

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Ferry Cahyo Saputro^{1*}

Hamsi Mansur²

Agus Hadi Utama³

^{1*,2,3} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Kalimantan Selatan, Banjarmasin, Indonesia

ferrycs539@gmail.com^{1*)}

hamsi.mansur@ulm.ac.id²⁾

agus.utama@ulm.ac.id³⁾

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis kahoot dapat meningkatkan minat siswa. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Media pembelajaran interaktif seperti kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran Kahoot dalam proses pembelajaran, dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat belajar. Metode penelitian menggunakan tinjauan pustaka (*Library Research*) dari 20 jurnal referensi online. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan fitur dari Kahoot yang mendukung pembelajaran online. Dengan adanya fitur diskusi hingga quiz yang dijadikan literasi baru dalam kegiatan pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi sangat digemari oleh generasi digital. Pembelajaran yang menjalankan fungsi atensi sehingga dapat meningkatkan efektifitas dalam proses belajar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Kahoot, Minat

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licens



Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi di dalam proses kehidupan. Masalah pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia ini sangat luas dan abstrak. Terdapat beberapa masalah di dunia pendidikan Indonesia salah satunya yaitu rendahnya mutu pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dapat dilakukan dengan cara meningkatkan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran (Fazriyah et al., 2020). Dunia pendidikan juga berkaitan dengan era revolusi industri 4.0 yang di mana pendidikan diwajibkan harus mengikuti perkembangan yang sudah maju pada saat ini, tidak sekedar mengikuti akan tetapi harus memanfaatkan teknologi tersebut. Berkembangnya sistem teknologi ini memiliki posisi yang penting dalam bidang pendidikan. Sistem teknologi dapat memberikan pengaruh terhadap pola dan sistem kerja para tenaga pengajar seperti guru dan siswa di area sekolah. Indonesia harus mengembangkan kualitas keterampilan untuk dimiliki tenaga kerja dengan teknologi digital, termasuk pada bidang pendidikan (Sulistiyawati et al., 2021a).

Minat sebagai salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, didalam proses pembelajaran minat merupakan suatu aspek psikologi yang mempengaruhi individu dalam belajar (Mukhlis, 2020). Karena minat yang dimiliki tiap individu akan membangkitkan rassa suka dan rasa terikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya rasa keterpaksaan. Minat belajar memiliki peran yang sangat penting terhadap peserta didik karena minat belajar ini adalah salah satu kunci keaktifan yang berasal dari dalam dirinya sendiri (Khatimah et al., 2023). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan minat belajar yaitu media pembelajaran. Menurut Mustikawati, (2019a) media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan atau memberikan informasi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar.

Individu memiliki kecenderungan mendasar untuk berhubungan dengan sesuatu yang ada di lingkungan. Minat muncul ketika seseorang tertarik pada sesuatu yang sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari bermakna bagi dirinya. Secara Bahasa, minat adalah perasaan bahwa aktivitas, pelajaran, objek berharga atau bermakna bagi individu (Tara Herska et al., 2023a). Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa minat belajar ialah dorongan batin yang timbul dari siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Minat belajar muncul saat siswa mempunyai kemauan meraih nilai terbaik, atau ingin

memenangkan persaingan dalam belajar. Minat belajar juga bisa dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi dan sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah, berarti perantara atau pengantar. Mustikawati, (2019b) menyatakan “media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional”. Sejalan dengan pandangan Briggs pendapat yang disampaikan oleh Association of Education and Communication Technology menyatakan bahwa “media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka itu disebut media pembelajaran” (Wahyudi et al., 2023). Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk yang memuat informasi atau pengetahuan dan dirancang secara khusus untuk memperjelas penyampaian informasi atau pesan kepada siswa sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Di era modern saat ini, masyarakat cenderung menggunakan teknologi gawai maupun laptop dalam beraktivitas sehari-hari untuk mencari informasi melalui internet. Internet yang telah berkembang dengan pesat menjadikan setiap orang dapat mengakses berbagai informasi yang bermanfaat untuk pengembangan setiap individu. Beragam informasi yang terkini yang ada di internet dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran (Wibowo et al., 2022). Fenomena saat ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kerja sama, kreatif, dan berpikir kritis (Permana, 2021). Penggunaan teknologi seperti gawai dan laptop dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat para peserta didik sehingga proses belajar dan hasil pembelajaran akan optimal. Pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi online yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi online Kahoot.

