

PENGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN MINAT BELAJAR SISWA SMK JURUSAN TKJ SE-KECAMATAN NATAR

Febri Setiawan^{1✉}, Eka Febriyana², Emalia Fatma Dianti³, Mulya Sari⁴
¹²³⁴ Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung

Corresponding Author: febri.setiawan502119@students.unila.ac.id

INFORMASI

Artikel History:

Rec. 29 Januari 2022
Acc. 15 Juni 2022
Pub. 28 Juni 2022
Page. 9 – 17

Kata kunci:

- Kahoot
- Media Interaktif
- Kemudahan Penggunaan
- Minat Belajar

ABSTRAK

The use of technology in the field of education is used to support the learning process because it is more interesting and students are enthusiastic about participating in learning activities. The development of technology that is increasingly advanced, an innovation from technology can be used as a learning medium. So, it is hoped that students will feel comfortable and have favorable conditions in learning to use kahoot game media. The purpose of this study is to find out how many Vocational Schools in the TKJ Department in Natar District have implemented Kahoot as an interactive medium to find out the ease of use and interest in learning after using Kahoot. This research is a quantitative descriptive research with survey methods. The research was carried out at the SMK Department of TKJ in Natar District, South Lampung Regency in the 2021/2022 school year. The sampling technique is Simple Random Sampling. Based on the results and discussion, it can be concluded, that 94% of the total 50 respondents from SMK Department of TKJ in Natar District have used KaHoot as an interactive quiz media in learning activities. The application of kahoot interactive quiz media has a degree of ease of use with an average score of 84%. The application of kahoot interactive quiz media increased students' interest in learning with an overall average result of 88%. So, overall, the use of kahoot as an interactive quiz media has a good level of convenience and can increase students' interest in learning

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



PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar adalah hal yang penting untuk diperhatikan penyelenggaraan pendidikan di suatu instansi pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas dan kejuruan sampai di perguruan tinggi. Proses belajar mengajar adalah proses yang terdiri dari serangkaian aktivitas guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan

tertentu. Interaksi antara guru dan siswa adalah syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar (Andari, 2020). Suatu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan terutama dalam penggunaan teknologi, karena dengan adanya inovasi baru tersebut kualitas pendidikan dapat ditingkatkan.

Teknologi adalah alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran diartikan sebagai penerapan prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses belajar. Pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran karena akan lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Khabidin, 2019). Kebutuhan teknologi informasi di zaman globalisasi ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang vital.

Bagi seorang pendidik, penguasaan dan pengetahuan teknologi (*technological knowledge*) merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran (Irwan et al., 2019). Sementara bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat menunjang proses berfikir dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk terciptanya rasa semangat siswa dalam belajar (Syelfia Dewimarni et al., 2022). Faktanya, penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena dalam hal ini siswa tidak merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran (Elsa et al., 2022). Dengan demikian, bahwa teknologi pendidikan dapat memperlancar proses pembelajaran yang sedang diterapkan (Asiba, n.d.).

Generasi milenial membutuhkan pendekatan belajar yang baru yang menyebabkan metode konvensional tidak cukup relevan untuk diterapkan apalagi pada masa pembelajaran secara jarak jauh yang diakibatkan pandemi Covid-19 (Muryati et al., 2021). Saat ini dibutuhkan media pembelajaran yang cocok agar siswa mau belajar (Sentani et al., 2022). Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan (Ramenda, 2019). Media interaktif dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai perantara untuk penyampaian informasi antara guru dengan siswa sehingga terbentuknya kondisi pembelajaran yang asli dan memberikan kemudahan kepada siswa dalam menyerap materi dan mendapatkan solusi pemecahan masalah (Sagala et al., 2021).

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan game dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Hamdi et al., 2020). Dengan inovasi ini diharapkan peserta didik merasakan kenyamanan dan memiliki kondisi yang menguntungkan dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran adalah media game kahoot (Mubarak et al., 2021). Game kahoot memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam game kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas (Sulistiyawati et al., 2021). Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat

dan tepat dalam menyelesaikan soal. Keunggulan lain dari media game kahoot yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan (Firdiansyah & Pamungkas, 2021). Siswa lebih menyukai materi secara visual yakni dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu, film dan berbagai demonstrasi lainnya (Irwan et al., 2019).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fikri et al. (2021), penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran media Kahoot. dengan hasil analisis menggunakan uji-t sampel independen diperoleh nilai $t_{count} = 3,411$ dan nilai probabilitas (Sig.) $0,001 < 0,05$. Kemudian, penelitian oleh Nugraha (2018), diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan minat serta aktivitas belajar setelah menggunakan pembelajaran metode STAD berbantuan media kuis Kahoot!. Lalu, Penelitian yang dilakukan oleh Putra & Afrilia (2020), bahwa penerapan Kahoot sangat baik digunakan secara daring karena selain dapat meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir, dan memotivasi, juga memberikan semangat dalam pembelajaran. Hasil penelitian oleh Wahidah & Chotibuddin (2022), bahwa aplikasi Kahoot memiliki kontribusi dalam meningkatnya hasil belajar sebesar 53% peningkatan minat belajar siswa.

