

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP  
KEMAMPUAN BERHITUNG DI SEKOLAH DASAR**

Sarda Nuria<sup>1</sup>, Ela Irnanda<sup>2</sup>, Haidir<sup>3</sup>, Darmansyah<sup>4</sup>, Yanti Fitria<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Padang,

<sup>1</sup>sardanuria08@gmail.com, <sup>2</sup>elairnanda8@gmail.com, <sup>3</sup>dirhaidir018@gmail.com,

<sup>4</sup>darmansyah@fip.unp.ac.id, <sup>5</sup>yantifitria@fip.unp.ac.id,

**ABSTRACT**

*Mathematics education is a very important education to teach to students. With technology, it is hoped that it can improve mathematics education, especially students' numeracy skills. This journal aims to analyze the use of the Kahoot application in improving students' numeracy skills in elementary schools (SD). The method used is a quantitative descriptive method. This research provides a comprehensive overview of the use of the Kahoot application as a numeracy learning tool in elementary school education environments. The research results were obtained from several indicators, including the indicator of proficiency in using Android, namely 85.56%, the indicator of student participation in using the Kahoot application with a percentage result of 86.21%, the indicator of the benefits of using Kahoot during learning, which obtained a percentage result of 93.78% and The indicator of numeracy using Kahoot has the highest percentage result, namely 95.38%.*

*Keywords: kahoot application, numeracy skills, elementary school*

**ABSTRAK**

Pendidikan matematika merupakan pendidikan yang sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik. Dengan adanya teknologi diharapkan dapat meningkatkan pendidikan matematika khususnya kemampuan berhitung pada peserta didik. Jurnal ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik di Sekolah Dasar (SD). Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. penelitian ini memberikan gambaran komprehensif tentang penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat pembelajaran berhitung di lingkungan pendidikan sekolah dasar. Hasil penelitian didapatkan dari beberapa indikator antara lain, indikator kecakapan penggunaan android yaitu 85,56%, indikator partisipasi peserta didik dalam menggunakan aplikasi *kahoot* dengan hasil persentasi 86,21%, indikator manfaat penggunaan *kahoot* pada saat pembelajaran mendapatkan hasil persentasi 93,78% dan indikator kemampuan berhitung menggunakan *kahoot* memiliki hasil persentase tertinggi yaitu 95,38%.

Kata Kunci: aplikasi *kahoot*, kemampuan berhitung, sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan matematika merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika dalam sekolah berfungsi untuk menumbuhkan perolehan keterampilan dalam menghitung, pengukuran, derivasi, dan pemanfaatan persamaan matematika yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dicapai melalui penerapan alat pengukuran dan prinsip-prinsip geometri serta pemahaman dan penerapan konsep aljabar dan trigonometri (Rahmah, 2013). Pendidikan matematika haruslah dimulai sejak sekolah dasar. Pemahaman dan perolehan konsep matematika tidak terbatas hanya pada pendidikan menengah dan perguruan tinggi, tetapi idealnya harus dimulai setidaknya pada tingkat dasar (Anderha et al., 2021). Matematika adalah disiplin utama yang diberikan pada setiap tahap pendidikan di Indonesia. Praktek ini dilembagakan dengan tujuan memberi pelajar kapasitas untuk terlibat dalam pemikiran yang meyakinkan, analitis, metadis, dan inovatif, sehingga memungkinkan mereka untuk mengatasi tantangan yang dihadapi (Supianti, 2018). Untuk

meningkatkan kualitas pendidikan matematika dapat diterapkan teknologi yang mumpuni dalam proses pengajaran.

Pada zaman sekarang ini, Perkembangan teknologi sudah sangat banyak mempengaruhi tata cara hidup bermasyarakat termasuk juga dalam dunia pendidikan. Bidang lain, seperti sosial, ekonomi, politik, dan budaya, juga mengalami kemajuan yang sangat pesat sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini (Yudha, 2019). Salah satunya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Ini adalah fakta yang diakui secara luas bahwa matematika menimbulkan tantangan berat bagi sebagian besar peserta didik (Arrosyad et al., 2023). Sehingga diperlukannya inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat mengubah pemikiran peserta didik terhadap pembelajaran matematika.

