**Sindoro**
**CENDIKIA PENDIDIKAN**
ISSN: 3025-6488

Vol. 7 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT

**Vadilla Salma Choirunisa[1], Octarina Hidayatus[2], Endang Suprihatin[3]**
[1,2]Universitas PGRI Madiun
[3]SDN Bantengan 01
[1]vadillasalmac@gmail.com, [2]octarinahs@unipma.ac.id,
[3]endangsuprihatin63@guru.sd.belajar.id

## Abstrak

Penelitian ini digagas dengan tujuan untuk memajukan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Bantengan 01 dalam mata pelajaran IPAS yang mengkaji keberagaman budaya Indonesia, dengan mengadopsi Kahoot sebagai media pembelajaran digital. Dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kegiatan ini dijalankan melalui dua siklus yang menarik partisipasi dari 14 siswa. Pengumpulan data diwujudkan dengan pelaksanaan tes hasil belajar serta pengamatan atas aktivitas siswa. Dari hasil yang dicapai, terlihat adanya peningkatan pada nilai rata-rata hasil belajar, naik dari 84 di Siklus I menjadi 89 di Siklus II. Terbukti, pemanfaatan Kahoot telah efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Elemen-elemen yang mendukung keberhasilan ini mencakup interaktivitas Kahoot, visualisasi materi, kompetisi yang bersifat positif, ketertarikan siswa terhadap platform, modifikasi strategi pengajaran, serta peningkatan mutu konten. Disimpulkan oleh penelitian ini bahwa Kahoot, sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan permainan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif dan memperkenalkan solusi inovatif untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pendidikan dasar.

**Kata kunci:** Kahoot, hasil belajar, media pembelajaran digital

## *Abstract*

*The objective of this investigation is to enhance the educational achievements of fourth-grade pupils at SDN Bantengan 01 in the IPAS subject, focusing particularly on the content of Indonesian cultural diversity. This was achieved by employing Kahoot as a digital learning media. Executed over two phases, this Classroom Action Research encompassed 14 learners. Data collection was performed by administering tests on learning outcomes and observing student activities. An enhancement was observed in the average educational achievements, escalating from 84 in the initial cycle to 89 in the subsequent cycle. The deployment of Kahoot was determined to be effective in amplifying student engagement, motivation, and comprehension of the educational content. Factors contributing to this success include Kahoot's interactivity, material visualization, positive competition, students' familiarity with the platform, adjustments in teaching strategies, and improved content quality. This research establishes that Kahoot, characterized as a game-based digital learning media, can enhance student learning outcomes effectively and*

**Article History**
Received: Oktober 2024
Reviewed: Oktober 2024
Published: Oktober 2024

Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365
**Copyright : Author**
**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Vol. 7 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

*provides an innovative method for incorporating digital technology into elementary education.*
***Keywords:*** *Kahoot, learning outcomes, digital learning media*

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, sangat penting untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam media pembelajaran. Proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga hasil belajar meningkat, memberikan manfaat, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa. Ini menunjukkan perlunya peningkatan kualitas layanan pendidikan yang dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi digital (Marwah et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran, penentuan media ini berperan vital sebab berkontribusi terhadap kelancaran pembelajaran sekaligus peningkatan hasil belajar di ruang kelas. Penentuan media yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Adapun, penentuan media yang kurang sesuai dapat menyebabkan pengurangan efektivitas dalam proses dan hasil pembelajaran. Secara signifikan, pemilihan media yang tidak sesuai berpotensi mengakibatkan kemerosotan dalam proses dan hasil belajar (Bramastia & Purnama, 2021).

Media pembelajaran yang berkualitas diharapkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variasi dalam mengajar di dalam kelas dan secara positif diharapkan pula untuk memberi kontribusi terhadap peningkatan prestasi peserta didik. Selama ini, metode ceramah yang sering digunakan telah bertransformasi melalui kolaborasi dengan pemanfaatan jaringan internet, yang dikenal dengan Pembelajaran Digital. Sebagai pengajar, kita tidak terbatas hanya pada penggunaan jaringan internet untuk memperoleh referensi materi ajar, melainkan juga bisa mengaplikasikan berbagai aplikasi yang terdapat di dalamnya sebagai alternatif yang beragam dalam proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut mampu menjadikan proses belajar peserta didik lebih menarik serta berkontribusi pada peningkatan prestasi mereka (Bunyamin et al., 2020; MELELO, 2023).

