JURNAL SATYA WIDYA - VOL. 41 NO. 1 (JUNI, 2025)
Available *online* at: https://ejournal.uksw.edu/satyawidya

e-ISSN: 2549-967X
p-ISSN: 0854-5995

Satya Widya

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana

ANALISIS KESIAPAN SISWA KELAS VI MENGGUNAKAN ALAT EVALUASI BERBASIS DIGITAL (KAHOOT) DI SDN 2 SIANGAN

A.A Istri Mahayoni Citrayanti[1], Putu Beny Pradnyana[2]

[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali
Email: gungcitra54@gmail.com
[2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali
Email: putubenypradnyana380@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-11-20
Review : 2024-11-21
Accepted : 2025-01-08
Published : 2025-06-30

KEYWORDS

Student Readiness, Digital Evaluation, Kahoot

Kesiapan Siswa, Evaluasi Digital, Kahoot

KORESPONDENSI

Phone: +6285738305628
E-mail: gungcitra54@gmail.com

A B S T R A C T

This study aims to explore the extent of physical and mental readiness of sixth-grade students at SD Negeri 2 Siangan in participating in digital learning evaluations using Kahoot. The method employed is a descriptive qualitative approach, with data collected through questionnaires distributed to 31 students. The data analysis results indicate that most students demonstrate good readiness, both physically and mentally. The majority of students possess good concentration skills, a high motivation to learn, and the ability to manage stress effectively. Although many students are already accustomed to using smartphones for learning, some are still unfamiliar with digital evaluation methods. Some students also face physical challenges, such as fatigue, despite having healthy sleep and eating patterns. These findings emphasize the importance of physical and mental readiness, as well as environmental support, in ensuring the success of digital learning evaluations. Further research is expected to explore in greater depth the impact of digital evaluations on students' academic performance.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana kesiapan fisik dan mental siswa kelas 6 di SD Negeri 2 Siangan dalam menghadapi evaluasi pembelajaran digital melalui Kahoot. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif, dengan data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada 31 siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah menunjukkan kesiapan yang baik, baik secara fisik maupun mental. Sebagian besar siswa memiliki kemampuan konsentrasi yang baik, motivasi belajar yang tinggi, dan mampu mengelola stres dengan baik. Meskipun banyak siswa yang sudah terbiasa menggunakan gawai untuk belajar, masih ada beberapa yang belum terbiasa dengan evaluasi digital. Beberapa siswa juga menghadapi masalah fisik, seperti kelelahan, meskipun mereka memiliki pola tidur dan makan

yang sehat. Temuan ini menekankan pentingnya kesiapan fisik dan mental serta dukungan lingkungan dalam mendukung keberhasilan evaluasi pembelajaran berbasis digital. Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat meneliti lebih dalam mengenai dampak evaluasi digital terhadap hasil belajar akademik siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses transfer pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui metode pengajaran**,** pelatihan, atau penelitian (Oktavia et al., 2021). Pendidikan akan lebih maksimal jika menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Pendidikan di era digital mengalami transformasi yang signifikan, terutama dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Salah satu perubahan yang terlihat adalah penggunaan teknologi digital sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, termasuk dalam hal evaluasi. Evaluasi adalah salah satu bagian penting dalam proses pendidikan, karena memberikan umpan balik kepada guru dan siswa mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan perkembangan teknologi, evaluasi tidak lagi terbatas pada metode konvensional, seperti tes tertulis atau ujian tertutup, tetapi dapat dilakukan secara digital menggunakan berbagai aplikasi.

Menurut Evi Anggraini (2019) teknologi informasi adalah teknologi yang mengolah data untuk menghasilkan informasi berkualitas yang relevan, akurat, dan tepat waktu untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan, serta mendukung pengambilan keputusan strategis dengan memanfaatkan komputer dan sistem jaringan untuk menghubungkan komputer sesuai kebutuhan. Sedangkan Djari et al., (2023) menyatakan teknologi dirancang untuk mendukung manusia dalam menyelesaikan berbagai tugas dengan lebih mudah dan efisien, sehingga dapat membantu kelancaran aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, teknologi informasi menjadi kunci dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional di berbagai bidang, memungkinkan pengguna untuk mengakses dan menganalisis data dengan cepat, sehingga dapat membuat keputusan yang lebih baik dan lebih tepat sasaran (Nababan, 2022). Teknologi dalam pendidikan telah menjadi pendorong utama untuk transformasi cara mengajar dan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pelajaran. Agustian & Salsabila (2021) menjelaskan teknologi pendidikan merupakan penerapan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien, yang meliputi tidak hanya perangkat keras *(hardware),* tetapi juga perangkat lunak*(software)*, serta sumber daya manusia *(brainware).*

Kesiapan adalah kondisi menyeluruh individu yang mencakup fisik dan psikis yang membuatnya mampu merespons atau menjawab situasi tertentu dengan cara tertentu, sehingga untuk mencapai kesiapan maksimal, diperlukan keseimbangan antara kondisi fisik dan psikis yang mendukung proses pembelajaran (Novita & Tindangen, 2022). Sejalan dengan pendapat Novita & Tindangen (2022), kondisi fisik dan psikis menjadi indikator kesiapan dalam pembelajaran. Berikut adalah indikator kesiapan yang dipengaruhi oleh aspek fisik dan psikis, yang bisa diadaptasi menjadi instrumen kuesioner. Instrumen ini dapat digunakan untuk mengukur tingkat kesiapan individu dalam kesiapan evaluasi digital kepada siswa SD yang dapat disajikan sebagai berikut: indikator kesiapan fisik seperti, kondisi kesehatan, kebugaran tubuh, kebutuhan istirahat dan tidur, nutrisi dan pola makan, kemampuan fisik dalam menjalankan tugas. Selain itu