Media kahoot adalah sebuah program atau aplikasi yang dapat difungsikan sebagai kuis daring yang mana pemainnya adalah peserta didik dan guru sebagai admin serta perancang soalnya (Purnamasari et al., 2023a). Media kahoot dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan digital. Kahoot dirancang sebagai pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Adapun cara bermainnya terbilang sederhana, semua pemain terhubung menggunakan PIN yang dihasilkan yang ditampilkan pada layar umum, dan menggunakan perangkat untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh seorang guru di kelas. Setelah menjawab pertanyaan yang diberikan, maka akan muncul poin yang nantinya akan ada leaderboard siapa yang meraih nilai tertinggi atau yang dapat menjawab lebih banyak

pertanyaan. Pemanfaatan kahoot dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh guru (Zulham, 2021a).

Menurut Ernalida et al., (2019) Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Sedangkan menurut Sakdah et al., (2021a) Kahoot merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kahoot adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Game Interaktif merupakan kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan (penciptaan, produksi, distribusi permainan/game komputer dan video) yang merupakan hiburan, ketangkasan dan pendidikan interaktif (Hartanti, 2019). Kelompok game interaktif tidak hanya hiburan tetapi juga sebagai alat pembelajaran atau pendidikan.

Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre- test, post-tes, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Pada game edukasi kahoot terdapat dua cara bermain yaitu Classic dan Team Mode. Bermain cara classic berarti siswa bermain secara individu sedangkan bermain cara team mode berarti siswa bermain secara berkelompok. Jika bermain cara classic akan muncul satu nama siswa sedangkan jika bermain cara team mode akan muncul nama – nama siswa dalam satu kelompok (Wigati, 2019). Classic dan team mode merupakan salah satu solusi yang digunakan dalam penelitian ini, karena berdasarkan hasil observasi di kelas, peneliti melihat masih ada siswa yang bekerja secara individu meskipun guru sudah membentuk siswa dalam kelompok dan peneliti melihat siswa yang suka bermain sendiri atau individu. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi untuk siswa diharapkan dunia pendidikan mampu bersaing dengan bangsa lain dan pendidikan di Indoensia diharapkan mampu menciptakan keluaran yang pandai teknologi (Sakdah et al., 2021b).

Penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari et al., (2023b) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Kahoot dan peningkatan minat belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Khabidin, 2019) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, dan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP N

1 Pagetan Kabupaten Banjarnegara.

Dilihat dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran game interaktif kahoot dalam kegiatan belajar mengajar dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan seperti minat belajar rendah. Penerapan media pembelajaran game interaktif kahoot menunjukkan hasil yang positif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Kahoot dalam proses pembelajaran, dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat belajar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian tinjauan pustaka (*Library Research*) yang berlokasi di perpustakaan / ruang baca dan referensi online. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah sumber data primer melalui penelusuran buku, artikel, dan sumber bacaan lainnya. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif. Pada penelitian ini dengan menggunakan beberapa artikel yang telah melewati proses seleksi sehingga memenuhi kriteria kecocokan dan relevan dengan penelitian yang akan ditulis ini yaitu mengenai penggunaan media sosial dalam pendidikan, proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *google scholar* untuk mendapatkan artikel yang memuat masalah didalamnya. Pada artikel ini mereview jurnal dari tahun 2019-2024. Jurnal ini kemudian dianalisis dan peneliti akan menelaah secara mendalam dan rinci mengenai yang telah dipaparkan dalam bagian data tabel tersebut. Kemudian peneliti akan membuat kesimpulan dari data tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Proses Pembelajaran

Game based learning merupakan suatu alternatif yang dapat meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi Kahoot merupakan salah satu platform pembelajaran yang mengkombinasikan evaluasi pembelajaran dengan game interaktif. Kahoot adalah aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dari hasil kolaborasi University of Technology and Science oleh Johan Brand, Jamie Booker, dan Mortwn Versvik. Kahoot dikembangkan dengan website sederhana dan menarik secara online ([Zulham, 2021b](#)). Kahoot merupakan media pembelajaran yang menjalankan fungsi atensi, karena menarik perhatian, memusatkan perhatian untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran visual, dan media visual sat ini sangat digemari oleh generasi

digital. Kahoot bisa memenuhi gaya belajar generasi digital (Mustikawati, 2019b).

Sebagai sebuah platform pembelajaran berbasis game, Kahoot dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang menghibur untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Game merupakan sebuah aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang bertujuan untuk hiburan atau dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan sangat digemari banyak orang, terutama para peserta didik saat ini yang notabenenya adalah generasi digital (Sakdah et al., 2021a). Game sebagai sebuah trend pembelajaran yang dijadikan literasi baru dalam kegiatan pembelajaran atau bisa dikatakan sebagai sebuah potential learning environment. Jadi, Kahoot dapat dikatakan sebagai sebuah media pembelajaran berbasis game yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai sebuah wahana penghubung, sehingga pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada si penerima pesan.