Media pembelajaran berperan sebagai komponen krusial dalam proses edukasi, memudahkan siswa untuk mengerti materi yang diberikan oleh pengajar. Observasi pada siswa kelas IV SDN Bantengan 01 menunjukkan adanya kesulitan dalam pemahaman materi yang diuraikan oleh guru. Pada pelajaran IPAS materi keberagaman budaya guru kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Saat diberikan PR banyak siswa yang tidak mengerjakannya. Maka saya berinovasi untuk menggunakan media pembelajaran Kahoot pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya kelas IV SDN Bantengan 01.

Kahoot diidentifikasi sebagai media pembelajaran digital yang berorientasi pada permainan dan berfungsi untuk mengevaluasi pengetahuan siswa. Salah satu keutamaan kahoot adalah alokasi waktu yang terbatas untuk setiap pertanyaan yang disajikan dalam permainan tersebut. Terdapat pembatasan waktu yang berfungsi untuk melatih siswa dalam berpikir secara cepat dan akurat ketika memecahkan persoalan. Salah satu kelebihan dari kahoot adalah kemampuannya untuk meningkatkan konsentrasi siswa pada materi pembelajaran, sebab media ini dilengkapi dengan fitur-fitur menarik, termasuk video, gambar, dan grafik, yang bisa diintegrasikan ke dalam soal. (Laumbo et al., 2024).

Dalam media pembelajaran digital kahoot, terdapat dua metode yang dapat digunakan, yakni Mode Klasik dan Mode Tim. Apabila memilih Mode Klasik, para siswa akan melakukan aktivitas pembelajaran secara mandiri. Sebaliknya, apabila memilih Mode Tim, aktivitas tersebut dilakukan secara kolektif oleh para siswa (Wigati, 2019). Diharapkan bahwa dunia pendidikan

Vol. 7 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

dapat bersaing dengan bangsa lain melalui pemanfaatan teknologi oleh siswa, dan diharapkan pula bahwa pendidikan di Indonesia dapat menciptakan keluaran yang menguasai teknologi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Irwan et al., 2019) mengkaji pemanfaatan Kahoot dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa kahoot, sebagai media pembelajaran berbasis permainan digital, berhasil menghasilkan peningkatan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran siswa. Peningkatan ini terjadi setelah penggunaan berulang selama periode lima bulan. Lebih lanjut, penerapan Kahoot berkontribusi pada peningkatan konsentrasi siswa, kerjasama yang lebih efektif, kenyamanan dalam proses belajar, serta peningkatan dalam motivasi belajar.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini dikarenakan PTK memungkinkan analisis terhadap permasalahan yang ada dalam pembelajaran kelas melalui refleksi, bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan tindakan yang terencana di situasi yang sesungguhnya serta menganalisis pengaruh dari setiap perlakuan. Berdasarkan penjelasan dari (Iryani Dewi, 2022), istilah Penelitian Tindakan Kelas, yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai Classroom Action Research (CAR), merupakan kegiatan penelitian yang dijalankan di dalam kelas.

Penelitian ini dijalankan di SDN Bantengan 01, yang terletak di Jalan Branjangan Nomor 1, Krajan Bantengan, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun. Periode pelaksanaan penelitian ini berlangsung dari bulan Mei hingga Agustus pada tahun 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas IV yang mengikuti mata pelajaran IPAS pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Terdapat 14 siswa yang menjadi partisipan dalam kelas tersebut.

