, wawancara tahap akhir)

Desain pertanyaan semacam ini dapat dimaknai sebagai upaya guru menghadirkan fungsi yang menyerupai *advance organizer* dalam kerangka Ausubel, yaitu jembatan kognitif yang membantu peserta didik mengaitkan konsep abstrak Pancasila dengan pengalaman konkret. Namun, mengingat data penelitian ini bersifat kualitatif dan tidak mengukur struktur kognitif peserta didik secara langsung, klaim tersebut diajukan sebagai interpretasi yang selaras dengan pola data observasi dan wawancara, bukan sebagai pembuktian mekanisme kognitif secara definitif. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Chotimah, Suhartono, dan Fantofik (2025) mengenai pentingnya diskusi kontekstual dalam mewujudkan pembelajaran bermakna, sekaligus memperluasnya dengan menunjukkan indikasi bahwa media gamifikasi seperti Kahoot berpotensi menjadi salah satu wahana kontekstualisasi tersebut, di samping diskusi tatap muka.

Prinsip Menggembirakan (Joyful): Keterlibatan Emosional dalam Bingkai Flow Theory

Antusiasme dan keaktifan peserta didik tampak paling menonjol selama sesi Kahoot berlangsung, ditandai dengan ekspresi semangat, tepuk tangan spontan, dan dorongan kompetitif yang relatif sehat antarpeserta didik, sebagaimana tergambar dalam catatan lapangan berikut.

Catatan lapangan (Pertemuan ke-6, 27 Agustus 2026): Saat sesi Kahoot dimulai, hampir seluruh peserta didik langsung mengambil gawainya tanpa diminta. Terdengar seruan spontan ketika nama peserta didik muncul di posisi tiga besar leaderboard, dan

beberapa peserta didik saling bersorak ketika berhasil menjawab benar dalam waktu singkat.

"Kalau lagi Kahoot itu rasanya waktu cepat banget, nggak berasa lagi belajar, padahal soalnya tetap soal pelajaran. Saya jadi pengen cepat-cepat lihat soal berikutnya." (PD-T1 (peserta didik dengan keterlibatan tinggi), wawancara)

"Saya suka karena nggak tegang kayak ulangan biasa, walaupun ada rangking gitu, tapi lebih ke seru-seruan aja sama teman." (PD-S1 (peserta didik dengan keterlibatan sedang), wawancara)

Pola yang tergambar dari catatan lapangan dan kutipan wawancara tersebut selaras dengan sejumlah ciri yang dikemukakan dalam *flow theory* (Csikszentmihalyi, 1990), yang menjelaskan bahwa keterlibatan optimal dan rasa menyenangkan dalam suatu aktivitas cenderung muncul ketika terdapat keseimbangan antara tantangan yang dihadapi dan kemampuan individu, disertai umpan balik yang jelas dan seketika. Ungkapan peserta didik mengenai persepsi waktu yang terasa lebih cepat dan hilangnya rasa "sedang dievaluasi" mengindikasikan kemunculan sebagian ciri *flow*, meskipun penelitian ini perlu menegaskan keterbatasannya: kemunculan *flow* sebagai suatu konstruk psikologis idealnya dikonfirmasi melalui instrumen terstandar, sedangkan data pada penelitian ini bersumber dari observasi dan penuturan subjektif peserta didik. Dengan demikian, temuan ini diajukan sebagai indikasi kualitatif yang selaras dengan kerangka *flow theory*, bukan sebagai pembuktian keadaan *flow* secara psikometrik. Tinjauan sistematis terbaru terhadap penerapan *flow theory* dalam riset pendidikan turut mengonfirmasi bahwa keseimbangan tantangan-kemampuan dan umpan balik seketika merupakan dua prasyarat yang paling konsisten memunculkan indikasi *flow* pada aktivitas belajar berbasis permainan digital (Dong, Mohamad, & Cheok, 2025). Temuan mengenai peran umpan balik seketika dan elemen kompetisi pada Kahoot juga sejalan dengan hasil evaluasi Wirani, Nabarian, dan Romadhon (2022) terhadap penggunaan berkelanjutan Kahoot di kalangan peserta didik Indonesia, yang mendapati bahwa kombinasi elemen permainan dan umpan balik instan berkontribusi terhadap pengalaman belajar yang dipersepsikan menyenangkan.

