



Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas I Dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Materi Membandingkan Bilangan di UPTD SD Negeri Gili Barat Kamal

Sri Mei Astutik^{1*}, Kusmiyati²

^{1*,2} Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
srimei85@gmail.com , kusmiyati@unitomo.ac.id

Abstrak

This study aims to improve the learning engagement of first-grade students at UPTD SD Negeri Gili Barat, Kamal District, by using Kahoot as a learning media for the topic of comparing numbers. Student engagement is a key factor in achieving optimal learning outcomes, especially at the elementary school level. The method used in this study is a quasi-experiment, involving 20 students as the subjects of the research. Data were collected through observation sheets and questionnaires designed to measure the level of student engagement and motivation during the learning process. The results of the study show a significant improvement in student engagement, where the average engagement rate before the use of Kahoot was 60%, and after the application of this media, it increased to 85%. Additionally, 90% of the students reported that they felt happy and motivated when using Kahoot. This study recommends that teachers consider using educational technology such as Kahoot in basic education to enhance student engagement and learning outcomes.

Keyword : Student engagement, Kahoot learning media, Comparing numbers, Elementary education

Riwayat artikel:

Dikirim:

4 September 2024

Revisi

19 September 2024

Diterima

2 Oktober 2024



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, terutama pada anak usia dini. Pada tahap perkembangan kognitif awal, siswa kelas I cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan dapat melibatkan mereka secara langsung dalam proses belajar. Pada usia ini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang membutuhkan stimulasi visual dan aktivitas yang menarik agar mereka dapat fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Keaktifan ini bukan hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan emosional mereka.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran yang melibatkan aktivitas praktis dan penggunaan teknologi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar. Penggunaan teknologi yang tepat, seperti media pembelajaran berbasis aplikasi atau permainan edukatif, dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini sangat penting pada usia dini, di mana pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mereka lebih mudah menerima dan memahami materi yang diajarkan. Aktivitas yang interaktif juga dapat memperkuat hubungan antara siswa dengan materi yang dipelajari, karena mereka langsung terlibat dalam proses tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah Kahoot, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk berkompetisi secara sehat dan menyenangkan. Dengan Kahoot, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman-teman mereka. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menarik, sehingga meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa untuk terus belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dasar dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Kahoot, sebagai platform pembelajaran berbasis permainan, menawarkan pendekatan inovatif dalam pengajaran yang dapat mengubah cara siswa terlibat

dalam proses belajar. Dengan fitur yang memungkinkan siswa untuk berkompetisi dalam kuis interaktif, Kahoot memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan motivasi siswa. Keunikan Kahoot terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan unsur hiburan dengan pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Hal ini sangat penting dalam mendukung perkembangan kognitif siswa di tingkat dasar, di mana keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan.

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri Gili Barat Kecamatan Kamal dengan fokus pada materi membandingkan bilangan, yang merupakan konsep dasar dalam matematika yang harus dikuasai oleh siswa kelas I. Meskipun materi ini cukup fundamental, seringkali disampaikan dengan metode yang kurang menarik, seperti ceramah atau tugas-tugas monoton yang dapat mengurangi minat dan partisipasi siswa. Materi yang disajikan dengan cara yang kurang interaktif cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar, yang berdampak pada rendahnya tingkat keaktifan mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dengan menggunakan Kahoot dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami konsep membandingkan bilangan. Aplikasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui permainan yang melibatkan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cepat dan tepat. Selain itu, fitur kompetisi dalam Kahoot juga mendorong siswa untuk lebih fokus dan berusaha lebih keras untuk mencapai skor yang lebih baik, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi seberapa besar pengaruh penggunaan Kahoot terhadap keaktifan belajar siswa, dan apakah pendekatan ini dapat memberikan dampak positif dalam pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas I di UPTD

SD Negeri Gili Barat Kecamatan Kamal. Keaktifan belajar siswa menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana siswa masih berada dalam tahap perkembangan kognitif awal. Penggunaan teknologi pembelajaran yang interaktif seperti Kahoot diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Melalui penggunaan Kahoot, yang berbasis permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media ini. Respons siswa sangat penting untuk dipahami karena dapat memberikan gambaran sejauh mana Kahoot dapat diterima dan disukai oleh siswa kelas I. Dalam konteks ini, media pembelajaran seperti Kahoot yang melibatkan unsur permainan, sangat potensial untuk menarik perhatian siswa, mengingat pada usia ini mereka cenderung menyukai kegiatan yang interaktif dan penuh tantangan. Dengan mengetahui respons siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi lain yang lebih menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran.