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat penting bagi peserta didik. Kemampuan berhitung dapat didefinisikan sebagai bakat atau

kapasitas yang melekat untuk memanipulasi nilai numerik, yang mencakup operasi seperti penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Akuisisi keterampilan ini mengharuskan penerapan pemikiran logis dan kemahiran dalam teknik aljabar (Nia Fatmawati, 2014). Sesuai juga dengan (Dwi Rahmayanti, 2023) yang menyatakan kemampuan berhitung adalah ranah kognitif yang membutuhkan pemikiran logis dan keahlian. Aljabar digunakan untuk membangun permasalahan matematika sedemikian rupa sehingga mereka dapat diselesaikan melalui operasi matematika yang ada dalam semua aspek kehidupan. Kemampuan berhitung yang baik sangat diperlukan dalam berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, teknologi, dan bisnis. Kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui penggunaan perangkat lunak edukatif dan aplikasi matematika interaktif. Potensi pengembangan peserta didik dapat dimanfaatkan melalui pemanfaatan kemajuan teknologi, sehingga memungkinkan pembelajaran disajikan secara modern (Damayanti & Dewi, 2021). Hal ini dapat

membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berhitung mereka dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan dunia teknologi yang terus berkembang.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dalam pembelajaran matematika adalah aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* adalah contoh dari banyaknya platform berbasis internet yang tersedia untuk tujuan menghasilkan sumber daya pendidikan (Ilmiyah & Sumbawati, 2021). Sejalan dengan itu menurut (Sulistiyawati et al., 2021) *Kahoot* adalah aplikasi yang dirancang untuk perangkat android dan laptop, berfungsi sebagai platform untuk kegiatan kuis dan permainan. Fungsionalitas aplikasi menggabungkan pemanfaatan teknik visualisasi, yang pada akhirnya meningkatkan kemanjuran proses pembelajaran. *Kahoot* adalah aplikasi berbasis web dan mobile yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk matematika.

Berdasarkan pemaparan yang ada, peneliti akan melakukan penelitian terhadap analisis pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap kemampuan berhitung di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Data yang dikumpulkan secara deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran tentang keadaan yang sesungguhnya dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian sebenarnya (Niswardi, 2020). Sesuai juga dengan pendapat (Jayusman & Shavab, 2020) Penelitian deskriptif melibatkan perolehan informasi yang berkaitan dengan gejala yang berlaku, di mana tujuan yang ingin dicapai digambarkan dengan jelas, modus operan di dirancang dengan cermat, dan berbagai macam data dikumpulkan sebagai dasar untuk pembuatan laporan komprehensif.

Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap kemampuan berhitung peserta didik di kelas 5 SD Percobaan Padang. Selama

penyelidikan baik itu pengumpulan data, analisis data dan penyajian data berhubungan dengan angka maka penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Tujuan dari penelitian deskriptif kuantitatif yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengamati, menganalisis, dan memberikan penggambaran komprehensif dari subjek investigasi menggunakan data numerik. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh kesimpulan berdasarkan fenomena yang diamati pada waktu tertentu penelitian (Putra, 2015).

Penelitian ini dilakukan pada bulan November semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini melibatkan peserta didik di SDN Percobaan Padang kelas 5. Dalam penelitian ini, sampelnya adalah siswa di kelas 5 SD. Mereka diminta untuk memilih dari kategori jawaban yang telah diatur sebelumnya oleh peneliti: sangat setuju (SS), setuju (ST), biasa saja (BS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Di sini peneliti menggunakan skala likert. Menurut Likert (1932) dalam (Budiaji et al., 2013) Skala likert menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk meng-ukur

perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada hasil presentasi penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian untuk membandingkan dampak dari masing-masing jurnal tersebut. sesudah data dikumpulkan dalam penelitian ini, penanganan data dilakukan. Setelah data dikumpulkan, metode statistik deskriptif digunakan untuk memeriksa data tersebut (Aswitasari et al., 2023).

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam penelitian yang dilakukan terdapat adanya efektivitas penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap kemampuan berhitung peserta didik di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh data yang telah didapatkan dari hasil observasi.