ada juga indikator kesiapan psikis seperti, fokus dan konsentrasi, motivasi dan semangat, ketenangan emosional, kepercayaan diri, kemampuan mengelola stress. Kesiapan individu dalam menghadapi situasi, termasuk pembelajaran, tidak terlepas dari proses perkembangan kognitif yang dialaminya. Syafawani & Safari, (2024) berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa individu terus berkembang dan beradaptasi sepanjang hidupnya melalui berbagai aspek, seperti perkembangan fisik, kepribadian, sosial-emosional, kognitif, serta bahasa. Menurut Anggraeni et al., (2024) teori perkembangan kognitif Piaget mencakup konsep penting seperti skema, adaptasi, asimilasi, akomodasi, dan keseimbangan, skema adalah informasi yang terorganisir dalam pikiran anak, sedangkan adaptasi terjadi melalui interaksi dengan lingkungan, asimilasi menambah informasi baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada, akomodasi menciptakan pola baru, dan keseimbangan adalah keselarasan antara tuntutan eksternal dan kebutuhan individu. Pendapat lainnya dijelaskan oleh Nuryati & Darsinah, (2021) teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan memahami objek serta kejadian di sekitarnya, termasuk ciri dan fungsi objek, interaksi sosial, serta pengelompokan untuk mengenali persamaan dan perbedaan, yang membantu mereka memahami perubahan dan membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa.

Siswa harus memiliki beberapa aspek kesiapan untuk efektif menggunakan alat evaluasi berbasis digital, yaitu kemampuan kognitif untuk memahami informasi, keterampilan beradaptasi dengan teknologi, kemampuan untuk menambah dan memodifikasi pengetahuan, serta kemampuan menyeimbangkan tuntutan tugas dengan kebutuhan pribadi. Selain itu, siswa perlu dapat mengenali persamaan dan perbedaan, berkolaborasi dengan teman-teman, dan memahami instruksi yang diberikan. Oktafia et al., (2022) menjelaskan pada tahun 2011, penggunaan gawai oleh anak usia 5 tahun di Indonesia mencapai 38 persen dan meningkat menjadi 72 persen pada 2013 serta 80 persen pada 2015, dengan sebagian besar anak menggunakannya untuk bermain, sementara 23 persen orang tua melaporkan bahwa anak mereka senang bermain gawai, dan 82 persen orang tua menyatakan bahwa anak mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Pendapat lain menurut Nur et al., (2024) mengungkapkan penelitian dari Cina menunjukkan bahwa 63,9% anak mulai menggunakan gawai pada usia 6 hingga 9 tahun, sementara 18% anak menggunakannya sebelum usia 6 tahun, sedangkan di Jepang, proporsi anak sekolah dasar yang memiliki gawai meningkat lebih dari 10 kali lipat, dari sekitar 2,1–2,7% pada 2012 menjadi 23,4% pada 2016. Dari kedua pernyataan tersebut diketahui bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak terus meningkat secara global, baik di Indonesia, Cina, maupun Jepang, dengan banyak anak mulai menggunakan gadget sejak usia dini dan angka kepemilikan gadget meningkat tajam dalam beberapa tahun terakhir.

Guru dan pendidik memainkan peran kunci dalam meningkatkan literasi digital dengan membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan yang komprehensif, dan untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, pendidikan literasi digital harus efektif dan berkelanjutan (Salsabila et al., 2024). Menurut Rafid dan Tinus, yang dikutip oleh Tilman, (2024) pendidik bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi hasilnya, memberikan pendampingan, pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu Fitriah D dan Miranda (Andi Sadriani et al., 2023) menyatakan bahwa siswa saat ini tumbuh di era teknologi digital, sehingga guru perlu terus meningkatkan kompetensi mereka untuk menghadapi perkembangan teknologi dalam Pendidikan. Guru memiliki peran penting dalam membimbing siswa mengembangkan literasi digital yang komprehensif, dan perlu terus

meningkatkan kompetensinya agar bisa mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan, sehingga literasi digital dapat diterapkan secara efektif dan berkelanjutan untuk mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan. Pada era digital, guru dapat memanfaatkan teknologi dengan membuat alat evaluasi berbasis digital untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi penilaian pembelajaran.

Salah satu alat evaluasi berbasis digital yang saat ini populer digunakan dalam dunia pendidikan adalah Kahoot. Menurut Rahmawati (2023), kahoot merupakan aplikasi yang berisi materi pendidikan berupa tes atau soal untuk memperluas wawasan dan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Sedangkan menurut Mustikawati (2019), kahoot adalah sebuah permainan sederhana yang menyenangkan, kahoot dapat dengan mudah digunakan untuk berbagai jenis tujuan pembelajaran dan pelatihan: sebagai media penilaian, untuk membagikan tugas belajar di rumah, atau sekadar menikmati proses pembelajaran, kahoot dapat digunakan di semua mata pelajaran. Secara garis besar kahoot dapat diartikan sebagai aplikasi pendidikan yang menggabungkan elemen permainan dengan materi pembelajaran, kahoot juga berfungsi sebagai permainan yang menyenangkan dan fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan, termasuk penilaian, tugas belajar, atau sekadar membuat proses belajar lebih menarik.