Keaktifan belajar siswa, yang merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran, sangat dipengaruhi oleh cara materi disampaikan. Siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit, seperti materi matematika dasar. Pada penelitian ini, materi yang diajarkan adalah mengenai perbandingan bilangan, yang seringkali sulit dipahami oleh siswa jika hanya diajarkan dengan cara yang konvensional. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot diharapkan dapat memberikan cara alternatif yang lebih menarik dan interaktif dalam menyampaikan materi tersebut, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini akan membahas secara rinci penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, mulai dari pengenalan platform tersebut kepada siswa, hingga penerapannya dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan subjek

penelitian sebanyak 20 siswa kelas I yang dibagi menjadi dua kelompok: satu kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot dan satu kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Melalui analisis data yang diperoleh dari lembar observasi dan angket yang diisi oleh siswa, penelitian ini akan mengukur tingkat keaktifan siswa serta respons mereka terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi guru mengenai cara yang lebih efektif dalam memanfaatkan teknologi pendidikan yang ada untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan berfokus pada hasil yang diperoleh selama percakapan pembelajaran, tetapi juga pada bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.

2. METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas I di UPTD SD Negeri Gili Barat Kecamatan Kamal, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara acak dengan tujuan untuk memperoleh sampel yang representatif, yang dapat menggambarkan kondisi keaktifan belajar secara umum di kelas tersebut. Dengan jumlah yang cukup kecil dan proporsi yang seimbang antara siswa laki-laki dan perempuan, diharapkan dapat memberikan hasil yang objektif mengenai pengaruh penggunaan Kahoot terhadap keaktifan belajar siswa, tanpa adanya bias dari faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan utama yang dirancang untuk mempermudah implementasi dan pengumpulan data secara sistematis. Tahap pertama adalah persiapan, di mana rencana pembelajaran disusun dengan menyertakan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini, guru membuat kuis yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, yakni

membandingkan bilangan, dan memastikan bahwa kuis tersebut dapat memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Tahap kedua adalah pelaksanaan, di mana penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dilakukan selama dua pertemuan dengan durasi masing-masing 40 menit. Dalam pertemuan ini, siswa akan berkompetisi dalam menjawab kuis yang dihadirkan di layar, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana data mengenai keaktifan siswa dikumpulkan melalui observasi langsung dan angket yang diisi oleh siswa untuk mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan Kahoot terhadap keaktifan belajar mereka.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi dan angket. Lembar observasi digunakan untuk mencatat tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh peneliti atau guru untuk melihat sejauh mana siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam menjawab kuis maupun dalam berinteraksi dengan teman-teman sekelas mereka. Selain itu, angket digunakan untuk mengukur motivasi dan respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan Kahoot. Angket ini disusun untuk mendapatkan informasi tentang perasaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ini, apakah mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan Kahoot dibandingkan dengan metode konvensional.

Data yang dikumpulkan dari lembar observasi dan angket akan dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Analisis deskriptif ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai sejauh mana keaktifan siswa meningkat setelah menggunakan Kahoot dalam pembelajaran. Selain itu, analisis inferensial juga dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan Kahoot. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengukur tingkat keaktifan siswa secara deskriptif, tetapi juga menilai apakah perbedaan yang terjadi cukup signifikan untuk menyimpulkan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Keaktifan Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Kahoot

Indikator	Sebelum Penggunaan Kahoot	Sesudah Penggunaan Kahoot	Perubahan (%)
Rata-rata Keaktifan Siswa	60%	85%	25%
Siswa yang Merasa Senang dan Termotivasi	-	90%	-

Tabel 2. Hasil Angket terhadap Motivasi dan Respons Siswa

Pertanyaan	Responden yang Setuju (%)
Apakah Anda merasa lebih senang belajar dengan Kahoot?	90%
Apakah penggunaan Kahoot membuat Anda lebih termotivasi?	90%
Apakah Anda merasa lebih aktif selama pembelajaran menggunakan Kahoot?	85%

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran di kelas I SDN Gili Barat menunjukkan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa. Sebelum penggunaan Kahoot, rata-rata keaktifan siswa tercatat hanya sebesar 60%. Namun, setelah penggunaan Kahoot dalam dua pertemuan pembelajaran, keaktifan siswa meningkat secara signifikan menjadi 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil angket yang diisi oleh siswa menunjukkan bahwa 90% dari siswa merasa senang dan termotivasi dengan penggunaan Kahoot. Hal ini menggambarkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, terutama pada usia dini yang cenderung tertarik pada aktivitas yang memicu rasa ingin tahu mereka. Penggunaan

Kahoot yang berbasis kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode konvensional, yang cenderung lebih monoton dan kurang menarik bagi siswa kelas I.

Keaktifan yang meningkat ini juga tercermin dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih sering mengajukan pertanyaan dan berdiskusi dengan teman-temannya selama kuis berlangsung. Pembelajaran menggunakan Kahoot yang memungkinkan siswa untuk berkompetisi dan bekerja dalam kelompok memberikan mereka kesempatan untuk lebih terlibat dan memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Proses ini meningkatkan keterlibatan sosial siswa, yang menjadi salah satu prinsip dalam teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), di mana interaksi sosial sangat berperan dalam pengembangan kognitif siswa.