Dalam artikelnya, Hidayat et al., (2023) menyatakan bahwa Kahoot! awalnya merupakan sebuah proyek kerjasama pada bulan Maret 2013 antara tim Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science. Sekitar beberapa bulan setelah proyek tersebut selesai, Kahoot! dipublikasikan secara umum dan menjadi laman internet berbasis permainan edukatif yang gratis dan dapat diakses siapapun dan kapanpun terutama para pendidik dan peserta didik. Kahoot! menyediakan 2 laman yang berbeda untuk penggunaanya. Asesmen yang diberikan pendidik dapat diakses pada tautan <https://kahoot.com/>, sementara untuk peserta didik sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/>. Melalui laman khusus pendidik, pendidik dapat melakukan beberapa aktivitas diantaranya seperti pendaftaran, masuk ke akun pribadi, dan memilih fitur yang tersedia yaitu kuis, diskusi maupun survei. Setelah memilih salah satu fitur, pendidik dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan dan juga jawaban. Selain itu, pendidik juga dapat mengatur durasi waktu untuk menjawab dan skor tiap jawaban yang benar. Daftar pertanyaan yang sudah dimasukkan dapat disunting dan digunakan secara bebas tanpa ada batasan pengulangan atau batasan akses (Rafnis, 2019).

Setiap kelompok pertanyaan memiliki sebuah kode atau PIN guna sebagai akses masuk peserta didik saat asesmen dilakukan. Kahoot! akan secara otomatis menampilkan nilai/skor untuk semua peserta yang mengikuti asesmen tersebut. Hasil asesmen dapat diunduh dan disimpan secara pribadi. Peserta didik yang mengakses <https://kahoot.it/> akan menampilkan visual laman yang berbeda dengan pendidik. Pada tampilan peserta didik terdapat opsi “game pin” dan “nickname”. Game PIN adalah semacam kode soal berupa 6 digit angka yang dapat diperoleh dari pendidik dan nickname merupakan nama tiap-tiap peserta yang akan ikut

asesmen melalui media Kahoot!. Peserta didik sudah terdaftar secara otomatis dengan mengisi kedua kolom diatas. Setelah itu, peserta didik cukup menjawab setiap pertanyaan yang tampil pada layar komputer atau gadget masing-masing (Tualaka & Sitompul, 2023).

Keefektifan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Putri et al., (2019a), Kahoot dapat bermanfaat untuk meningkatkan efektifitas dalam proses belajar. Peneliti menggunakan metode quasi experiment dengan pendekatan kuantitatif dan membagi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan menggunakan instrument tes, yaitu pre-test dan post-test, dapat membuktikan bahwa kelas yang menggunakan Kahoot! mendapatkan hasil yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan Kahoot. Dengan penelitian yang serupa oleh Sulistiyawati et al., (2021b) dalam mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh nya di lapangan, diketahui adanya perbedaan rata-rata skor keseluruhan hasil post-test, dimana rata-rata keseluruhan hasil post-test lebih besar dibandingkan rata-rata keseluruhan hasil pretest. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berbasis game-modifikasi dapat meningkatkan efektifitas dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2), aspek mengaplikasi (C3), aspek menganalisis (C4), dan aspek mengevaluasi (C5).

Dari dua tahapan siklus diperoleh hasil penelitian oleh Tara Herska et al., (2023b) dari kelas X IPS 2 SMA Panjura Malang bahwa penggunaan kuis interaktif Kahoot! dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar dari siswa. Hal tersebut dapat ditinjau dengan siswa yang senang dan antusias selama proses pembelajaran pada saat diterapkannya kuis interaktif Kahoot!. Hal tersebut juga disebabkan karena guru belum pernah menggunakan media kuis interaktif Kahoot!. Selain itu, hasil kenaikan tersebut dipicu adanya beberapa aspek. Dengan diterapkannya Kahoot! dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah mengenai penilaian materi akulturasi. Dengan media kuis interaktif Kahoot! dapat membangkitkan minat belajar siswa. Siswa lebih termotivasi dan senang dalam mengerjakan tugas. Kahoot! yang dapat digunakan di hp android masing-masing siswa juga memudahkan penggunaannya karena bersifat fleksibel dapat digunakan dimana saja. Media game ini disarankan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran supaya evaluasi pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa juga lebih semangat dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran. Kuis interaktif Kahoot! ini selain melakukan belajar sambil bermain, peserta didik dapat lebih aktif di dalam kelas.