Gambar 1. Aplikasi Kahoot

Karakteristik Kahoot, yaitu penggunaan platform dalam pembelajaran, proses pembelajaran meliputi permainan, menjadikan kegiatan penilaian pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan informatif Rofiyarti (Inggriyani et al.,2020). Karakteristik lain, fitur permainan kahoot mengutamakan persaingan antar teman sekelas, permainan kompetitif sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan lebih cepat dan akurat, sistem evaluasi Kahoot memberi peringkat kinerja siswa di antara 5 teratas dan meningkatkan kualitas mereka (Hartanti, 2019). Kahoot memiliki beberapa karakteristik yang mendukung pembelajaran, termasuk penggunaan platform yang mengintegrasikan permainan dalam proses belajar. Hal ini menjadikan penilaian pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan informatif. Fitur permainan Kahoot menekankan persaingan antar teman sekelas, yang mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan dengan lebih cepat dan akurat. Selain itu, sistem evaluasi kahoot yang memberi peringkat pada lima kinerja terbaik berfungsi untuk meningkatkan kualitas siswa. Menurut Bahar et al. (2020) menjelaskan Kahoot adalah media pembelajaran yang menyenangkan, membantu siswa belajar teknologi, mengasah keterampilan motorik, dan digunakan untuk penilaian formatif guna memantau kemajuan mereka. Selain itu, Kahoot juga efektif untuk memperkenalkan materi baru, meningkatkan pemahaman, dan mendukung pembelajaran sosial melalui tantangan dan diskusi. Pendapat lain dijelaskan oleh (Irwan et al., 2019) Salah satu hal menarik dalam pelaksanaan Kahoot adalah setelah setiap soal dijawab, layar komputer guru langsung menampilkan jawaban yang benar, jawaban yang salah,

dan skor masing-masing peserta, sehingga siswa bisa langsung mengetahui hasil jawabannya dan berkompetisi di soal berikutnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut perlu dilakukan Evaluasi Kesiapan Siswa Kelas VI Menggunakan Alat Evaluasi Berbasis Digital (Kahoot) Di SD N 2 Siangan, dengan adanya pengalaman sebelumnya menggunakan evaluasi berbasis digital seperti Quizizz di SD Negeri 2 Siangan, maka penting untuk mengevaluasi kesiapan siswa kelas VI dalam menggunakan alat evaluasi digital baru seperti kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa siap memanfaatkan kahoot, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan mereka, serta mengeksplorasi tantangan dan hambatan yang mungkin timbul. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas penggunaan kahoot dalam pembelajaran di sekolah dasar, guna memaksimalkan manfaat teknologi dalam proses evaluasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian deskriptif kualitatif Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 2 Siangan dengan jumlah siswa 31 orang siswa yang terdiri dari 19 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Metode pengumpulan data menggunakan Angket Uji validitas isi instrumen dilakukan dengan menggunakan formula yang dikemukakan oleh Gregory (Nugrahani & Anam, 2022). Mekanisme perhitungan validitas tersebut, sebagai berikut: (1) pakar menilai setiap instrumen, (2) penilaian dikelompokkan menjadi relevan dan tidak relevan, (3) hasil penilaian pakar ditabulasi dalam bentuk matrik, (4) melakukan tabulasi silang antara dua pakar dan (5) menghitung validitas isi. Tahapan penelitian ini dilakukan dengan persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian dan penyelesaian penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif model miles & huberman (Ahmad & Muslimah, 2021) yang terdiri dari tiga tahap reduksi data, penyajian data penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kesiapan siswa kelas 6 di SD Negeri 2 Siangan memanfaatkan Kahoot sebagai alat evaluasi digital, serta pengambilan data melalui angket kuesioner. Angket ini disusun untuk mengukur kesiapan siswa dalam menggunakan Kahoot, dengan mempertimbangkan berbagai faktor fisik dan psikis yang dapat mempengaruhi pengalaman serta efektivitas mereka dalam mengikuti evaluasi berbasis teknologi. Kesiapan fisik berkaitan dengan tingkat kenyamanan tubuh selama pelaksanaan evaluasi, sedangkan kesiapan psikis meliputi motivasi, kestabilan emosi, dan kemampuan beradaptasi dengan teknologi.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada 31 siswa kelas 6 dengan 21 pernyataan dari 5 indikator kesiapan fisik dan 6 indikator kesiapan psikis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator kesiapan fisik dan kesiapan psikis

No	Indikator kesiapan fisik dan kesiapan psikis	Persentase YA	Persentase TIDAK
1	Kondisi kesehatan		
	"sehat setiap hari"	90,32%	9,68%
	" jarang merasa sakit atau lelah"	83, 87%	16,13%
2	Kebugaran tubuh		
	"memiliki cukup energi untuk menyelesaikan tugas sehari – hari"	100%	-
	"merasa bugar dan mampu bergerak aktif tanpa kesulitan "	96,77%	3,23%
3	Pola istirahat		
	"mendapat tidur yang cukup dan berkualitas setiap malam"	93,55%	6, 45%
	" tidak merasa kelelahan saat beraktivitas	83, 87%	16,13%
4	Pola makan sehat		
	" makan makanan sehat dan seimbang"	96,77%	3,25%
	"jarang merasa lapar atau kurang energi karena pola makan yang buruk "	25,81 %	74,19%
5	Kemampuan fisik		
	"mampu secara fisik untuk melakukan aktivitas yang dibutuhkan "	93,55%	6,45%
6	Fokus dan konsentrasi		
	" dapat berkonsentrasi saat menjalankan tugas"	93,55%	6,45%
	"jarang terganggu oleh hal-hal yang mengalihkan perhatian saya"	70,97%	29,03%
7	Motivasi dan semangat		
	" merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas"	96,77%	3,23%
	"bersemangat untuk memulai tugas baru setiap hari"	93,55%	6,45 %
8	Ketenangan emosional		
	"merasa tenang dan tidak cemas menghadapi tantangan"	77,42%	22, 58%
	"jarang tertekan secara emosional ketika bekerja dibawah tekanan"	67,74%	32,26%
9	Kepercayaan diri		
	"percaya diri bisa menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi"	90,32%	9, 68%
	"tidak mudah ragu atau takut gagal dalam menjalankan tugas"	74,19%	25,81%
10	Kemampuan mengelola stress		
	"dapat mengelola stres dengan baik saat menghadapi situasi yang menantang"	80,65%	19,35%
	"tidak merasa kewalahan oleh beban pekerjaan atau tekanan"	77,42%	22,58%
11	Kemampuan teknologi		
	"sering menggunakan hp untuk mengerjakan tugas sekolah "	100%	-
	"terbiasa mengikuti evaluasi berbasis digital"	67,74%	32,26%