Oleh sebab itu, media interaktif berbasis Kahoot sangat baik jika diterapkan pada proses pembelajaran di SMK Jurusan TKJ. Materi kejuruan yang ada di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan saat ini sulit untuk dipahami peserta didik karena saat ini masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti video youtube dan ppt (Halawa, 2022). Saat ini, siswa memiliki kecenderungan terhadap penggunaan smartphone sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa masih belum optimal (Devega, 2021).

Sehingga, kami ingin melakukan survei terhadap penggunaan Kahoot sebagai media ujian interaktif dan sejauh mana penerapan media pembelajaran saat ini agar dapat menumbuhkan motivasi belajar, mempertajam perhatian peserta didik terhadap pelajaran. Penelitian ini dibatasi pada mensurvei penerapan aplikasi KaHoot sebagai kuis interaktif terhadap kemudahan penggunaan dan minat belajar siswa pada seluruh SMK Jurusan TKJ Di Kecamatan Natar Kab. Lampung Selatan. Penelitian ini penting dilakukan untuk melihat sejauh mana penerapan media kuis interaktif Kahoot yang memiliki kelebihan yang telah disampaikan oleh penelitian terdahulu. Selain itu, diharapkan dapat dijadikan acuan serta bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya serta juga untuk memberikan masukan bagi guru guna meningkatkan kemudahan belajar menggunakan media interaktif dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

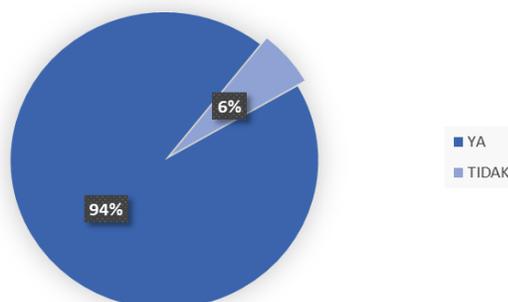
METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survey. Penelitian dilaksanakan di SMK Jurusan TKJ yang ada di Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan pada tahun ajaran 2021/2022. Populasi penelitian ini merupakan siswa SMK Jurusan TKJ di Kecamatan Natar. Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah Simple Random Sampling. Skala yang digunakan adalah skala Likert berupa jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis persentase. Analisis persentase merupakan cara yang digunakan untuk melihat seberapa banyak kecenderungan frekuensi jawaban responden dan fenomena-fenomena dilapangan. Teknik ini dilakukan untuk melihat besar kecilnya proporsi dari setiap jawaban pada setiap pertanyaan sehingga data yang diperoleh mudah untuk dianalisis. Teknik persentase melalui prosedur dengan memeriksa perolehan data yang terdapat pada instrumen penelitian dengan mengecek kelengkapan jawaban responden, klasifikasi data berdasarkan kriteria yang ditentukan agar mempermudah dalam analisis data, tabulasi data berdasarkan klasifikasi yang dibuat, menghitung frekuensi jawaban/data, menghitung persentase dari setiap data yang diperoleh, memvisualkan data dalam bentuk tabel, dan menafsirkan data sesuai dengan pertanyaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan data yang diperoleh setelah melakukan sebuah penelitian. Data penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu merupakan data hasil angket yang disebarkan kepada para siswa dan dijadikan sebagai sampel penelitian. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari sample setiap SMK Jurusan yang ada di kecamatan Natar dengan pemilihan siswa secara random sebanyak 50 responden didapatkan hasil bahwa 94% siswa pernah menggunakan media Kahoot dalam kegiatan kuis yang di representasikan pada gambar 1 diagram berikut.

Apakah kamu pernah menggunakan Kahoot?