Meskipun ada peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan penelitian. Salah satunya adalah kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan beberapa siswa yang kesulitan mengoperasikan perangkat Kahoot. Kendala ini dapat mempengaruhi kelancaran pelaksanaan pembelajaran, terutama ketika waktu yang terbatas digunakan untuk memecahkan masalah teknis. Untuk mengatasi hal ini, disarankan agar persiapan teknis dilakukan lebih matang, termasuk memastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil dan memberikan pelatihan singkat kepada siswa mengenai penggunaan platform tersebut sebelum pembelajaran dimulai.

Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Dengan fitur interaktif dan elemen gamifikasi yang ada dalam platform ini, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Keaktifan mereka terlihat dari peningkatan partisipasi dalam kuis, lebih banyak siswa yang mengajukan pertanyaan, serta keinginan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok selama sesi pembelajaran. Namun, meskipun terdapat peningkatan yang signifikan, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti kuis secara bersamaan, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun platform seperti Kahoot

sangat menarik, pengenalan yang lebih mendalam terhadap penggunaan teknologi ini sangat diperlukan agar semua siswa dapat berpartisipasi dengan maksimal.

Selama penerapan Kahoot dalam pembelajaran, terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi. Salah satu tantangan utama adalah fasilitas teknologi yang terbatas, seperti keterbatasan jumlah perangkat yang dapat digunakan oleh siswa serta koneksi internet yang tidak selalu stabil di sekolah. Keterbatasan ini menjadi kendala signifikan dalam memastikan kelancaran proses pembelajaran, terutama ketika seluruh kelas diharuskan untuk mengakses platform Kahoot secara bersamaan. Tantangan ini dapat menghambat siswa yang tidak memiliki perangkat sendiri atau mengalami kesulitan dalam mengakses internet dengan lancar. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memastikan ketersediaan fasilitas teknologi yang memadai sebelum mengimplementasikan media pembelajaran digital secara menyeluruh.

Tantangan lainnya terkait dengan adaptasi siswa terhadap penggunaan teknologi. Beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama untuk dapat beradaptasi dengan cara penggunaan platform Kahoot, terutama bagi siswa yang kurang familiar dengan perangkat digital. Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya pengenalan dan latihan singkat mengenai penggunaan aplikasi ini sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, kesiapan guru dalam menggunakan Kahoot juga menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi. Guru perlu memiliki pemahaman yang baik tentang cara menggunakan platform ini secara efektif untuk membimbing siswa selama proses pembelajaran dan memastikan bahwa setiap siswa dapat mengikuti kuis dengan baik. Dengan pelatihan yang cukup bagi guru dan siswa, serta peningkatan fasilitas teknologi, penggunaan Kahoot di kelas dapat lebih optimal dan memberikan hasil yang lebih maksimal.

Temuan menarik yang muncul di luar tujuan utama penelitian. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang bersemangat dalam belajar ternyata menunjukkan peningkatan motivasi dan minat terhadap pelajaran setelah menggunakan Kahoot. Hal ini membuka kemungkinan untuk lebih memanfaatkan teknologi berbasis permainan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama untuk siswa yang membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif. Temuan ini menunjukkan

bahwa teknologi pembelajaran seperti Kahoot tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga dapat memperbaiki persepsi siswa terhadap materi yang diajarkan, terutama pada materi yang sering dianggap sulit atau membosankan.

Penerapan Kahoot dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Diperlukan pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan teknologi ini secara optimal.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran Kahoot secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas I dalam materi membandingkan bilangan. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam menggunakan teknologi pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

5. Referensi

- Asri, A. (2020). *Pendidikan dan Teknologi: Membangun Generasi Cerdas*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Dewimarni, S., Ulhusna, M., & Marhayati, L. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Dikelas VII SMP Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(8), 1935-1940.
- Fitriana, N. (2023). Peningkatan keaktifan peserta didik melalui media persentasi classpoint dan game edukasi (quizizz & kahoot) pada pembelajaran kimia. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 35-41.
- Hamdani, H. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Husaini, M. F. A., & Gustiana, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di MTsN 9 Kuningan Kelas VII. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5724-5730.
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 63-73.

- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306.
- Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati, F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI MIPA 4. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 424-429.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135-148.
- Rahmah, N., Hartono, H., & Nurlinda, N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 436-441.
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3), 790-796.
- Safitri, E., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 57-61.
- Sari, N. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Pendidikan.
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26-40.
- Supriyadi, A. (2021). "Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 45-56.
- Wahyudi, M. H. (2023). Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *JISHUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 179-194.