Pada indikator kesiapan fisik yang pertama terkait kondisi kesehatan siswa kelas 6 menunjukkan pola umum jawaban yang positif. Pertama, 90,32% siswa menjawab "Ya" untuk pernyataan "Saya merasa dalam kondisi fisik yang sehat setiap hari," sementara

9,68% siswa memilih "Tidak." Tingginya persentase jawaban "Ya" ini mungkin mencerminkan adanya kesadaran yang kuat di kalangan siswa mengenai pentingnya menjaga kesehatan. Siswa yang merasa sehat mungkin mendapatkan dukungan dari keluarga dan lingkungan sekolah yang mendorong gaya hidup aktif dan pola makan yang baik. Sebaliknya, sebagian kecil siswa yang memilih "Tidak" bisa jadi mengalami masalah kesehatan yang belum terdiagnosis atau kurang perhatian terhadap kondisi fisik mereka, yang bisa disebabkan oleh kurangnya akses terhadap informasi kesehatan. Sementara itu, untuk pernyataan "Saya jarang merasa sakit atau lelah yang mengganggu aktivitas saya," sebanyak 83,87% siswa menjawab "Ya," dan 16,13% menjawab "Tidak." Persentase tinggi untuk jawaban "Ya" menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu menjaga kebugaran, tetapi siswa yang memilih "Tidak" mungkin mengalami masalah kesehatan atau beban akademis yang berat. Simamora et al., (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kesehatan fisik yang baik sangat penting bagi siswa agar dapat belajar dengan optimal dan meraih prestasi yang memuaskan, sementara kondisi kesehatan yang buruk, terutama jika harus dirawat intensif di rumah sakit, akan mengganggu konsentrasi belajar dan dapat menyebabkan kegagalan belajar.

Mengenai kebugaran tubuh siswa kelas 6 menunjukkan pola yang sangat positif. Untuk pernyataan "Saya memiliki cukup energi untuk menyelesaikan tugas-tugas sehari-hari," seluruh siswa (100%) menjawab "Ya," yang menandakan bahwa mereka merasa memiliki energi yang cukup untuk menjalani aktivitas harian tanpa hambatan fisik. Hal ini mungkin disebabkan oleh gaya hidup sehat, seperti tidur yang cukup, asupan nutrisi yang baik, dan aktivitas fisik yang teratur. Selain itu, pada pernyataan "Saya merasa bugar dan mampu bergerak aktif tanpa kesulitan," 96,77% siswa menjawab "Ya," yang menunjukkan mayoritas siswa merasa bugar dan mampu beraktivitas secara aktif. Faktor seperti program olahraga di sekolah atau dukungan keluarga dalam menjaga kebiasaan fisik yang sehat kemungkinan berperan dalam hal ini. Namun, 3,23% siswa yang menjawab "Tidak" mungkin mengalami kelelahan atau masalah kesehatan yang membatasi mereka untuk bergerak dengan bebas. Menurut Prastyawan & Pulungan (2022) mengungkapkan bahwa anak dengan tingkat kebugaran jasmani rendah tetap bisa meraih prestasi belajar yang baik jika berada dalam kondisi sehat, yaitu keadaan fit atau bebas dari sakit, karena faktor psikologis memiliki pengaruh yang lebih besar. Teori Pendekatan holistik dapat sejalan dengan hasil yang diperoleh dari indikator kesiapan fisik mengenai kondisi kesehatan dan kebugaran tubuh siswa. Ramli, A., & Wahyudi (dalam Ulfah Fauziah, Siti Qomariyah & Babullah, Rubi Jimatul Rizki, 2023) menyatakan pendidikan holistik adalah pendekatan yang mempersiapkan individu secara menyeluruh, mencakup aspek intelektual, emosional, fisik, sosial, dan spiritual, dengan tujuan membentuk siswa yang seimbang, terampil, dan memahami hubungan mereka dengan masyarakat serta lingkungan. Sebagaimana dinyatakan oleh Ramli, A., & Wahyudi bahwa pendidikan holistik bertujuan mengembangkan individu secara utuh, mencakup aspek intelektual, fisik, emosional, sosial, dan spiritual. Hal ini sejalan dengan pentingnya kesehatan dan kebugaran siswa sebagai dasar untuk mendukung keseimbangan dan kemampuan mereka dalam belajar serta berinteraksi dengan lingkungan.

Sebagian besar siswa kelas 6 menunjukkan pola istirahat yang baik, dengan 93,55% siswa mengatakan "Ya" pada pernyataan "Saya mendapatkan tidur yang cukup dan berkualitas setiap malam." Ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa cukup tidur, kemungkinan besar didukung oleh kebiasaan tidur yang teratur dan lingkungan rumah yang mendukung. Namun, 6,45% siswa yang menjawab "Tidak" kemungkinan

mengalami masalah terkait kurangnya waktu tidur atau mengalami gangguan tidur yang menghambat kualitas istirahat mereka. Pada pernyataan "Saya tidak merasa kelelahan atau mengantuk saat beraktivitas," sebanyak 83,87% siswa menjawab "Ya," yang menunjukkan bahwa mereka merasa bugar dan berenergi saat melakukan aktivitas sehari-hari. Namun, 16,13% siswa yang menjawab "Tidak" mungkin mengalami kelelahan, yang dapat berdampak negatif pada konsentrasi dan produktivitas mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mujazi & Zulfa, 2021) terkait hubungan pola tidur terhadap konsentrasi belajar siswa Ia menjelaskan kebiasaan tidur yang buruk mengganggu konsentrasi peserta didik dan daya ingat, karena tidur yang cukup penting untuk menyegarkan otak serta mendukung sistem imun, sehingga kurang tidur menyebabkan kelelahan dan mengantuk saat belajar.

