

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Interaktif Kahoot

Hatmiati Nurpatullah¹, Naela Magfiroh^{2*}, Nurul Farasidah³

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

² Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

³ Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

naelamagfiroh12@gmail.com

Diterima: 03-07-2025; Direvisi: 07-07-2025; Dipublikasi: 07-07-2025

Abstract

Learning outcomes are a process in which individuals use cognitive, emotional, and psychomotor abilities for a relatively long period of time, acquire knowledge, and then experience changes. This study aims to improve students' mathematics learning outcomes using Kahoot interactive media in grade X students at SMAN 1 Labuapi and grade VIII at MTsN 1 Mataram. This study uses a quantitative research method with a population of 46 students in high school and 385 students in MTsN. The data collection technique uses the purposive sampling technique by considering the relatively small initial ability, the teacher who teaches has never used the PBL model during learning, the facilities are quite supportive based on interviews conducted with mathematics teachers in both schools. The sample in this study was class X B as many as 24 students and class VIII-9 as many as 34 students which were carried out for 3 months, namely April to June. The results obtained showed an increase in learning outcomes at MTsN 1 Mataram 82.35% and at SMAN 1 Labuapi 83.3% using Kahoot media. Therefore, the use of Kahoot interactive media has a positive impact on improving students' mathematics learning outcomes in MTsN and high school. Kahoot media can be used by teachers as a way to provide a broad understanding with the help of interactive videos.

Keywords: learning outcomes; mathematics; Kahoot interactive media.

Abstrak

Hasil belajar merupakan proses di mana individu menggunakan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik dalam jangka waktu yang relatif lama, memperoleh pengetahuan, dan kemudian mengalami perubahan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa menggunakan media interaktif Kahoot pada siswa kelas X di SMAN 1 Labuapi dan kelas VIII di MTsN 1 Mataram. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jumlah populasi di SMA sebanyak 46 siswa dan MTsN 385 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan Teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kemampuan awal yang relatif kecil, guru yang mengajar tidak pernah menggunakan model PBL waktu belajar, fasilitas yang dimiliki cukup mendukung berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru matematika di kedua sekolah. Sampel pada penelitian ini adalah kelas X B sebanyak 24 siswa dan kelas VIII-9 sebanyak 34 siswa yang dilakukan selama 3 bulan, yaitu April hingga Juni. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan hasil belajar di MTsN 1 Mataram 82,35% dan di SMAN 1 Labuapi 83,3 % dengan menggunakan media Kahoot. Oleh karena itu penggunaan media interaktif Kahoot memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di MTsN maupun SMA. Media Kahoot dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu cara dalam memberikan pemahaman yang luas dengan bantuan video interaktif.

Kata Kunci: hasil belajar; matematika; media interaktif Kahoot.

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan proses di mana individu menggunakan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik dalam jangka waktu yang relatif lama, memperoleh pengetahuan, dan kemudian mengalami perubahan (Rahman Suniarti, 2022). Menurut Nurrita Teni, (2018). Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan suatu proses pendidikan, yang mencakup evaluasi mengenai pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta perubahan perilaku, dan aspek lainnya. Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. (Nugraha, 2020) Keterampilan atau keahlian yang diperoleh oleh siswa setelah menjalani kegiatan pengajaran dan pembelajaran dikenal sebagai hasil pembelajaran, yang meliputi kognisi, efektivitas (kontrol diri), dan psikomotorik (Wulandari et al., 2021). Jadi hasil belajar yakni hasil atau data yang didapatkan melalui penilaian kognitif maupun non kognitif oleh guru yang dimana peserta didik diberikan beberapa macam soal untuk menguji pemahamannya tentang materi yang telah diajarkan. Menurut hasil observasi yang telah dilakukan hasil belajar siswa yang dimiliki oleh siswa kelas X di SMAN 1 Labuapi dan kelas VIII di MTsN 1 Mataram masih rendah dalam memahami mata pelajaran matematika dibuktikan pada saat pemberian asesmen diagnostik non formatif yang berisi nama siswa, kelas, umur, mata pelajaran yang disukai, agama, cita-cita dan gaya belajar. Siswa yang suka belajar matematika di MTsN berjumlah 14 anak dari 34 jumlah total siswa dan SMAN berjumlah 10 anak dari 24 jumlah total siswa. Jadi bisa kita simpulkan kurang dari 50% anak yang menyukai mata pelajaran tersebut, padahal yang kita ketahui tuntutan Kurikulum Merdeka di tingkat MTsN dan SMAN berfokus pada literasi dan numerasi.. dengan Hasil belajar yang didapat di MTsN dan SMAN tersebut terdapat beberapa siswa yang memiliki hasil belajar yang kurang khususnya di dalam mata pelajaran matematika.

