



PERAN PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN

Muhammad Muslimin¹

¹Universitas Negeri Makassar

Email: musliminmuhammad623@gmail.com

Artikel info

Received; 1-03-2024

Revised; 22-04-2024

Accepted; 04-05-2024

Published; 04-05-2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran penggunaan media interaktif Kahoot dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode study literature dengan mengkaji beberapa hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh professional. Penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai akademik siswa setelah menggunakan Kahoot, menunjukkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, Kahoot juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menemukan bahwa menggunakan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam proses belajar. Dengan suasana interaktif dan kompetitif, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Hal ini berdampak positif pada hasil belajar mereka. Dengan demikian, Kahoot merupakan alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan produktif.

Key words:

Hasil, Motivasi Belajar,

Kahoot

artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini mengharuskan adanya pendidikan yang berkualitas, agar dapat menghadapi tantangan globalisasi. Setiap orang yang terlibat dalam pendidikan diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan standar pendidikan. Salah satu aspek penting dari pendidikan berkualitas tinggi adalah proses pembelajaran berkelanjutan yang berlangsung di ruang kelas. Salah satu faktor penting dalam pendidikan yang harus diperhatikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan adalah pemilihan materi pembelajaran yang tepat, yang akan meningkatkan kinerja siswa dapat optimal (Kurnia, 2022).

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi para pendidik.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Media ini berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang diberikan guru kepada siswa, yang meningkatkan pemahaman. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran. Ini karena penggunaan media tidak hanya meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar, tetapi juga meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. (Tafonao, 2018). Materi yang sulit sering kali membuat siswa kesulitan memahami, terutama jika media pembelajaran yang digunakan kurang efektif atau pemilihan media tidak tepat untuk menyampaikan materi tersebut. Situasi ini cenderung membuat siswa kurang menyukai materi yang diajarkan (Sri Ayu Anggriani, 2024).

Penerapan aplikasi pendidikan interaktif seperti Kahoot telah mendapat perhatian menurut (Bahar, 2020) Kahoot, yang merupakan platform online yang mengintegrasikan kuis dan permainan, memfasilitasi guru dalam merancang aktivitas belajar interaktif yang menarik bagi siswa. Melalui platform ini, siswa dapat berpartisipasi dalam kuis menggunakan gadget mereka, seperti smartphone atau komputer, yang menambah keasyikan dan daya tarik dalam pembelajaran. Walaupun banyak pendapat positif mengenai efektivitas Kahoot dalam pendidikan, penting untuk mengkaji lebih dalam pengaruhnya secara empiris, terutama dalam mendukung proses belajar di tingkat sekolah dasar. Kahoot, dengan sifatnya yang sederhana dan menghibur, sangat praktis untuk digunakan dalam berbagai kegiatan pendidikan, termasuk sebagai alat evaluasi, penugasan rumah, atau sekadar sebagai hiburan selama kegiatan belajar mengajar. Aplikasi ini juga dapat diaplikasikan pada berbagai mata pelajaran, termasuk dalam pelajaran Bahasa Indonesia, dengan desain yang ramah pengguna baik untuk pendidik maupun siswa. Kahoot menawarkan beragam opsi media pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, tidak hanya untuk siswa tapi juga untuk guru. Aplikasi ini mendorong metode belajar yang aktif, dimana siswa berpartisipasi secara kompetitif dengan teman sekelas mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan Kahoot dalam konteks pendidikan dasar serta mempelajari bagaimana aplikasi ini mempengaruhi keinginan belajar dan pencapaian akademis siswa (Neng Windi Prihatini, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Anggra Lita, 2022) hasil penelitiannya yaitu Banyak siswa di kelas V SDN Siwalanpanji Sidoarjo yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran materi tentang jenis pekerjaan. Kebanyakan dari mereka lebih memilih untuk tetap diam dan hanya memperhatikan apa yang dikatakan Bapak/Ibu guru. Daripada mendengarkan penjelasan guru, mereka lebih suka berbicara dengan teman sebangku atau bermain dengan alat tulis mereka. Pembelajaran menjadi membosankan dan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