Siswa kelas 6 memiliki kesadaran yang tinggi terhadap pentingnya pola makan yang sehat dan seimbang. Sebanyak 96,77% siswa mengatakan "Ya" pada pernyataan "Saya makan makanan yang sehat dan seimbang setiap hari," yang mencerminkan bahwa mayoritas siswa telah mengadopsi kebiasaan makan yang baik. Di sisi lain, 3,25% siswa yang menjawab "Tidak" mungkin menghadapi keterbatasan dalam akses atau pilihan makanan sehat, yang dapat dipengaruhi oleh faktor ekonomi atau kebiasaan keluarga. Namun, ketika ditanya tentang pernyataan "Saya jarang merasa lapar atau kekurangan energi karena pola makan yang buruk," hanya 25,81% siswa yang menjawab "Ya," sementara 74,19% menjawab "Tidak." Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami masalah dengan asupan energi yang cukup, meskipun mereka mengaku mengonsumsi makanan sehat. Hal ini mungkin disebabkan oleh ketidakseimbangan dalam jumlah kalori yang mereka konsumsi, kebutuhan gizi yang tidak terpenuhi, atau pola makan yang tidak konsisten. Melania et al., (2022) mengemukakan jika keputusan yang konsisten mengenai pola makan akan membentuk kebiasaan baik bagi anak, makanan bergizi seimbang esensial untuk pertumbuhan, perkembangan, dan kecerdasan anak, sehingga ibu perlu memastikan variasi, waktu makan, dan nutrisi yang baik secara teratur. Dari dua indikator di atas kebutuhan istirahat dan tidur siswa serta nutrisi dan pola makan siswa, teori Hierarki Kebutuhan Maslow menjadi teori pendukung, yang menempatkan kebutuhan fisiologis seperti energi dan kebugaran fisik. Secara umum, Maslow menjelaskan lima tingkatan kebutuhan, di mana tingkat pertama adalah kebutuhan fisik *(Physiological Needs)* yang merupakan kebutuhan paling dasar dan mendominasi manusia, meliputi kebutuhan biologis seperti oksigen, makanan (Lubis, 2019). Teori Hierarki Kebutuhan Maslow menunjukkan bahwa kebutuhan fisiologis, seperti energi dan kebugaran fisik, adalah yang paling mendasar bagi manusia. Dalam konteks ini, pentingnya tidur yang cukup dan pola makan yang seimbang menjadi krusial bagi siswa, karena keduanya berkontribusi pada kesehatan fisik dan kemampuan belajar mereka secara efektif.

Siswa merasa memiliki kemampuan fisik yang baik untuk melaksanakan aktivitas yang diperlukan dalam pekerjaan mereka. Sebanyak 93,55% siswa menjawab "Ya" pada pernyataan "Saya merasa mampu secara fisik untuk melakukan aktivitas yang dibutuhkan dalam pekerjaan saya." Hal ini mencerminkan bahwa mereka merasa kuat dan siap untuk menjalani aktivitas sehari-hari, yang mungkin dipengaruhi oleh rutinitas aktivitas fisik di sekolah, seperti pendidikan jasmani dan program olahraga. Di sisi lain, 6,55% siswa yang menjawab "Tidak" mungkin menghadapi tantangan terkait kemampuan fisik mereka, yang bisa disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurangnya aktivitas fisik di luar sekolah, masalah kesehatan, atau kebiasaan gaya hidup yang kurang mendukung. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi kepercayaan diri mereka dalam melaksanakan

tugas yang memerlukan stamina fisik. Riyanto, (2020) mengatakan aktivitas fisik dan olahraga memainkan peran penting dalam pengembangan motorik anak dengan mencakup intervensi pada aspek kognitif, sosial, dan fisik, keduanya berfungsi sebagai sarana efektif untuk pendidikan dan pelatihan, sekaligus mendorong perilaku sehat dalam suasana yang menyenangkan. Sufirmansyah (Zagoto, 2019) menjelaskan tentang Bandura, yang mendefinisikan efikasi diri *(Self-Efficacy)* sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengelola dan melaksanakan tindakan dalam menghadapi situasi. Efikasi diri sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, karena mempengaruhi keputusan individu dalam mencapai tujuan dan memperkirakan berbagai kemungkinan yang akan dihadapi. Hasil data indikator kesiapan fisik siswa kelas 6 menunjukkan bahwa kesiapan fisik dipengaruhi oleh interaksi antara faktor fisik, psikologis, dan sosial yang saling mendukung. Selanjutnya, untuk memahami kesiapan siswa secara menyeluruh, penting untuk mengeksplorasi indikator kesiapan psikis, yang meliputi aspek seperti, fokus dan konsentrasi, motivasi dan semangat, ketenangan emosional, kepercayaan diri, serta kemampuan mengelola stress.