Berdasarkan Surat Edaran Kementarian Pendidikan dan Kebudayaan mengatakan Penyelenggaraan UN tahun 2021 dan Keputusan Direktur Pendidikan Islam Nomor 752 tahun 2021 menyatakan Ujian Nasional akan diubah menjadi Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter, yang terdiri dari kemampuan bernalar menggunakan bahasa (literasi), kemampuan bernalar menggunakan matematika (numerasi), dan penguatan pendidikan karakter (Ahmad et al., 2021). Beberapa faktor di dalam proses pembelajaran membuat hasil belajar tidak dapat diraih dengan optimal seperti metode yang monoton, media pembelajaran yang tidak bervariasi dan masih banyak lainnya yang membuat hasil belajar dari siswa ada yang di bawah rata-rata (Sarah et al., 2021). Berdasarkan pemaparan berbagai masalah di atas dibutuhkan bantuan media pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif Kahoot menjadi pilihan utama, media ini termasuk media pembelajaran dengan pemberian tontonan animasi kepada peserta didik yang siswa dihadapkan pada penyelidikan permasalahan permasalahan adapun strategi pembelajarannya mengutamakan kerja sama di dalam sebuah kelompok dan individunya dikhususkan

untuk pengevaluasian proses pemecahan masalah (Efendi et al., 2022). Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dan hasil belajar yang baik tidak dapat tercapai (Saputro et al., 2024). Menurut Putra & Afrilia (2020) aplikasi Kahoot merupakan media berbasis audiovisual yang berupa layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Wigati (2019) menunjukkan bahwa media audio visual Kahoot pada pembelajaran matematika mengalami peningkatan hasil belajar pada pretest dan terdapat peningkatan minat belajar sebesar 82% dan 93% pada posttest. Oleh karena itu, penggunaan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar matematika, dikarenakan media yang dapat memvisualisasi pembelajaran. Setelah itu proses tanya jawab dilaksanakan di mana guru akan mengacak nomor kelompok yang akan menjawab pertanyaan yang diakhiri dengan adanya peserta didik dapat menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan menjawab soal mandiri (Nuraeni et al., 2020). Pemberian media yang tepat dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna, sedangkan di MTsN 1 Mataram dan SMAN 1 Labuapi masih menggunakan media konvensional dan tidak melibatkan aktif siswa sehingga pembelajaran monoton. Oleh sebab itu, peneliti memilih menggunakan media interaktif Kahoot dengan melibatkan aktif siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di matematika yang berdasarkan dengan hasil observasi yang didapatkan tentang gaya belajar peserta didik.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan data statistik untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa (Ramdhan, 2021). Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA 1 Labuapi dan VIII MTsN 1 Mataram dengan jumlah populasi pada SMA sebanyak 46 siswa dan MTsN 385 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah kelas X B sebanyak 24 siswa dan kelas VIII-9 sebanyak 34 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan kemampuan awal yang relatif kecil, guru yang mengajar tidak pernah menggunakan model PBL waktu belajar, fasilitas yang dimiliki cukup mendukung berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru matematika di kedua sekolah. Pemilihan sampel penelitian ini berdasarkan pada hasil belajar khususnya pada pembelajaran matematika yang masih rendah. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, mulai dari Bulan April sampai dengan Juli 2025. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan tes objektif yang berbentuk pilihan ganda sesudah melakukan proses pembelajaran. Menurut Drestajumna et al., (2022) tes hasil belajar yang berbentuk keterangan ditunjukkan kepada siswa yang belum lengkap dan cara melengkapinya adalah dengan memilih pilihan ganda dan menjawab essay. Tes yang

diberikan tersebut untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran. Kemudian nilai tersebut dikonversikan dengan rumus perhitungan rata – rata sebagai berikut (Muhsan et al., 2022).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor tertinggi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan data ini diambil dari 24 orang siswa kelas X di SMAN 1 Labuapi dan 34 siswa kelas VIII di MTsN 1 Mataram. Pada penelitian ini difokuskan untuk melakukan pembuktian hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar matematika, pelaksanaan penelitian, dan data yang didapatkan sekaligus pengaplikasian tindakan dalam peningkatan melalui 2 tahapan yakni Pretest dan Posttest yang diperoleh dari analisis data.