Selanjutnya akan dibahas aktifitas belajar yang muncul pada masing-masing sub indikator aktifitas belajar. Berikut adalah data indicator aktifitas belajar peserta didik:

#### **1. Indikator penggunaan android**

Tabel hasil rekapitulasi Indikator penggunaan *android*:

| Pernyataan   | SS     | S      | TS     | STS |
|--|--------|--------|--------|-----|
| 1. Saya mempunyai kecakapan yang memadai mengakses internet di android | 46,20% | 36,60% | 17,20% |     |
| 2. Saya terampil dalam menggunakan gadget/android                      | 54,60% | 45,40% |        |     |
| 3. Saya sering menggunakan gadget untuk pembelajaran                   | 56,90% | 43,10% |        |     |
| 4. Saya menggunakan android untuk menghasilkan karya kreatif           | 36,10% | 39,50% | 24,40% |     |
| 5. Saya sering berkolaborasi dengan teman melalui android              | 26,80% | 42,60% | 30,60% |     |

Berdasarkan tabel yang diberikan, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar individu dalam SDN Percobaan Padang, menunjukkan tingkat kecakapan yang memadai dalam penggunaan *android*. Tingkat kompetensi tertinggi, seperti yang ditunjukkan oleh skor, dicapai oleh pernyataan “Saya terampil dalam menggunakan *gadget/android*” dan “Saya sering menggunakan *gadget* untuk pembelajaran,” dengan persentase masing-masing 56,9% dan 54,6%. Sebaliknya, tingkat kemahiran terendah diamati dalam pernyataan “Saya mempunyai kecakapan yang memadai mengakses internet di *android*,” yang hanya mencatat 17,2%.

**2. Indikator partisipasi peserta didik dalam penggunaan aplikasi *kahoot***

Tabel hasil rekapitulasi Indikator partisipasi peserta didik dalam penggunaan *Kahoot*

| Pernyataan | SS | S | TS |
|------------|----|---|----|
|------------|----|---|----|

|  |       |        |        |
|--|-------|--------|--------|
| 1. Saya menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> waktu-waktu tertentu. | 5,60% | 23,20% | 71,20% |
|--|-------|--------|--------|

|  |        |        |        |
|--|--------|--------|--------|
| 2. Saya menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> saat pembelajaran | 45,20% | 40,60% | 14,20% |
|--|--------|--------|--------|

|   |        |        |        |
|---|--------|--------|--------|
| 3. Saya hanya menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> pada materi yang dianggap rumit saja | 21,50% | 35,90% | 42,60% |
|---|--------|--------|--------|

|   |       |        |        |
|---|-------|--------|--------|
| 4. Saya tidak optimal dalam menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> saat pembelajaran. | 2,60% | 17,90% | 79,50% |
|---|-------|--------|--------|

|  |        |        |  |
|--|--------|--------|--|
| 5. Aplikasi <i>kahoot</i> memberikan pengalaman belajar baru bagi saya | 50,70% | 49,30% |  |
|--|--------|--------|--|

|   |        |        |  |
|---|--------|--------|--|
| 6. Melalui aplikasi <i>kahoot</i> membantu saya dalam memahami materi pembelajaran yang sulit | 65,90% | 34,10% |  |
|---|--------|--------|--|

Berdasarkan tabel yang diberikan, dapat dijelaskan bahwa

sebagian besar individu dalam SDN Percobaan Padang, menunjukkan partisipasi peserta didik dalam penggunaan aplikasi *kahoot*. Tingkat kompetensi tertinggi, seperti yang ditunjukkan oleh skor, dicapai oleh pernyataan “Melalui aplikasi *kahoot* membantu saya dalam memahami materi pembelajaran yang sulit” dan “Aplikasi *kahoot* memberikan pengalaman belajar baru bagi saya,” dengan persentase masing-masing 65,9% dan 50,7%. Sebaliknya, tingkat kemahiran terendah diamati dalam pernyataan “Saya tidak optimal dalam menggunakan aplikasi *kahoot* saat pembelajaran.,” yang hanya mencatat 2,6%.