Gambar 1. Persentase Penggunaan Kahoot

Hasil penelitian dibagi ke dalam 2 indikator yaitu indicator kemudahan penggunaan dan minat belajar siswa dalam menggunakan Kahoot sebagai media kuis interaktif. Berikut adalah hasil indikator tingkat kemudahan penggunaan kahoot oleh siswa yang tersajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Indikator Kemudahan Penggunaan KaHoot

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1	Apakah mengerjakan kuis lebih mudah jika menggunakan media KaHoot?	0%	0%	2%	68%	30%
2	Apakah media KaHoot cocok digunakan saat pembelajaran daring?	0%	4%	9%	45%	43%
3	Apakah jaringan internet yang stabil menjadi sangat penting dalam mengakses media KaHoot?	0%	0%	0%	32%	68%
4	Apakah dalam melihat skor yang didapatkan mudah diakses menggunakan media KaHoot?	0%	0%	6%	57%	36%
5	Apakah media KaHoot dapat diakses kapanpun dan dimanapun?	2%	17%	38%	26%	17%
6	Apakah media KaHoot dapat meningkatkan sportivitas anda dalam mengerjakan kuis?	0%	9%	11%	66%	15%

Berikut adalah hasil indikator minat belajar siswa setelah menggunakan kahoot oleh siswa yang tersajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Indikator Minat Belajar Siswa Menggggunakan KaHoot

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1	Apakah anda menyukai mengerjakan kuis interaktif menggunakan media KaHoot?	0%	6%	9%	38%	47%
2	Apakah kuis menggunakan media KaHoot dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan?	0%	4%	13%	49%	34%
3	Apakah menurut anda kuis menggunakan media KaHoot lebih menarik?	0%	6%	21%	55%	17%
4	Apakah dengan menggunakan media KaHoot membuat anda lebih aktif dalam mengerjakan kuis?	0%	4%	15%	57%	23%
5	Apakah anda merasa puas	0%	6%	9%	53%	32%

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
	mengerjakan kuis menggunakan media KaHoot?					
6	Apakah anda semangat dalam mempelajari materi untuk mengikuti kuis menggunakan media KaHoot?	0%	2%	4%	60%	34%
7	Apakah motivasi belajar anda meningkat setelah menggunakan media KaHoot?	0%	0%	11%	64%	26%
8	Apakah anda tertantang untuk mengerjakan kuis menggunakan media KaHoot?	0%	0%	0%	38%	62%
9	Apakah rasa ingin tahu anda meningkat untuk mengikuti kuis menggunakan kahoot?	0%	0%	4%	32%	64%

Berdasarkan hasil data di atas, bahwa 94% siswa SMK Jurusan TKJ yang ada di Kecamatan Natar, Kab. Lampung Selatan pernah menggunakan KaHoot sebagai media kuis interaktif selama kegiatan belajar mengajar. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa hampir semua SMK Jurusan TKJ yang ada di Kecamatan Natar ini menerapkan KaHoot sebagai alternatif media kuis interaktif. Pada indikator kemudahan penggunaan Kahoot oleh para siswa didapatkan hasil rata-rata keseluruhan bahwa 84% siswa mudah dalam menggunakan kahoot sebagai media kuis interaktif. Dengan demikian, penggunaan kahoot sebagai media kuis interaktif cocok diterapkan karena memiliki tingkat kemudahan yang cukup tinggi.

Pada indikator kemudahan penggunaan kahoot sebagai media kuis interaktif, 88% siswa setuju bahwa bahwa kahoot ini cocok digunakan pada saat pembelajaran secara daring. Kemudahan, 93% siswa dalam menggunakan kahoot ini juga terdapat pada kemudahannya untuk mengakses skor yang didapatkan dan 87% siswa dengan menggunakan Kahoot ini meningkatkan sportivitas antar sesama ketika mengerjakan kuis. Tetapi, berdasarkan hasil angket nomor 3 dan 5, bahwa media kuis interaktif Kahoot ini harus diakses di tempat dengan koneksi internet yang stabil agar Kahoot dapat berjalan dengan optimal.

Pada indikator Minat Belajar Siswa menggunakan KaHoot oleh para siswa mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan yaitu 88%. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, penggunaan kahoot sebagai media kuis interaktif dapat meningkatkan minat belajar para siswa. Pada indikator ini juga, 85% siswa menyukai mengerjakan kuis menggunakan Kahoot. Sehingga, dengan siswa menyukai sebuah media pembelajaran akan mempermudah mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Lalu, indikator ini juga 83% siswa dalam menggunakan kahoot dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, 72% siswa dalam menggunakan media kahoot sebagai media kuis yang lebih menarik, 80% siswa dalam menggunakan media kahoot dapat membuat menjadi lebih aktif dalam mengerjakan kuis, 85% siswa merasa puas mengerjakan kuis dengan media kahoot, 94% siswa merasa semangat dalam mempelajari materi untuk mengikuti kuis menggunakan media kahoot, 90% siswa mendapatkan motivasi belajar setelah menggunakan media kahoot, 100% siswa juga tertantang untuk mengerjakan kuis menggunakan media kahoot dan 96% siswa memiliki rasa ingin tahu untuk mengikuti kuis menggunakan media kahoot.