1. Tahap *Pretest*

Pada kegiatan *pretest* dilaksanakan dengan cara memberikan soal evaluasi yang diberikan dalam bentuk kertas lembaran HVS yang terdiri dari pilihan ganda dan essay. Soal evaluasi diberikan dalam bentuk kertas lembaran HVS biasa. Berdasarkan dari hasil analisis data, didapatkan hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Labuapi 37,5% dengan rata-rata 59,2 dan kelas VIII di MTsN 1 Mataram 44,11% dengan rata-rata 54,67 Tahun Ajaran 2025/2026 masih dalam kategori Cukup (C). Data jumlah siswa yang telah mencapai KKM di SMAN 1 Labuapi berjumlah 9 siswa sedangkan tidak mencapai KKM berjumlah 15 siswa dan MTsN 1 Mataram berjumlah 15 siswa sedangkan tidak mencapai KKM berjumlah 19 siswa.

Pada tahap perencanaan ini diawali dengan menyusun Modul Ajar tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot dan evaluasi menjawab soal secara mandiri. Pada tahap *pretest* ini diberikannya soal berupa pilihan ganda dan essay. Selanjutnya tahap pengambilan data hasil dari *pretest* terlampir pada Tabel 1-4 di bawah ini.

Tabel 1. Statistik Skor Hasil *Pretest* (SMAN 1 Labuapi)

Subjek Penelitian	: 24 siswa
Rata-rata	: 59,2
Skor Maksimum	: 75
Skor Minimum	: 40
Rentan Skor	: 35

Tabel 2.Frekuensi Ketuntasan

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentasi
<75	Tidak tuntas	15	37,5 %
>75	Tuntas	9	62,5 %

Tabel 3. Statistik Skor Hasil *Pretest* MTsN 1 Mataram

Subjek Penelitian	: 34 siswa
Rata-rata	: 55
Skor Maksimum	: 75
Skor Minimum	: 38
Rentan Skor	: 37

Tabel 4. Frekuensi Ketuntasan

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentasi
<75	Tidak tuntas	22	35,3 %
>75	Tuntas	12	64,7 %

Selanjutnya adalah tahap refleksi bertujuan sebagai bahan masukan dan perbaikan bagi peneliti untuk melakukan perencanaan kedepannya. Adapun pada tahapan ini dilakukan oleh peneliti pada saat akhir proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap *Posttest*

Posttest diberikan setelah seluruh proses pembelajaran menggunakan media interaktif Kahoot selesai dilakukan. Pada tahap ini, siswa mengerjakan soal pilihan ganda dan essay secara mandiri tanpa bantuan media maupun intervensi pembelajaran tambahan. Selanjutnya tahap pengambilan data, hasil dari *posttest* terlampir pada Tabel 5-8 di bawah ini.

Tabel 5. Statistik Skor Hasil *Posttest* (SMAN 1 Labuapi)

Subjek Penelitian	: 24 siswa
Rata-rata	: 82
Skor Maksimum	: 90
Skor Minimum	: 65
Rentan Skor	: 30

Tabel 6.Frekuensi Ketuntasan

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentasi
<75	Tidak tuntas	4	16,7 %
>75	Tuntas	20	83,3 %

Tabel 7. Statistik Skor Hasil *Posttest* MTsN 1 Mataram

Subjek Penelitian	: 34 siswa
Rata-rata	: 77,02
Skor Maksimum	: 90
Skor Minimum	: 60
Rentan Skor	: 30

Tabel 8. Frekuensi Ketuntasan

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentasi
<75	Tidak tuntas	22	17,65 %
>75	Tuntas	12	82,35 %

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media interaktif Kahoot di MTsN 1 Mataram yang awalnya 64,7% menjadi 82,35% dan di SMAN 1 Labuapi 62,5 % menjadi 83,3 %. Penggunaan media Kahoot memberikan keunggulan sebagai alat belajar yang berbasis visual, menarik, dan mengarahkan fokus belajar agar lebih terkonsentrasi pada pembelajaran matematika. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis pada video, maka akan memudahkan siswa memperoleh pengetahuan yang luas dengan media yang terbatas yang ada di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lubis, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Selain itu juga penggunaan media Kahoot dapat menjadi asesmen untuk meningkatkan hasil belajar (Setyowati et al., 2025).