gaduh ketika guru menyampaikan materi dengan seri gambar yang sulit dijangkau oleh siswa. Akibatnya, dari 30 siswa di kelas V SDN Siwalanpanji Sidoarjo, hanya 40% (12 siswa) yang dinyatakan lulus KKM, sedangkan 60% (18 siswa) lainnya tidak lulus KKM. Dari perspektif teknologi pendidikan, bahan ajar dibagi menjadi berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran membantu berkomunikasi untuk meningkatkan produktivitas (Anggra Lita, 2022).

Kahoot!, sebuah platform online yang dapat digunakan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran, telah menjadi pilihan alternatif bagi guru untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Hidayat et al., 2020). Ada dua domain utama untuk platform Kahoot!, kahoot.it dan kahoot.com. Kahoot.it digunakan sebagai situs utama, dan kahoot.com digunakan oleh pengguna yang hanya ingin bermain. Sementara kahoot.com digunakan oleh admin atau host permainan (Hidayat, 2020).

Hasil penelitian juga dilakukan oleh (Putri, 2023) Penerapan media permainan Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan dan hasil uji MANOVA menunjukkan bahwa game Kahoot adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Ini juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan juga efektif untuk menggabungkan motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMPN 13 Makassar, penggunaan media pembelajaran masih banyak guru yang tidak menggunakan media interaktif dalam pembelajaran, masih banyak guru yang metode mengajarnya masih menggunakan metode yang lama seperti ceramah atau langsung memberikan tugas kepada peserta didik untuk memenuhi capaian pembelajarannya di dalam kelas. Saat menyampaikan pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif akan banyak siswa yang tidak memahami materi secara keseluruhan, dan akan berdampak pada saat mengerjakan soal secara individu maupun kelompok. Sesuai dengan observasi yang dilakukan di kelas IX D pada mata Pelajaran IPS sebagai materi pembelajaran wajib untuk diserap dan dipahami oleh peserta didik.

Oleh karena itu, Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian mengenai peningkatan hasil belajar melalui penggunaan teknologi sebagai media interaktif dengan Kahoot dalam pembelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana teknologi berfungsi sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh keterampilan dan pengetahuan tentang perangkat digital, khususnya dalam proses mengajar materi IPS. Penelitian ini juga mengkaji berbagai media pembelajaran

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

berbasis teknologi dari berbagai sumber penelitian sebelumnya yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajar materi IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini melakukan studi literatur, yang berarti meninjau dan menganalisis informasi, ide, atau hasil dari berbagai sumber yang telah ditulis sebelumnya. Data hasil penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dari beberapa jurnal yang relevan dengan topik yang dibahas, yaitu Peran penggunaan media interaktif Kahoot dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar pada pembelajaran, menjadi sumber informasi untuk penelitian ini. Data diambil melalui penelusuran jurnal secara digital maupun manual. Metode analisis isi digunakan untuk mengumpulkan data dengan memilih beberapa jurnal yang relevan dengan fokus penelitian, membandingkan jurnal yang dipilih melalui proses pemilihan, dan kemudian menggabungkan hasil perbandingan jurnal tersebut untuk menghasilkan data yang relevan. (Ani Heryani, 2021).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai ilmu sosial dan mudah dipahami sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Perluasan konten kelas IPS telah dimulai dari sekolah dasar. Oleh karena itu, untuk menunjang keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar perlu digunakan media yang efektif, beragam dan menarik. Perkembangan teknologi kini menjadi peluang bagi seluruh guru IPS untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil kajian pustaka dari beberapa jurnal profesional mengenai penggunaan perangkat media interaktif kahoot untuk menunjang proses belajar mengajar pada materi IPS di sekolah, banyak sekolah yang menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu sesuai dengan kajian literatur dan data yang menunjukkan penggunaan media interaktif kahoot terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Namun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi harus didukung dengan perangkat teknologi yang tepat guna agar manfaatnya dapat maksimal. Hambatan utama penerapan media interaktif Kahoot dalam pembelajaran adalah terkait dengan kurangnya peralatan teknologi seperti LCD dan Listrik di kelas karena tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang baik.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Selain itu penggunaan media interaktif Kahoot dalam pembelajaran juga berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi digital siswa. Media interaktif kahoot pada pembelajaran IPS mempunyai beberapa implikasi dalam meningkatkan hasil belajar. Pengaruh tersebut tentu saja dirasakan melalui berbagai unsur yang berkontribusi terhadap terbentuknya kegiatan belajar dan lingkungan belajar. Pemanfaatan media interaktif Kahoot juga mengubah paradigma proses pembelajaran IPS yang semula berbelit-belit dan berpusat pada teks menjadi bernuansa positif dan berpusat pada siswa, sehingga berujung pada peningkatan keterampilan digital siswa.