Yang perlu digarisbawahi, kegembiraan yang teramati bukanlah kegembiraan tanpa arah, melainkan kegembiraan yang tetap terikat pada capaian belajar substantif, karena pertanyaan Kahoot secara langsung menguji pemahaman nilai Pancasila. Hal ini turut dikonfirmasi oleh guru.

"Meskipun suasananya rame dan kompetitif, saya tetap lihat dari hasil skor mereka, apakah pemahamannya soal materi memang meningkat atau cuma ramai-ramai saja. Dan dari beberapa kali sesi, nilai rata-rata mereka di soal yang berkaitan dengan materi yang baru diajarkan cenderung membaik dibanding sesi sebelumnya." (Guru Pendidikan Pancasila, wawancara tahap akhir)

Temuan ini menjadi salah satu titik yang membedakan penelitian ini dari kajian-kajian pembelajaran mendalam sebelumnya, misalnya penelitian Harianto, Yunita, Siagian, dan Batubara (2026) serta Subagyo, Kinasih, Widodo, Wahyuni, dan Nashihah (2024) yang menyoroti dampak Kahoot terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila secara terukur namun belum menautkannya secara eksplisit dengan ketiga prinsip pembelajaran

mendalam: penelitian ini menunjukkan indikasi bahwa ketiga prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan tidak hanya hadir secara paralel dalam proses pembelajaran, tetapi cenderung bertemu dan saling memperkuat dalam satu aktivitas, yaitu evaluasi interaktif berbasis Kahoot.

Kahoot sebagai Titik Temu (Convergence Point) Tiga Prinsip Pembelajaran Mendalam

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung mengkaji ketiga prinsip pembelajaran mendalam secara terpisah atau bersifat umum (Chotimah, Suhartono, & Fantofik, 2025; Widyastuti, Widyasari, Rahmawati, & Minsih, 2025), data observasi dan wawancara pada penelitian ini mengindikasikan bahwa Kahoot berpotensi berfungsi sebagai *convergence point*, yaitu titik temu yang secara bersamaan turut memperkuat pemantauan diri peserta didik (berkesadaran), memfasilitasi pengaitan pengetahuan baru dengan konteks keseharian (bermakna), dan menghadirkan suasana belajar yang selaras dengan sebagian ciri *flow* melalui mekanisme permainan dan umpan balik seketika (menggembirakan). Temuan ini perlu dibaca sebagai pola yang teramati pada satu kelas dan konteks tertentu, sehingga tawaran kontribusi teoretisnya — berupa model konvergensi tiga prinsip pembelajaran mendalam melalui satu media gamifikasi — masih bersifat awal dan terbuka untuk diuji lebih lanjut pada konteks dan jenjang pendidikan lain. Secara praktis, temuan ini tetap dapat menjadi rujukan bagi guru Pendidikan Pancasila dalam merancang evaluasi pembelajaran yang tidak sekadar mengukur capaian kognitif, tetapi juga berpotensi menghidupkan kesadaran dan kegembiraan belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis implementasi pembelajaran mendalam melalui pemanfaatan media Kahoot dalam mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI-8 SMA Negeri 14 Medan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

Pertama, implementasi pembelajaran mendalam pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas yang diteliti berlangsung melalui tiga fase yang saling berkaitan, yaitu fase orientasi materi secara konvensional, fase kontekstualisasi dan kolaborasi kelompok, serta fase evaluasi interaktif berbasis Kahoot. Fase evaluasi berbasis Kahoot secara konsisten menunjukkan penguatan ketiga prinsip pembelajaran mendalam dibandingkan fase penyampaian materi secara konvensional, sebagaimana teramati dari perubahan pola keterlibatan peserta didik dan dikonfirmasi melalui penuturan guru maupun peserta didik.