Hasil tersebut juga sejalan dan kesesuaian hasil penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Wardana & Sagoro (2019), bahwa penerapan media kuis interaktif Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMK Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta dengan hasil persentase minat belajar pada sebelum penelitian yaitu sebesar 69,88%, kemudian dilakukan treatment I menghasilkan persentase minat belajar yaitu sebesar 72,49%, sedangkan persentase pada treatment II yaitu sebesar 79,10%. Sehingga terdapat peningkatan sebesar 9,22%. Selanjutnya didukung penelitian oleh Masyrufin (2022), minat belajar dan tingkat kemudahan media kuis Kahoot mendapatkan kategori sangat antusias dan baik walaupun kegiatan pembelajaran dilakukan secara online. Tetapi, keterbatasan dalam penelitian tersebut sejalan dengan penelitian ini bahwa Kahoot harus membutuhkan koneksi jaringan internet yang baik agar siswa tidak mengalami kendala ketika menggunakan Kahoot dalam menyelesaikan kuis yang diberikan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah 94% dari total 50 responden yang berasal dari SMK Jurusan TKJ yang berada di Kecamatan Natar Kab. Lampung Selatan pernah menggunakan Kahoot sebagai media kuis interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan media kuis interaktif kahoot memiliki tingkat kemudahan penggunaan dengan skor rata-rata 84%. Sehingga, penggunaan kahoot sebagai media kuis interaktif cocok diterapkan karena memiliki tingkat kemudahan yang cukup tinggi. Penerapan media kuis interaktif kahoot dapat meningkatkan minat belajar para siswa dengan hasil rata-rata keseluruhan yaitu 88%. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, penggunaan kahoot sebagai media kuis interaktif dapat meningkatkan minat belajar para siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapkan terima kasih kepada Bapak Wayan Suana, S.Pd., M.Si. sebagai dosen pengampu Mata Kuliah Metodologi Penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Asiba, W. P. (n.d.). *Pentingnya Teknologi Bagi Guru Pada Masa Pandemi Covid 19*.
- Devega, A. T. (2021). Development Of Learning Media As A Supporter Of Online Learning In Computer Network Courses. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 3(2), 141–149.
- Elsa, D., Aminuyati, & Putri, A. E. (2022). Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Ips Pelajaran Sejarah Sman 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(6), 10–17. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.54857>
- Fikri, Z. A., Putri, Y. E., & Adib, H. S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas X Smk Negeri 1 Palembang. *Rampai Sumsel: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 50–58.
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Halawa, S. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ) Dengan Metode Computer Based Instruction. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 3(1), 66–71. <https://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/53/32>
- Hamdi, F., Aziz, M. T., & Rahmat, D. (2020). Development Of Interactive Learning Media For Class X Tkj Students At Smk Muhammadiyah 1 Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional (JPTIV)*, 2(1), 1–10. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/article/view/22012%0Ahttp://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/article/download/22012/14985>
- 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>
- Khabidin. (2019). *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara*. 150.
- MASYRUFIN, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 64–74.
- Mubarak, M. N., Nura, J. F., & ... (2021). Implementasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Daring Interaktif. *Lomba Karya Tulis ...*, 123–138. <https://journal.itelkom-sby.ac.id/lkti/article/view/148>
- Muryati, A., Agustin, W. D., & Putri, F. R. A. (2021). Digital Literature Culture For

- The Millennial Generation In The World Of Education. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional (JPTIV)*, 3(2), 98–109.
- Nugraha, H. (2018). Meningkatkan pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagaden Kelas VIII dengan Gamification Kahoot. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 3(1), 148–154.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Ramenda, R. C. (2019). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa Smp.
- Sagala, M. K., Firdaus, R., Saputra, B., & Amarulloh. (2021). Effectiveness Of Online Learning Using Virtual Class During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional (JPTIV)*, 3(1), 27–35.
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi game wordwall untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris di kelas x smk muhammadiyah 1 kota sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional (JPTIV)* –, 4(1), 1–8.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Septi, D. N. A., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Syelfia Dewimarni, 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. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Wahidah, N., & Chotibuddin, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 112–138. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.137>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>