Peran media interaktif Kahoot dalam pembelajaran

Hasil belajar peserta didik

Siswa dapat meningkatkan pembelajaran mereka dengan menggunakan game Kahoot. Dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot yang berbasis game, siswa diberi kebebasan untuk berpikir kreatif, menjadi lebih mandiri, dan menjadi lebih terampil. Ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media Kahoot berusaha untuk mengoptimalkan kemampuan otak kiri dan kanan, membantu pemahaman masalah dengan cepat karena sudah terpetakan dengan baik. Oleh karena itu, alat Kahoot dapat menjadi alternatif untuk memilih pendekatan pembelajaran yang menyeimbangkan kemampuan otak siswa. Metode ini juga dapat berdampak pada hasil belajar (Kudri, 2021). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2023) dengan judul penelitiannya Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Kelas eksperimen yang menggunakan game Kahoot mendapatkan nilai rata-rata 80, sementara kelas kontrol yang menggunakan media konvensional mendapatkan nilai rata-rata 54,17. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa penggunaan game Kahoot dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Selain itu, berdasarkan angket motivasi siswa di kedua kelas, ditemukan bahwa tingkat motivasi siswa di kelas eksperimen meningkat sebesar 15,12%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media adalah salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi siswa. Tingkat motivasi siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh.

Penelitian yang dilakukan oleh (Maya Kartika, 2024) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Viii Mts Laboratorium Uinsu Medan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

juga menunjukkan hal yang sama yaitu Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTS Laboratorium UINSU dapat dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (postes). Pada kelas eksperimen (VIII-1) yang menggunakan media Game Kahoot, rata-rata postes yang diperoleh adalah 82,43, sedangkan kelas kontrol (VIII-2) yang menggunakan media buku paket pembelajaran IPS mendapatkan rata-rata postes sebesar 66,98. Berdasarkan rata-rata ujian, dapat disimpulkan bahwa game Kahoot membantu siswa belajar lebih baik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sri Ayu Anggriani, 2024) dengan judul penelitiannya Hasil yang serupa ditemukan ketika menggunakan game Kahoot sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar (Studi pada materi pokok sistem pencernaan manusia). Dengan menggunakan game Kahoot sebagai alat pembelajaran untuk materi tentang sistem pencernaan manusia, hasil belajar IPA siswa kelas VIII meningkat secara signifikan. Sebuah skor N-Gain sebesar 0,53 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami lebih baik apa yang diajarkan. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berada dalam kategori sedang. Dengan menggunakan game Kahoot sebagai alat pembelajaran, hasil belajar IPA siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar telah ditingkatkan pada materi sistem pencernaan manusia, dengan nilai t_{hitung} 11,99. Selain itu, hasil pembelajaran IPA siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar menunjukkan keseragaman.