Dampak penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran tersebut dapat menimbulkan minat belajar siswa. Dimana siswa senang dengan dikenalkannya game edukasi Kahoot. Selain

itu, Kahoot yang digunakan juga dapat dipakai di hp android masing – masing. Penggunaan game edukasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran dilaksanakan agar evaluasi lebih menarik dan tidak monoton sehingga siswa akan lebih semangat dan termotivasi untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran pertidaksamaan rasional dan irasional satu variabel. Permainan game edukasi Kahoot ini juga dimaksudkan untuk belajar sambil bermain, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan bantuan game Kahoot. Game Kahoot juga bisa mengkondisikan kelas dengan efektif, hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2019b) yang dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dalam mengkondisikan kelas dengan game Kahoot.

Berdasarkan hasil analisis tentang aplikasi Kahoot maka peneliti dapat menyimpulkan manfaat penggunaan media pembelajaran ini antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi Kahoot! dapat menjadi alternatif siswa dalam menghemat waktu dan biaya karena kahoot! dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
2. Mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran tersebut bahkan media ini dapat melampirkan gambar dan audio.
3. Siswa menjadi lebih aktif dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru karena dapat diakses langsung oleh setiap siswa sehingga tidak ada kemungkinan siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran.
4. Aktivitas belajar siswa juga meningkat dengan menggunakan media pembelajaran kahoot! ini, karena guru dapat mengontrol langsung seluruh siswanya baik dalam bentuk grup ataupun individu.
5. Guru yang berhalangan hadir kesekolah tetap bisa mengontrol aktivitas belajar siswa dengan memberikan materi ajar atauu diskusi di dalamnya kemudian guru dapat langsung mengadakan latihan dan mengevaluasi hasil latihan siswa melalui data statistik yang ada pada fiturkahoot! sehingga guru tidak perlu khawatir untuk ketinggalan materi ajarnya, hal ini juga berlaku untuk siswa yang menggunakan media pembelajaran kahoot!
6. Dengan mengakses sendiri maka siswa yang belajar dengan kahoot! juga dapat meningkatkan hasil belajarnya karena saat mengerjakan latihan secara bersamaan siswa dapat melihat hasil latihannya serta peringkat yang siswa dapat kan pada fitur papan peringkat sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan temannya di latihan berikutnya.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil yang sudah di analisis aplikasi Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan fitur dari Kahoot yang mendukung pembelajaran online. Dengan adanya fitur diskusi hingga quiz, membuat pendidik terakomodasi untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital. Selain itu, penggunaan font dan warna dalam desain aplikasinya, juga membuat daya tarik siswa, sehingga meningkatnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu guru sebagai fasilitator, sudah sepatutnya mengembangkan segala kapasitas, pengetahuan dan kreativitas yang dimiliki. penerapan Kahoot berperan sebagai implementasi media pembelajaran interaktif yang mengindikasikan manusia untuk kembali menjadi pribadi yang aktif dan inisiatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernalida, Okarina, S., Izzah, & Turama, A. R. (2019). Pembuatan Media Berbasis Kahoot dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Swasta Di Kota Palembang. *Sembadra Universitas Sriwijaya*, 2(1), 225–227.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85.
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Khatimah, K., Pagarra, H., & Khaerunnisa. (2023). Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 1–12.
- Mukhlis, M. (2020). *Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar*. 1–73.
- Mustikawati, F. E. (2019a). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Mustikawati, F. E. (2019b). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati. (2023a). Penerapan media pembelajaran kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MIPA 4. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1–6.
- Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati. (2023b). Penerapan media pembelajaran kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MIPA 4. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1–6.
- Putri, B. R., Safitri, D. D., & Sujarwo. (2019a). Penggunaan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edukasi IPS*, 3(2), 27–36.
- Putri, B. R., Safitri, D. D., & Sujarwo. (2019b). Penggunaan Media Kahoot Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edukasi IPS*, 3(2), 27–36.
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101336>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021a). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021b). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021a). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021b). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Tara Herska, E., Dinda Widhayanty, A., Sujud Purnawan Jati, S., & Putra Wibawa, Y. (2023a). Penerapan media kuis interaktif berbasis Kahoot! dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA Panjura Malang. 3(3), 326–335.
- Tara Herska, E., Dinda Widhayanty, A., Sujud Purnawan Jati, S., & Putra Wibawa, Y. (2023b). Penerapan media kuis interaktif berbasis Kahoot! dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA Panjura Malang. 3(3), 326–335.
- Tualaka, J., & Sitompul, H. (2023). Penerapan Kahoot! sebagai Media Pembelajaran dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Dan Riset Fisika*, 1(2), 76–83.
- Wahyudi, M. H., Suarman, & Gimin. (2023). Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(Desember), 179–194.
- Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 302–307.
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Zulham, A. W. (2021a). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 1, 1–8.
- Zulham, A. W. (2021b). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 1, 1–8.