**3. Indikator manfaat menggunakan aplikasi *kahoot* saat pembelajaran**

Tabel hasil rekapitulasi manfaat aplikasi *kahoot* saat pembelajaran

| Pernyataan  | SS     | S      | TS     | STS    |
|---|--------|--------|--------|--------|
| 1. Saya merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran melalui aplikasi <i>kahoot</i>                                 | 52,60% | 47,40% |        |        |
| 2. pembelajaran melalui aplikasi <i>kahoot</i> berlangsung dengan menyenangkan  |        |        | 56,70% | 43,30% |
| 3. Melalui aplikasi <i>kahoot</i> saya termotivasi dan mendorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran                  |        |        | 58,10% | 41,90% |
| 4. Saya setuju aplikasi <i>kahoot</i> merupakan media yang efektif, kreatif, dan inovatif yang membuat saya aktif belajar |        |        | 63,40% | 36,60% |
| 5. Dengan menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> saya mampu membangkitkan semangat belajar.                                   |        |        | 50,20% | 49,80% |
| 6. Penggunaan aplikasi <i>kahoot</i> membuat saya bingung terhadap konsep pada materi yang disajikan oleh guru            |        |        | 24,80% | 75,20% |
| 7. Aplikasi <i>kahoot</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar   |        |        | 49,70% | 50,30% |

8. Saya semakin termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot* 65,90% 34,10%

Berdasarkan tabel yang diberikan, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar individu dalam SDN Percobaan Padang, menunjukkan manfaat penggunaan aplikasi *kahoot* saat pembelajaran. Tingkat kompetensi tertinggi, seperti yang ditunjukkan oleh skor, dicapai oleh pernyataan “Saya semakin termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot*” dan “Saya setuju aplikasi *kahoot* merupakan media yang efektif, kreatif, dan inovatif yang membuat saya aktif belajar,” dengan persentase masing-masing 65,9% dan 63,4%. Sebaliknya, tingkat kemahiran terendah diamati dalam pernyataan “Penggunaan aplikasi *kahoot* membuat saya bingung terhadap konsep pada materi yang disajikan oleh guru” yang hanya mencatat 24,8%.

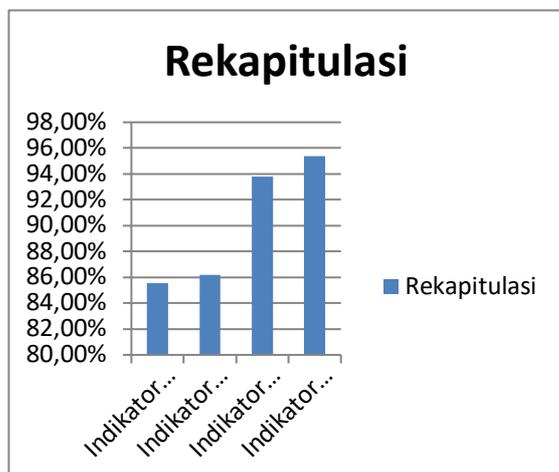
**4. Indikator kemampuan berhitung menggunakan *kahoot***

Tabel hasil rekapitulasi indikator kemampuan berhitung menggunakan *Kahoot*

| Pernyataan  | SS     | S      | TS     | STS |
|---|--------|--------|--------|-----|
| 1. materi yang disajikan kurang lengkap dan terperinci  | 23,10% | 25,60% | 51,30% |     |
| 2. Penyajian materi yang disajikan dalam aplikasi <i>kahoot</i> membantu saya dalam kemampuan berhitung | 60,90% | 39,10% |        |     |
| 3. Soal-soal yang ada di dalam aplikasi <i>kahoot</i> membantu dalam kemampuan berhitung                | 73,60% | 26,40% |        |     |
| 4. Konten dalam aplikasi <i>kahoot</i> terkait materi berhitung sangat lengkap, beragam dan menarik     | 70,20% | 29,80% |        |     |
| 5. Dengan aplikasi <i>kahoot</i> membuat saya mahir dalam melatih kemampuan berhitung                   | 56,60% | 43,40% |        |     |

Berdasarkan tabel yang diberikan, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar individu dalam SDN Percobaan Padang, menunjukkan tingkat kemampuan berhitung menggunakan *kahoot*. Tingkat kompetensi tertinggi, seperti yang ditunjukkan oleh skor, dicapai oleh pernyataan “Soal-soal yang ada di dalam aplikasi *kahoot* membantu dalam kemampuan berhitung” dan “Konten dalam aplikasi *kahoot* terkait materi berhitung sangat lengkap, beragam dan menarik,” dengan persentase masing-masing 73,6% dan 70,2%. Sebaliknya, tingkat kemahiran terendah diamati dalam pernyataan “Penggunaan aplikasi *kahoot* membuat saya bingung terhadap konsep pada materi yang disajikan oleh guru” yang hanya mencatat 23,1%.