Motivasi belajar peserta didik

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk mendukung interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh siswa dan guru selama proses pembelajaran. Dengan adanya media ini, peserta didik dapat merasakan perubahan positif, seperti kebahagiaan dan semangat dalam aktivitas belajar. Oleh karena itu, guru perlu berani melakukan eksperimen dengan berbagai macam alat pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

Penggunaan Kahoot, sebagai alat pembelajaran, memainkan peran penting untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan format yang interaktif dan menyenangkan, Kahoot dapat menangkap perhatian siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Dengan aplikasi ini, pendidik bisa memberikan soal-soal kuis yang tidak hanya menguji pengetahuan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pembelajaran. Hal ini membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, karena mereka merasa terlibat dan bersaing dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, Kahoot juga memberikan umpan balik instan, yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Siti Halimah, 2021) yang judul penelitiannya “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 3 Pasuruan” Siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan, yang diwawancarai oleh peneliti, menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan bermanfaat ketika diterapkan dalam pembelajaran PAI. Media pembelajaran ini dapat membangkitkan semangat dan antusiasme siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membantu memperdalam pemahaman materi yang diajarkan guru, melatih siswa dalam mengelola waktu, serta mengasah kemampuan berpikir cepat. Selain itu, Kahoot juga membuat siswa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman-teman mereka dalam proses belajar. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan motivasi dan stimulus belajar antara siswa yang menggunakan media Kahoot (kelas eksperimen) dan yang tidak (kelas kontrol). Hal ini dibuktikan melalui uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilai p yang diperoleh lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara siswa yang menggunakan media Kahoot dan yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional. Kesimpulannya, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hartanti, 2019) dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia” menunjukkan hal yang sama dengan penelitian sebelumnya dimana hingga terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik, menghibur, dan tidak membosankan. Dengan menggunakan permainan Kahoot, guru dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar serta membuat pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Hasil evaluasi siswa menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan jika dibandingkan dengan hasil evaluasi siswa sebelum menggunakan permainan Kahoot. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

permainan Kahoot sangat meningkatkan keterampilan belajar siswa. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar dan merasa lebih mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang tak terhingga kepada Allah SWT, karena dengan rahmat serta karunia-Nya, penulis dapat menuntuskan penulisan artikel ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi terbaik dalam penyelesaian artikel ini. Semoga semua kontribusi tersebut dapat di balas oleh ALLAH SWT.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode study literature dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebuah studi menemukan bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran bukan hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai akademik siswa setelah menggunakan Kahoot, menunjukkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, Kahoot juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lain menemukan bahwa menggunakan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam proses belajar. Dengan suasana interaktif dan kompetitif, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Hal ini berdampak positif pada hasil belajar mereka. Dengan demikian, Kahoot merupakan alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan produktif.

Saran

Sebagai peneliti, diharapkan penelitian ini dapat diteruskan oleh peneliti berikutnya untuk memberikan manfaat kepada siswa dan guru. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian yang serupa.. Peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam inovasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot agar mampu meningkatkan minat siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra Lita, S. D. (2022). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 2656--5862.
- Ani Heryani, N. P. (2021). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 17-28.
- Bahar, H. S. (2020). Efektivitas KAHOOT bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. 155-165.
- Dewi, A. L. (2022). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 2656-5862.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasishypermedia. 78-85.
- Hidayat, F. M. (2020). the Application of Kahoot ! in Quiz As a Learning Media for English Literature. 1-10.
- Hikmawati, F. (2020). Metodologi Penelitian. *Depok: In PT RajaGrafindo Persada*.
- Kudri, A. &. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4626-4636.
- Kurnia, L. (2022). Aplikasi Kuis Interaktif Dalam Pembelajaran Ips Terpadu Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. 2809-3763.
- Maya Kartika, R. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Viii Mts . *Jejak Pembelajaran:* , 20-27.
- Neng Windi Prihatini, S. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran . *Journal of Education Research*, 4429-4435.
- Putri, K. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 252-261.
- Siti Halimah, N. H. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran, Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Sri Ayu Anggriani, R. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar (Studi Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Manusia). *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 116-125.
- Tafonao, k. y. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi* .