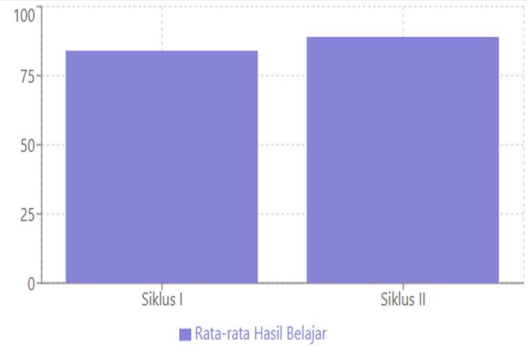
Untuk mengumpulkan data, pemanfaatan teknik tes dan non-tes diaplikasikan. Termasuk dalam teknik tes adalah ujian pada penutupan siklus I serta II, sedangkan teknik non-tes mencakup pengamatan kegiatan siswa. Rangkaian prosedur penelitian ini dibagi menjadi empat aktivitas utama yang dijalankan secara berulang dalam setiap siklus, meliputi: 1) penyusunan perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, 4) evaluasi diri (Arikunto, 2011:(Pelajaran, 2015)74).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

1. Rata-rata hasil belajar: 84

   Pada siklus I, penerapan media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang mengusung materi tentang keberagaman budaya Indonesia menunjukkan hasil yang dapat dikatakan memuaskan. Secara rata-rata, hasil belajar siswa di kelas IV SDN Bantengan 01 mencatat pencapaian sebesar 84.




**Gambar 1:** Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Vol. 7 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Terdapat penunjukkan dari hasil ini bahwa kahoot, sebagai media pembelajaran digital, mampu memfasilitasi pemahaman siswa atas materi keberagaman budaya Indonesia. Berbagai faktor dapat berkontribusi terhadap pencapaian tersebut, yang meliputi:

a. Interaktivitas: Kahoot menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
b. Visualisasi: Penggunaan gambar dan grafik dalam Kahoot membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan lebih baik.
c. Kompetisi positif: Sistem penilaian Kahoot menciptakan atmosfer kompetisi yang mendorong siswa untuk lebih fokus dan berusaha menjawab pertanyaan dengan benar.

B. Siklus II

1. Rata-rata hasil belajar: 89

Dalam Siklus II, suatu peningkatan menjadi terlihat, dengan rata-rata hasil belajar yang mencapai angka 89. Peningkatan tersebut, sebanyak 5 poin, mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran digital telah terbukti efektif selama periode waktu yang lebih panjang.

**Tabel 1.** Perbandingan Rata-rata Nilai dan Persentase Ketuntasan Belajar

| Aspek | Siklus I | Siklus II | Peningkatan | Faktor Pendorong |
|---|---|---|---|---|
| Rata-rata Nilai | 84 | 89 | 5 poin | Penggunaan Kahoot secara konsisten, penyesuaian strategi pembelajaran |

Peningkatan hasil belajar pada siklus II dapat dikaitkan dengan beberapa faktor:

a. Familiaritas: Siswa sudah lebih terbiasa dengan format dan cara penggunaan Kahoot, memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada konten pembelajaran.
b. Penyesuaian strategi: Berdasarkan pengalaman di siklus I, guru mungkin telah melakukan penyesuaian dalam cara mengintegrasikan Kahoot ke dalam pembelajaran, seperti alokasi waktu yang lebih efektif atau pemilihan tipe pertanyaan yang lebih sesuai.
c. Motivasi berkelanjutan: Penerapan Kahoot yang konsisten mendorong kestabilan minat serta dorongan belajar para siswa dalam mata pelajaran IPAS, dengan fokus pada materi keberagaman budaya Indonesia.
d. Peningkatan kualitas konten: Diperkirakan bahwa pembaruan dalam kualitas serta kecocokan dari pertanyaan-pertanyaan yang ditawarkan melalui Kahoot akan membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi tersebut.

Dari siklus I hingga siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar yang substansial, menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berdampak positif secara berkelanjutan. Kesesuaian ini terlihat dari hasil penelitian terdahulu, di mana disampaikan bahwa Kahoot secara efektif menggali peningkatan keterlibatan, motivasi, serta proses pembelajaran siswa, yang berlangsung selama lima bulan melalui penggunaan berulang (Irwan et al., 2019). Hasil penelitian ini juga mengkonfirmasi manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti yang disebutkan dalam pendahuluan artikel Anda. Dalam konteks pembelajaran berbasis permainan,

Vol. 7 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

implementasi Kahoot sebagai media telah terverifikasi mampu memperoleh peningkatan pada konsentrasi siswa. Selain itu, penggunaan tersebut mendorong kolaborasi, melahirkan suasana pendidikan yang kondusif, serta menghasilkan peningkatan dalam motivasi belajar.