Kedua, pada prinsip berkesadaran (*mindful*), fokus peserta didik yang cenderung rendah pada tahap orientasi materi tampak meningkat saat sesi evaluasi Kahoot berlangsung. Papan peringkat dan skor langsung yang ditampilkan Kahoot mengindikasikan berperan sebagai pemicu eksternal yang memperkuat fase pemantauan

diri (*self-monitoring*) dalam siklus regulasi diri peserta didik (Zimmerman, 2002), sejalan dengan temuan Febriansah, Soepriyanto, dan Fadhli (2024) mengenai peran *leaderboard* dalam memperkuat efikasi diri dan pencapaian kinerja peserta didik, serta kajian Dalimunthe, Nuari, dan Damra (2025) yang menegaskan pentingnya pemicu eksternal yang konkret bagi berjalannya regulasi diri peserta didik pada jenjang menengah.

Ketiga, pada prinsip bermakna (*meaningful*), pengaitan materi Pendidikan Pancasila dengan persoalan keseharian peserta didik, baik melalui diskusi maupun skenario kontekstual pada pertanyaan Kahoot, cenderung memunculkan respons dan keterlibatan yang lebih aktif dibandingkan penyampaian konsep secara verbal. Pola ini selaras dengan teori belajar bermakna Ausubel (1968) serta diperkuat oleh temuan Sholikin, Sujarwo, dan Abdussakir (2022) dan Darmayanti, Khairani, Hasanah, Sholihah, Farhan, dan Aliyafi (2023), yang menunjukkan bahwa pengaitan materi dengan pengalaman konkret peserta didik cenderung memperkuat pemahaman dibandingkan penyampaian konsep tanpa kontekstualisasi.

Keempat, pada prinsip menggembirakan (*joyful*), sesi evaluasi Kahoot menghadirkan suasana belajar yang ditandai dengan antusiasme, kompetisi yang relatif sehat, dan hilangnya kesan sedang dievaluasi secara formal. Pola tersebut mengindikasikan kemunculan sebagian ciri *flow* sebagaimana dikemukakan Csikszentmihalyi (1990), meskipun penelitian ini tidak mengukur kondisi tersebut melalui instrumen psikometrik terstandar sehingga temuan ini perlu dimaknai sebagai indikasi kualitatif dan bukan pembuktian definitif. Kecenderungan ini sejalan dengan tinjauan sistematis Dong, Mohamad, dan Cheok (2025) mengenai peran keseimbangan tantangan-kemampuan dan umpan balik seketika dalam memunculkan indikasi *flow* pada pembelajaran berbasis permainan digital, serta temuan Wirani, Nabarian, dan Romadhon (2022) mengenai kontribusi elemen permainan dan umpan balik instan Kahoot terhadap pengalaman belajar yang dipersepsikan menyenangkan oleh peserta didik Indonesia.

Kelima, secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa Kahoot berpotensi berfungsi sebagai *convergence point*, yaitu titik temu tunggal yang secara bersamaan memperkuat regulasi diri, memfasilitasi kontekstualisasi pengetahuan, dan menghadirkan suasana belajar yang menggembirakan dalam satu aktivitas evaluasi interaktif. Temuan ini memperluas kajian-kajian terdahulu yang cenderung membahas ketiga prinsip pembelajaran mendalam secara terpisah atau bersifat umum (Chotimah, Suhartono, & Fantofik, 2025; Widyastuti, Widyasari, Rahmawati, & Minsih, 2025; Prihantoro, Prayitno, Indri, & Kusumaningtyas, 2025), sekaligus memperluas kajian efektivitas Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sebelumnya lebih banyak berfokus pada capaian hasil belajar secara terukur (Harianto, Yunita, Siagian, & Batubara, 2026; Subagyo, Kinasih, Widodo, Wahyuni, & Nashihah, 2024) dengan menautkannya secara eksplisit pada kerangka pembelajaran mendalam.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Kahoot sebagai sarana evaluasi interaktif berpotensi menjadi salah satu strategi yang relevan bagi guru Pendidikan Pancasila dalam mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan secara bersamaan. Kesimpulan ini perlu dibaca sebagai pola yang

teramati pada satu kelas dan konteks penelitian tertentu, bukan sebagai generalisasi yang berlaku pada seluruh konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

REFERENSI

Alfahral, R., & Hidasia, M. M. (2026). Self-regulated learning pada flipped classroom dalam pembelajaran dasar: Analisis bibliometrik. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2), 247–256.