#### 5. Rekapitulasi aplikasi *kahoot* dalam Kemampuan Berhitung



**Gambar 1.** Grafik Rekapitulasi aplikasi *kahoot* dalam Kemampuan Berhitung

Berdasarkan hasil pada gambar diatas, menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap indicator kemampuan berhitung menggunakan *kahoot* memiliki hasil persentase tertinggi yaitu 95,38%. Berikutnya pada manfaat penggunaan *kahoot* pada saat pembelajaran mendapatkan hasil persentasi 93,78%. Selanjutnya pada partisipasi peserta didik dalam menggunakan aplikasi *kahoot* menempati urutan ke tiga dengan hasil persentasi 86,21%. indikator penggunaan *android* menempati posisi terakhir dengan hasil persentasi 85,56%.

Berdasarkan hasil rekapian persentase diatas dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik di SDN Percobaan Padang telah mampu dan paham menggunakan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran, hal tersebut. Dilihat dari indicator kemampuan berhitung menggunakan *kahoot*, manfaat penggunaan *kahoot* pada saat pembelajaran, partisipasi peserta didik dalam menggunakan aplikasi *kahoot* dan indikator

penggunaan *android*. Dalam empat indikator tersebut sebagian besar peserta didik di SDN Percobaan Padang sudah menguasai dan dapat mengimplementasikan indikator-indikator tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase keempat indikator secara keseluruhan diatas 90,23%.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik SDN Percobaan Padang telah berhasil memperoleh dan menerapkan keempat indikator dalam Pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Hasil kuisioner yang menggunakan skala *Likert* menunjukkan persentase Kemahiran siswa SDN Percobaan Padang dalam indikator kecakapan penggunaan *android* yaitu 85,56%, indikator partisipasi peserta didik dalam menggunakan aplikasi *kahoot* dengan hasil persentasi 86,21%, indikator manfaat penggunaan *kahoot* pada saat pembelajaran mendapatkan hasil persentasi 93,78% dan indikator kemampuan berhitung menggunakan *kahoot* memiliki hasil persentase tertinggi yaitu 95,38%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderha, R. R., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2021). *PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN*. 2(1), 1–10.
- Arrosyad, M. I., Yuliana, F., Nurjannah, S., & Marina, M. (2023). *Analisis Penggunaan Media Digital Kahoot: Numbers By Dragon Box Pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis*. 1(3).
- Aswitasari, R., Rosyada, H. M., & Wonoseto, M. G. (2023). Analisis Status Tingkat Literasi Digital Siswa Kelas XI SMA N 1 karanganom. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 6, 117–135.
- Budiaji, W., Fakultas, D., Universitas, P., Tirtayasa, A., Raya, J., Km, J., & Serang Banten, P. (2013). SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 127–133. <http://umbidharma.org/jipp>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Dwi Rahmayanti, J. (2023). Penggunaan Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan

- sKemampuan Berhitung Perkalian Dasar. *Risda: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.59355/risda.v7i1.97>
- Ilimiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). STUDI DESKRPTIF KUANTITATIF TENTANG AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13–20.
- Nia Fatmawati. (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Pendekatan Realistic Mathematic Eucation. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 325–336. <https://doi.org/10.21009/JPUD.082.012>
- Niswardi, I. (2020). *Analisis Kemampuan Pedagogi Guru SMK yang sedang Mengambil Pendidikan Profesi Guru dengan Metode Deskriptif Kuantatif dan Metode Kualitatif*. 20(1), 37–44.
- Putra, E. A. (2015). Anak Berkesulitan Belajar di Sekolah Dasar Se- Kelurahan Kalumbuk Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 4(September), 71–76.
- Rahmah, N. (2013). HAKIKAT PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Al-Khwarizmi*, 2, 1–10.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Supianti, I. I. (2018). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ( TIK ) dalam Pembelajaran Matematika*. 4(1), 63–70. <https://doi.org/10.30653/003.201841.44>
- Yudha, F. (2019). *Jurnal pendidikan matematika*. 5, 87–94.
-