**Pembahasan**

A. Peningkatan hasil belajar

1. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian mengindikasikan peningkatan signifikan pada rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SDN Bantengan 01 dalam mata pelajaran IPAS yang berfokus pada keberagaman budaya Indonesia. Terdapat peningkatan dari 84 di Siklus I menjadi 89 di Siklus II, yang merefleksikan peningkatan sebanyak 5 poin. Penambahan ini mencerminkan efektivitas kahoot sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terkait materi yang disampaikan. Hasil temuan ini konsisten dengan riset yang dilakukan oleh (Sakdah et al., 2021), yang mendeskripsikan bahwa aplikasi media permainan kahoot memberikan kontribusi yang menguntungkan pada peningkatan hasil belajar pada siswa di tingkat sekolah dasar. Peningkatan tersebut dapat diasosiasikan dengan karakteristik kahoot, yang merupakan platform pembelajaran yang berlandaskan pada permainan, dan dikenal akan kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan serta motivasi para siswa. Sebagaimana yang dipaparkan oleh (Hidayat et al., 2023), kahoot dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik, termasuk video, gambar, dan grafik. Fitur-fitur tersebut berperan dalam peningkatan fokus siswa selama proses pembelajaran.

B. Efektivitas media pembelajaran Kahoot

Hasil belajar yang meningkat secara konsisten dari Siklus I ke Siklus II telah menunjukkan keefektifan Kahoot sebagai media pembelajaran. Peningkatan tersebut terkait erat dengan berbagai karakteristik unik Kahoot, antara lain interaktivitas, visualisasi, dan kompetisi yang bersifat positif. Interaktivitas Kahoot menyajikan materi dalam bentuk kuis yang meningkatkan partisipasi aktif siswa, sejalan dengan temuan (Azhari et al., 2024) yang melaporkan peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan game Kahoot. Visualisasi berkontribusi terhadap pemahaman siswa atas konsep abstrak yang lebih mendalam, terutama dalam lingkup keberagaman budaya Indonesia, sebagaimana diungkapkan dalam penelitian (Bito et al., 2023) yang menilai efektivitas media pembelajaran yang mengadopsi teknologi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hutagaol, 2023), diketahui bahwa kahoot, sebagai media pembelajaran digital, menghasilkan atmosfer kompetisi yang positif dan berkontribusi terhadap peningkatan fokus serta upaya siswa. Atmosfer tersebut memperkuat motivasi dan konsentrasi belajar siswa. Efektivitas kahoot dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Bantengan 01 dalam mata pelajaran IPAS dapat dilihat dari sinergi antara aspek-aspek tersebut.

C. Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan

Beberapa faktor kunci berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan Kahoot. Pertama, familiaritas siswa dengan platform Kahoot meningkat seiring waktu, memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada konten pembelajaran daripada aspek teknis penggunaan platform. Hal ini konsisten dengan penelitian Bramastia dan (Manajemen et al., 2022) yang menunjukkan efektivitas penggunaan berulang aplikasi Kahoot. Kedua, penyesuaian strategi oleh guru dalam mengintegrasikan Kahoot ke dalam pembelajaran, termasuk alokasi waktu yang lebih

Vol. 7 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

efektif dan pemilihan tipe pertanyaan yang lebih sesuai, sejalan dengan rekomendasi (Wibowo & Dkk, 2022) tentang pentingnya adaptasi dalam implementasi pembelajaran berbasis game. Ketiga, penggunaan Kahoot secara konsisten berhasil mempertahankan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS, mendukung hasil penelitian (Emilio et al., 2024) tentang peningkatan keterlibatan siswa setelah penggunaan Kahoot jangka panjang. Terakhir, peningkatan kualitas dan relevansi konten yang disajikan melalui Kahoot berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik oleh siswa, sesuai dengan temuan (Amalia et al., 2022) yang menekankan pentingnya kualitas konten dalam pembelajaran berbasis game. Berbagai elemen ini secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap keefektifan Kahoot dalam memajukan hasil belajar siswa terkait dengan materi keberagaman budaya Indonesia.

## KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi dan analisis yang dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil ialah implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam memajukan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bantengan 01 dalam topik keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS. Sebuah peningkatan yang signifikan dapat diamati dari peningkatan rata-rata hasil belajar, yang naik dari 84 dalam Siklus I menjadi 89 dalam Siklus II. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan karakteristik Kahoot sebagai platform pembelajaran interaktif yang meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Faktor-faktor seperti familiaritas siswa dengan platform, penyesuaian strategi pembelajaran oleh guru, motivasi berkelanjutan, dan peningkatan kualitas konten berkontribusi pada efektivitas Kahoot. Penelitian ini menegaskan potensi teknologi digital, khususnya pembelajaran berbasis permainan, dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi.

### Saran

1. Bagi guru:
   - Mengintegrasikan Kahoot secara konsisten dalam pembelajaran untuk memaksimalkan familiaritas dan efektivitasnya.
   - Melakukan evaluasi dan penyesuaian strategi penggunaan Kahoot secara berkala untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran.
   - Memperhatikan kualitas dan relevansi konten yang disajikan melalui Kahoot untuk meningkatkan pemahaman siswa.
2. Bagi sekolah:
   - Mendukung pengembangan infrastruktur teknologi untuk memfasilitasi penggunaan media pembelajaran digital seperti Kahoot.
   - Menyelenggarakan pelatihan bagi guru tentang penggunaan dan integrasi teknologi dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya:
   - Dianjurkan agar mereka melakukan studi lanjutan memakai sampel yang lebih luas serta periode yang lebih bertahan lama, guna memverifikasi keberhasilan Kahoot dalam beragam situasi pembelajaran.
   - Mengeksplorasi kombinasi Kahoot dengan metode pembelajaran lain untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.
   - Menginvestigasi dampak jangka panjang penggunaan Kahoot terhadap motivasi dan kemandirian belajar siswa.

Vol. 7 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

## DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R., Nawir, M., & Nurindah. (2022). Efektivitas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kelas Vii Smp. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, *1*(2), 56–62. https://doi.org/10.62388/jrgi.v1i2.100

Azhari, A., Adhimah, O. K., & Huda, S. (2024). Penerapan Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Proceeding International Conference on Lesson Study*, *1*(1), 444. https://doi.org/10.30587/icls.v1i1.7305

Bito, N., Hadjaratie, L., Katili, N., Hasdiana, H., Badu, S. Q., Hulukati, E., & Djafrie, N. (2023). Efektivitas Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Literasi Numerasi di SMP Negeri 11 Gorontalo. *Jambura Journal of Mathematics Education*, *4*(2), 172–180. https://doi.org/10.37905/jmathedu.v4i2.21141

Bramastia, & Purnama, E. K. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal EPISTEMA*, *2*(1), 83–88.

Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permaianan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, *3*(1), 43–50. https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388

Emilio, A., Safitri, D., & others. (2024). Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *1*(3), 3380–3386.

Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implemantasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, *6*(1), 6933–6942.

Hutagaol, G. G. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sd Negeri 122371 Pematang Siantar. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia*, *1*(1), 87–96.

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

Iryani Dewi, A. (2022). *Guruku: Guruku: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Vol. 2 No. 2, Desember 2022*. *2*(2), 71–79.

Laumbo, N., Saiya, A., Kumajas, J., & Disetujui, D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia. *General Chemistry Journal*, *2*(1), 15–20.

Manajemen, J., Islam, P., Stai, N., & Adabi, N. El. (2022). *Management of Education Inovasi Teknologi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot Dan Google Form Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/moe/index

Marwah, D, S., & Amir, P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Games Kahoot terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar The Effect of Using Kahoot Media Games on Indonesian Language Learning Outcomes of Elementary School Students in Makassar City. *Pinisi Journak Of Education*, *2*(6), 26–35.

MELELO, S. S. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK PGRI PEKANBARU*. *5*, 1–14.

Pelajaran, M. (2015). *Meta Lutfiani Miftahusadiah , 2015 PENINGKATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENERAPAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. *2011*, 2011–2013.

Vol. 7 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). 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

Wibowo, H. P., & Dkk. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, *5*(9), 302–307. https://kahoot.com/.

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