Fokus dan konsentrasi siswa kelas 6 menunjukkan mayoritas memiliki kemampuan konsentrasi yang baik. Pada pernyataan "Saya dapat berkonsentrasi dengan baik saat menjalankan tugas," 93,55% siswa menjawab "Ya," yang mengindikasikan sebagian besar siswa dapat fokus dalam menyelesaikan tugas mereka, mungkin karena dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Sebaliknya, 6,45% yang menjawab "Tidak" mungkin mengalami gangguan internal atau eksternal yang mempengaruhi konsentrasi mereka. Sementara itu, untuk pernyataan "Saya jarang terganggu oleh hal-hal yang mengalihkan perhatian saya saat bekerja," 70,97% siswa menjawab "Ya," menandakan sebagian besar dapat mengelola gangguan. Namun, 29,03% siswa yang menjawab "Tidak" mungkin lebih rentan terhadap distraksi. Menurut Fatchuroji et al., (2023) menyatakan kemampuan untuk mempertahankan konsentrasi selama pembelajaran, meningkatkan kemampuan siswa untuk fokus, memahami, dan mengingat informasi, serta memungkinkan penyelesaian tugas lebih cepat dan efektif, sehingga mereka memiliki lebih banyak waktu untuk mempelajari materi tambahan atau mempersiapkan ujian Hasil ini sejalan dengan teori regulasi diri (self-regulation) adalah proses di mana siswa secara mandiri mengelola dan menjaga pikiran, perilaku, serta emosinya untuk mencapai tujuan pembelajaran menurut Zimmerman & Schunk (Vebriani, 2023). Kemampuan regulasi diri sangat penting bagi siswa karena membantu mereka tetap fokus, dan berkonsentrasi dalam mencapai target belajar, serta mengatasi tantangan yang mungkin muncul sepanjang proses pembelajaran.

Motivasi dan semangat siswa kelas 6 menunjukkan sebagian besar siswa memiliki motivasi tinggi. Pada pernyataan "Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas atau aktivitas saya dengan baik," 96,77% siswa menjawab "Ya," yang mengindikasikan bahwa banyak siswa terdorong untuk menyelesaikan tugas dengan baik, kemungkinan karena dukungan lingkungan. Hanya 3,23% yang menjawab "Tidak," yang mungkin disebabkan oleh kebosanan atau kurangnya minat. Sementara itu, pada pernyataan "Saya bersemangat untuk memulai tugas baru setiap harinya," 93,55% siswa menjawab "Ya," menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa antusias setiap hari, sementara 6,45% yang menjawab "Tidak" mungkin mengalami kelelahan atau motivasi yang rendah. Temuan ini sesuai dengan pendapat Sadirman da (Andeni & Hermita, 2019) bahwa Motivasi belajar merupakan faktor psikologis non-intelektual yang berperan penting dalam menumbuhkan gairah, kesenangan, dan semangat siswa untuk belajar. Salah satu teori motivasi belajar yaitu *Self- Determination Theory* yang dikemukakan oleh Ryan dan

Denci dalam (Islam et al., 2023), *Self- Determination Theory (SDT)* adalah suatu pendekatan terhadap motivasi dan kepribadian manusia. Teori motivasi belajar digital menjelaskan bagaimana motivasi siswa dipengaruhi oleh penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran, dengan fokus pada bagaimana alat seperti kahoot dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar melalui unsur kompetisi dan umpan balik langsung.

Pada indikator ketenangan emosional, sebanyak 77,42% siswa kelas 6 merasa tenang saat menghadapi tantangan, sebagaimana terlihat dari pernyataan "Saya merasa tenang dan tidak cemas saat menghadapi tantangan." Namun, 22,58% siswa mengaku merasa cemas. Pada pernyataan "Saya jarang merasa tertekan secara emosional ketika harus bekerja di bawah tekanan," 67,74% siswa menjawab "Ya," sementara 32,26% merasa tertekan dalam kondisi tersebut. Sementara itu untuk kepercayaan diri, 90,32% siswa percaya diri bisa menyelesaikan tugas, yang ditunjukkan dalam pernyataan "Saya percaya diri bahwa saya bisa menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi." Sebanyak 74,19% juga tidak mudah merasa ragu atau takut gagal, seperti pada pernyataan "Saya tidak mudah merasa ragu atau takut gagal dalam menjalankan tugas," meski 25,81% masih merasakan keraguan. Hasil temuan ini sejalan dengan pendapat (Sastradiharja et al., 2023) dalam penelitiannya mengenai kecerdasan emosional berperan penting dalam mempengaruhi perilaku manusia, termasuk kemampuan siswa untuk menyesuaikan diri secara sosial di lingkungan sekolah. Teori Ranah Kognitif Jean Piaget relevan dengan temuan ini, menurut Ufie, (2020) ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan menyelesaikan masalah, termasuk aspek pengetahuan yang mendalam, penerapan, analisis, sintesis, serta kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan berpikir dalam ranah kognitif, seperti pemahaman dan pemecahan masalah, membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi tantangan, karena keterampilan ini membuat mereka lebih percaya diri dalam mengatasi kesulitan.

Kemampuan mengatasi stres, 80,65% siswa merasa mampu mengelola stres saat menghadapi situasi sulit, seperti dalam pernyataan "Saya dapat mengelola stres dengan baik saat menghadapi situasi yang menantang." Namun, 19,35% siswa mengalami kesulitan dalam hal ini. Selain itu, 77,42% siswa tidak merasa kewalahan oleh beban kerja, sementara 22,58% merasa kewalahan, sebagaimana tercermin dalam pernyataan "Saya tidak merasa kewalahan oleh beban pekerjaan atau tekanan. Mafahir, (2023) dalam penelitiannya berpendapat stres pada siswa dapat mengganggu akademik dan emosional mereka, namun dengan manajemen stres, dukungan sosial, dan pendidikan seimbang, siswa bisa dibantu mengatasinya dan mendukung pertumbuhan mental yang sehat. Teori *Coping Stress* juga sejalan dengan hasil tersebut, Lazarus dan Folkman (Syarifah & Safitri, 2021) menjelaskan Coping Stress sebagai proses kognitif dan perilaku yang dilakukan individu untuk mengatasi tuntutan yang dianggap berat atau melebihi kapasitasnya, dengan fokus pada upaya mengelola tekanan tersebut tanpa memandang hasil akhirnya. Kemampuan siswa mengatasi stres dapat dilihat dari bagaimana mereka menerapkan strategi coping yang dijelaskan oleh Lazarus dan Folkman, di mana siswa berupaya mengelola tekanan akademik atau sosial yang dirasakan berlebihan melalui pendekatan kognitif dan perilaku, sehingga dapat membantu mereka menyesuaikan diri dengan tuntutan tersebut, terlepas dari hasil akhir yang diperoleh.