Andayanie, D., dkk. (2025). Integrasi mindful learning, meaningful learning, dan joyful learning dalam pendekatan deep learning: Kajian literatur. EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies, 5(3), 769–776.

Chotimah, C., Suhartono, S., & Fantofik, F. (2025). Implementasi prinsip mindful, meaningful, dan joyful learning dalam pembelajaran mendalam.

Dalimunthe, H. L., Nuari, A. H., & Damra, H. R. (2025). A bibliometric analysis of self-regulated learning research among students: Trends, themes, and future direction. Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi, 7(1), 91–102.

Darmayanti, N., Khairani, Hasanah, Sholihah, M. F., & Aliyafi, M. (2023). Pelaksanaan teori belajar bermakna David Ausubel dalam pembelajaran Pendidikan Matematika. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5(2).

Dong, X., Mohamad, H., & Cheok, M. (2025). A systematic review of the application of flow theory in educational research. IMAGE Journal, UNIRAZAK.

Fikri, M. H., Murhayati, S., & Darmawan, R. (2025). Keabsahan data dalam penelitian kualitatif. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(2), 13057–13065.

Febriansah, A. T., Soepriyanto, Y., & Fadhli, M. (2024). Leaderboard as an element of gamification and student self-efficacy for performance achievement. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 7(3), 508–519.

Harianto, D., Yunita, S., Siagian, L., & Batubara, A. (2026). Penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X SMA Swasta Kartika 1-2 Medan. Jurnal Dunia Pendidikan, 7(1), 145–155.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). Kebijakan pembelajaran mendalam (deep learning) dalam kurikulum pendidikan nasional.

Husnullail, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah. Jurnal Genta Mulia, 15, 1–23.

Khotimah, K., Retnawati, L., Jannah, M., & Rahmasari, D. (2023). Literature review of self regulated learning: Study for student learning in school. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 5767–5775.

Moleong, L. J. (2021). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.

Prihantoro, P., Prayitno, H. J., Indri, I., & Kusumaningtyas, D. A. (2025). Deep learning: Policies, concepts, and implementation in senior high schools in Indonesia. Journal of Deep Learning.

Sholikin, N. W., Sujarwo, I., & Abdussakir, A. (2022). Penerapan teori belajar bermakna untuk meningkatkan literasi matematis siswa kelas X. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 386–396.

Subagyo, N. A., Kinasih, E. T., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Nashihah, R. (2024). Dampak Baamboozle dan Kahoot berbasis PBL terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa SD. Jurnal Basicedu, 8(6).

Sugiyono. (2021). Metode penelitian kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif. Alfabeta.

Sukmawati, S., Jamaluddin, J., Wahida, P., Wanda, W., Fahril, F., Minarni, M., Mudatsir, M., Nurhikma, N., Rifky, M., & Rahmayani, A. (2022). Pemanfaatan media ICT "Kahoot" sebagai inovasi media pembelajaran PKn. Jurnal Kewarganegaraan, 6(1), 770–777.

Suryana, G. A. (2022). Penerapan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran PPKn. Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran, 2(2), 35–41.

Widyastuti, W., Widyasari, C., Rahmawati, F. P., & Minsih, M. (2025). Implementasi prinsip pengelolaan meaningful, mindful, dan joyful learning dalam proses pembelajaran mendalam: Studi kasus di sekolah dasar Islam terpadu. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(5), 2172–2181.