Penelitian dilakukan dengan dua tahapan, tahapan pertama yaitu pemberian pretest dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa yang akan digunakan sebagai perbandingan dan diperbaiki pada hasil berikutnya, persentase hasil belajar siswa di MTsN 1 Mataram 64,7% dengan rata-rata 55 dan di SMAN 1 Labuapi 62,5 % dengan rata-rata 59,2 didapatkan dengan menggunakan asesmen diagnostic kognitif untuk mengukur hasil belajar siswa (Setianto et al., 2024). *Pretest* diberikan pada saat sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan media interaktif Kahoot yang terdiri dari pilihan ganda dan essay. Tahap ke dua *Posttest* di berikannya setelah penerapan media interaktif Kahoot yang terdiri dari pilihan ganda dan essay (Mutiarra & Kurnisar, 2023), hasil analisis data yang didapatkan pada tahapan ke dua ini terjadi peningkatan yang signifikan di MTsN 1 Mataram persentase kelulusan 82,35% dengan rata-rata 77,02 dan di SMAN 1 Labuapi persentase kelulusan 83,3 % dengan rata-rata 82. Peningkatan hasil dari rata-rata dan persentase kelulusan ini dapat diartikan bahwa penerapan media berbasis Kahoot ini dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Wati & Dewi, 2024).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media media interaktif berbasis Kahoot mengalami perubahan yang positif. Perubahan tersebut dilihat dari peningkatan hasil belajar matematika dengan ketuntasan belajar di MTsN 1 Mataram berkisar dari 64,7 % menjadi 82,35% dan di SMAN 1 Labuapi 62,5 % menjadi 83,3 %. Pada saat penelitian peneliti menemukan beberapa peserta didik dengan gaya belajar yang

berbeda, sehingga membuat peneliti harus menyediakannya media tambahan yang bersifat konkret karena siswa yang tidak fokus dalam belajar ini ditakutkan akan mengganggu siswa lainnya pada saat proses pembelajaran berlangsung yang menyebabkan ketidakefektifan dalam proses pembelajaran, dengan adanya media Kahoot ini membuat siswa menjadi lebih semangat dan fokus dalam belajar matematika. Oleh karena itu diharapkan pada penelitian ini untuk melakukan asesmen diagnostik sebelum memberikan perlakuan kepada siswa, menyiapkan media sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga proses pembelajaran jauh lebih efisien dan menyenangkan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru-guru matematika, serta seluruh warga sekolah di MTsN 1 Mataram dan SMAN 1 Labuapi yang telah memberikan dukungan dan ruang dalam pelaksanaan program ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak penyelenggara asistensi mengajar yang telah memfasilitasi kegiatan ini sebagai bentuk nyata pengabdian dan pengembangan diri mahasiswa dalam dunia pendidikan.

6. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, direkomendasikan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif lain yang sejenis dengan Kahoot, seperti Quizizz atau platform gamifikasi lainnya, serta melibatkan subjek penelitian yang lebih luas dan beragam untuk memperoleh hasil yang lebih representatif. Penyesuaian strategi pembelajaran dengan gaya belajar siswa juga penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan asesmen diagnostik secara konsisten dapat membantu guru memahami kebutuhan siswa dengan lebih tepat. Hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet juga perlu menjadi perhatian dengan dukungan infrastruktur dan pelatihan yang memadai. Terakhir, disarankan agar penelitian selanjutnya mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap retensi pemahaman siswa guna melihat keberlanjutan hasil belajar yang dicapai.

7. REFERENSI

- Ahmad, D. N., Setyowati, L., & Ati, A. P. (2021). Kemampuan guru dalam asesmen kompetensi minimum (AKM) untuk mengetahui kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 7(1). <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/5582>
- 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. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1024>

- Drestajumna, P., Istiningasih, S., Harjono, H., & Hakim, M. (2022). Pengembangan media flip chart berbasis model numbered heads together (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Gugus 2 Labuapi tahun ajaran 2021/2022. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 196-202. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/83>
- Efendi, A. M., Yudhi, P., & Ergusni, E. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 177-187. <https://doi.org/10.30983/lattice.v2i2.5584>
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121-1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Mutiara, T. M., & Kurnisar, K. (2023). Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 163-171. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.8818>
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah, Z. (2022, August). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi dan Kependidikan* (Vol. 10, No. 2, pp. 57-65). <http://dx.doi.org/10.22373/pbio.v10i1.14246>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIP/article/view/74>
- Nuraeni, I., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Implementasi Focusky Dan Kahoot Membantu Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 46-52. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v7i2.856>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review: penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110-122.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal riset dan inovasi pembelajaran*, 4(2), 1300-1309. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>

- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Identifikasi faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas v gugus Iii Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 2(1), 13-19. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.60>
- Setianto, D. S., Mustamiroh, M., & Haerani, R. P. R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan melalui Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Siswa Kelas V SD Negeri 004 Sungai Kunjang Tahun Pelajaran 2022/2023. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(3), 254-268. <https://doi.org/10.11591/ijere.v7i3.14378>
- Setyowati, L., Soeryanto, S., Anifah, L., & Asto, I. G. P. (2025). Literatur Review: Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Assesmen Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 475-484. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1285>
- Wati, N. M. S., & Dewi, N. W. D. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Smp. *Widyadari*, 25(2), 303-314. <https://doi.org/10.59672/widyadari.v25i2.4132>
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457-464. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2), <https://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/5173>