Berdasarkan temuan bahwa 100% siswa kelas 6 menjawab YA pada pernyataan "Saya sering menggunakan gawai untuk mengerjakan tugas sekolah," dapat disimpulkan bahwa gawai kini menjadi alat yang sangat berguna dalam kegiatan belajar siswa. Dengan

menggunakan gawai, siswa lebih mudah secara mandiri mencari informasi, mencari referensi, dan menyelesaikan tugas dengan lebih cepat. Ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, khususnya gawai, sudah menjadi kebiasaan sehari-hari siswa dalam mendukung pembelajaran mereka. Perubahan ini juga mencerminkan ketergantungan siswa terhadap perangkat digital dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Mayasari et al., (2023) bahwa kemandirian belajar dan pemanfaatan teknologi berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar, karena teknologi mempermudah berbagai aktivitas pembelajaran, baik materi, penilaian, maupun interaksi di kelas, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran. Selanjutnya mengenai pengalaman siswa mengikuti evaluasi menggunakan evaluasi digital pada pernyataan "Saya terbiasa mengikuti evaluasi menggunakan alat berbasis digital". Hasil temuan menunjukkan bahwa 67,74% siswa kelas 6 terbiasa mengikuti evaluasi berbasis digital, sementara 32,26% lainnya belum terbiasa. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa telah menyesuaikan diri dengan metode penilaian digital, seperti kuis dan ujian online, meskipun masih ada sejumlah siswa yang lebih nyaman dengan metode tradisional atau mengalami kendala akses. Peneliti juga pernah mendampingi wali kelas 6 dalam pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz dan melihat secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan alat digital ini. Dengan demikian, pihak sekolah perlu memastikan akses dan dukungan yang merata agar setiap siswa dapat mengikuti evaluasi berbasis digital dengan nyaman. Azzahro & Subekti, (2022) dalam penelitiannya menjelaskan aplikasi digital memudahkan evaluasi pembelajaran, namun banyak guru mengalami kesulitan dalam membuat media evaluasi daring karena keterbatasan informasi, akses internet, dan tantangan pengelolaan pembelajaran, sehingga media evaluasi interaktif berbasis aplikasi atau web diperlukan untuk mendukung pembelajaran online.

Menurut Fairuza Apsarini & Barlianty, (2020) guru perlu memperhatikan kesiapan psikis atau mental siswa, termasuk kesiapan untuk bertindak efisien, memahami tujuan, menyesuaikan diri dengan situasi, serta kesiapan fisik untuk mendukung tindakan optimal. Hasil data indikator kesiapan psikis menunjukkan bahwa siswa kelas 6 umumnya memiliki kemampuan baik dalam fokus, motivasi, ketenangan emosional, kepercayaan diri, dan pengelolaan stres. Mayoritas siswa dapat berkonsentrasi dan merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas, meskipun sebagian masih merasa cemas dan ragu. Mereka juga mampu mengelola stres dan tidak merasa terbebani. Temuan ini sejalan dengan teori yang menekankan pentingnya regulasi diri dan strategi coping dalam membantu siswa menghadapi tantangan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, mayoritas siswa kelas 6 di SD Negeri 2 Siangan telah siap berdasarkan secara fisik dan psikis untuk mengikuti evaluasi pembelajaran digital menggunakan Kahoot. Mereka umumnya memiliki kondisi kesehatan, kebugaran, pola makan, dan istirahat yang baik, meskipun beberapa siswa masih menghadapi kendala seperti kelelahan atau kurang energi. Di sisi psikis, sebagian besar siswa memiliki motivasi, konsentrasi, dan kemampuan mengelola stres yang cukup baik, meskipun ada yang masih mengalami kecemasan. Kebiasaan menggunakan gawai untuk mendukung pembelajaran juga sudah cukup tinggi, meski belum semua terbiasa dengan evaluasi digital. Hal ini menunjukkan pentingnya kesiapan fisik dan psikis, serta dukungan dari lingkungan, untuk keberhasilan siswa dalam evaluasi berbasis digital. Berdasarkan

temuan penelitian ini, disarankan agar penelitian berikutnya dapat mengembangkan metode pembelajaran digital yang lebih mudah diakses, inovatif dan, menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak dalam menggunakan gawai. Penelitian lebih lanjut juga sebaiknya memeriksa faktor-faktor yang menyebabkan beberapa siswa merasa kelelahan atau kurang energi meskipun memiliki kebiasaan tidur dan pola makan yang baik, serta meneliti cara-cara untuk mengurangi kecemasan dan meningkatkan kesiapan psikologis mereka. Selain itu, penting untuk mengevaluasi dampak penggunaan evaluasi digital, seperti Kahoot, terhadap prestasi akademik dan keterlibatan siswa, serta mengkaji lebih dalam bagaimana kebiasaan penggunaan ponsel dalam pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas belajar, dengan fokus pada cara-cara yang lebih terstruktur agar teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, *3*(1), 123–133. https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047

Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Proceedings*, *1*(1), 173–186.

Andeni, M., & Hermita, N. (2019). BELAJAR IPS SISWA KELAS V GUGUS INTI I KECAMATAN KUNTO DARUSSALAM KABUPATEN ROKAN HULU. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(2), 211–226.

Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, *1*, 32–37. https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431

Anggraeni, N. D., Kumala Dwi Alviana, W., Fitriya Wahyuni, D., Kusuma Ainurrosyidah, L. D., Mahardika, I. ketut, Sutarto, S., & Wicaksono, I. (2024). Analisis Perkembangan Peserta Didik Menurut Teori Jean Piaget Dan Pengimplementasianya Pada Pembelajaran Ipa Smp. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *11*(3), 1503–1519. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1252

Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *8*(2), 207–213. https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i2.1331

Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *3*(2), 155–162. https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677

Djari, M. C. Y., Iriani, A., & Satyawati, S. T. (2023). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Sarana Pembelajaran Di Sd Kristen Satya Wacana. *Satya Widya*, *38*(2), 135–143. https://doi.org/10.24246/j.sw.2022.v38.i2.p135-143

Evi Anggraini, L. N. A. (2019). Pendidikan berbasis teknologi informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 03*, 224–232.

Fairuza Apsarini, S., & Barlianty, L. (2020). Kesiapan Belajar Siswa Kelas Iv B Di Sekolah Dasar Negeri Kutajaya Ii Kecamatan Pasarkemis. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(1), 164–169.

Fatchuroji, A., Yunus, S., Jamal, M., Somelok, G., Yulianti, R., & Sihombing, M. (2023). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, *05*(04), 13758–13765.

Hartanti, D. (2019). Improving Student Learning Motivation with Interactive Learning Media of Hypermedia-Based Game Kahoot. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL: Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0.*, *September*, 78–85.

Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, *10*(1), 59. https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, *8*(1), 95–104. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866

Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2023). *Edunomika – Vol. 08, No. 01, 2023 GIFTED UNDERACHIVER: ANALISIS SELF-DETERMINATION THEORY Kumbang Sigit Priyoaji*. *08*(01), 1–7.

Lubis, N. (2019). Peran Teori Hirarki Kebutuhan Abraham Maslow Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV. *Jurnal Pesona Dasar*, *1*, 105–112.

Mafahir. (2023). Dampak Stres pada Perkembangan Mental Siswa dan Cara Mengatasi. *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, *3*(5).

Mayasari, D., Indriayu, M., & Dyah Prastiti, T. (2023). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Penggunaan Teknologi Terhadap Prestasi Belajar Matematika Selama Pembelajaran Daring Siswa Kelas VI SD Gugus Sinar Harapan. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, *9*(1), 32–37. https://doi.org/10.30653/003.202391.5

Melania, Mulyana, E. H., & Mulyadiprana, A. (2022). Pengaruh Pola Makan terhadap Prestasi Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Tuguraja. *Jurnal of Elementary Education*, *5*(5), 873–879.

Mujazi, & Zulfa, N. A. (2021). Hubungan Pola Tidur Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di Sdn Kembangan Utara 06 Pagi. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin 4*, *1*(1), 489.

Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.

Nababan, K. R. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pendidikan Berbasis Teknologi di FKIP UKSW. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, *14*(2), 180–185.

Novita, L., & Tindangen, M. (2022). Identifikasi Kesiapan Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Biologi Berbasis Pratikum. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2022*, 127–132.

Nugrahani, I. M., & Anam, K. (2022). Validitas Isi Model Latihan Tenvol Untuk Meningkatkan Kemampuan Smash Bolavoli. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, *5*(1), 119. https://doi.org/10.31602/rjpo.v5i1.7272

Nur, Y., Sary, E., Lestari, D. A., Hafshawaty, S., Zainul, P., & Timur, J. (2024). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Mengingat Pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun) Di Tk Pgri Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember*. 101–116.

Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *3*(2), 153–162. https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186

Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, *4*(1), 31–47. https://doi.org/10.61878/bnj.v4i1.48

Oktavia, M., Rahma, S., Akmalia, R., Teguh, A., Ramadhani, A., Kusuma, A., & Darmadi, D. (2021). Tantangan Pendidikan Di Masa Pandemi Semua Orang Harus Menjadi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *3*(2), 122–128. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i2.1821

Prastyawan, R. R., & Pulungan, K. A. (2022). Signifikansi Kebugaran Jasmani Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *18*(2), 185–193. https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.55859

Rahmawati, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa Sd. *Jurnal Elementary*, *6*(1), 30. https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834

Riyanto, P. (2020). Kontribusi aktifitas fisik, kebugaran jasmani terhadap hasil belajar pendidikan jasmani. *Jpoe*, *2*(1), 117–126. https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i1.31

Salsabila, F. N., Siliwangi, U., Agustina, Y., Siliwangi, U., Rachman, I. F., & Siliwangi, U. (2024). *342-351*. *1*(5), 342–351.

Sastradiharja, E. J., Sarnoto, A. Z., & Nurikasari, N. (2023). Pengembangan Kecerdasan Emosi Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, *13*(1), 85–100. https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v13i1.1424

Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, *5*(2), 191. https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770

Syafawani, U. R., & Safari, Y. (2024). Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Matematika di Bangku Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, *3*(2), 1488–1502. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11810

Syarifah, H. U., & Safitri, I. (2021). Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Hubungan Strategi Coping Stress dengan Motivasi Belajar pada Siswa SMAN 96 Jakarta Barat dalam Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi.

Prosiding Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, *01*(01), 2021.

Tilman, A. de A. T. (2024). Pengembangan Mutu Pendidikan Menggunakan Pendekatan Pdca Terhadap Sekolah Ebc Filial Maubisse. *Satya Widya*, *39*(2), 97–105. https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p97-105

Ufie, A. (2020). Implementasi Teori Genetik Epistemology Dalam Pembelajaran Guna Memantapkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, *5*(1), 25–43. https://doi.org/10.30598/pedagogikavol5issue1page25-43

Vebriani, E. (2023). Pengaruh regulasi diri dan efikasi diri terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, *1*(1).

Zagoto, S. F. L. (2019). Efikasi Diri Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(2), 386–391. https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.667