

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN NYORMANIS 2

Fani Nur Anggita¹, Adhiba Anis Safitri², Fariza Putri Nabila³, Amelia Khoiruna⁴,
Aisyiyah Siti Rodiyah⁵, Nurhandayany⁶, Ika Dian Rahmawati⁷

PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura

¹220611100118@student.trunojoyo.ac.id,

²220611100140@student.trunojoyo.ac.id,

³220611100124@student.trunojoyo.ac.id,

⁴220611100113@student.trunojoyo.ac.id,

⁵220611100111@student.trunojoyo.ac.id,

⁶220611100129@student.trunojoyo.ac.id,

⁷ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This research investigates the effectiveness of Kahoot! in fostering fifth-grade students' learning interest at SDN Nyormanis 2. The study addresses the problem of low student interest, a crucial internal factor influencing academic success. Employing a quantitative approach with an experimental design, data was collected using a closed questionnaire. This instrument, based on a Likert scale (strongly agree (4), agree (3), disagree (2), strongly disagree (1)), measured student responses before and after Kahoot! implementation across indicators such as enjoyment, involvement, attraction, and attention. The findings indicate a significant increase in student learning interest: the average student category shifted from "medium" (50%) to "high" (63%) after using Kahoot!. This demonstrates that Kahoot! is effective in enhancing learning interest among fifth-grade students at SDN Nyormanis 2. Therefore, teachers are encouraged to innovate their teaching methods by incorporating engaging activities like games and quizzes using applications such as Kahoot!

Keywords: Interest learning, Kahoot!

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berawal dari pentingnya minat belajar sebagai faktor internal yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Fokus permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Nyormanis 2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen dan menggunakan teknik pengumpulan data kuisioner dengan instrumen angket tertutup (untuk mengetahui respon siswa sebelum dan setelah menggunakan Kahoot!) yang mencakup indikator perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian. Skala yang digunakan pada angket merupakan skala likert dengan rentang jawaban yaitu sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Hasil

penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan Kahoot! yang awalnya rata-rata siswa berada pada kategori sedang sebesar 50% setelah penggunaan Kahoot! rata-rata siswa berada pada kategori tinggi menjadi sebesar 63%. Sehingga penggunaan Kahoot! efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Nyormanis 2. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dari guru untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik seperti permainan dan kuis pada aplikasi Kahoot!

Kata Kunci: Minat belajar, Kahoot!

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran adalah proses interaksi dinamis dan kolaboratif antara guru dan siswa di lingkungan belajar yang kondusif untuk menghasilkan pengalaman edukatif dan bermakna (Winanti, 2021). Belajar merupakan proses penting dalam perkembangan manusia. Melalui proses belajar, individu dapat mengalami peningkatan, baik dalam pengetahuan, pembentukan karakter, maupun pengembangan keterampilan (Arsyad, 2016 dalam Oktavia dkk., 2024). Terdapat dua faktor utama dalam keberhasilan belajar, yaitu (1) faktor internal, (2) faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek individual seperti minat, bakat, kecerdasan, motivasi, dan sikap. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh lingkungan sekitar, termasuk sekolah, keluarga, dan masyarakat. Oleh karena minat belajar berperan penting

dalam mendorong aktivitas belajar dan pencapaian keberhasilan.

Minat belajar diartikan sebagai suatu kondisi psikologis yang menunjukkan ketertarikan, keinginan, dan kesenangan siswa terhadap suatu obyek atau aktivitas belajar yang berpengaruh pada hasil belajarnya (Candra.,dkk. 2023). Menurut Mesra, 2021 minat adalah rasa ingin tahu yang mendorong seseorang untuk memahami suatu hal secara mendalam dan berusaha membuktikannya.

Menurut Slameto dalam Nugroho dkk, 2020 menjelaskan bahwa terdapat empat indikator minat belajar diantara:

1) Indikator perasaan senang. Siswa yang mempunyai minat akan menunjukkan rasa senang dan antusiasme dalam mengikuti pelajaran, tercermin dalam kehadiran yang konsisten dan tidak adanya indikasi kebosanan.

2) Indikator keterlibatan. Siswa yang mempunyai minat akan menunjukkan sikap aktif dalam bertanya, memberikan respon, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas.

3) Indikator ketertarikan. Siswa yang mempunyai minat akan menunjukkan kedisiplinan dalam menyelesaikan pekerjaan/tugas yang diberikan.

4) Indikator perhatian. Siswa yang mempunyai minat akan mendorong mereka untuk lebih fokus, terlihat dari bagaimana mereka menyimak penjelasan guru dan mencatat informasi yang disampaikan.

Minat belajar siswa yang rendah menjadi inti permasalahan. Hal ini sejalan dengan temuan Magdalena (2021) menyatakan bahwa cara mengajar guru secara konvensional dapat membuat pembelajaran terasa tidak menarik dan membosankan. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode mengajar konvensional mungkin menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian dijelaskan bahwa siswa kelas V SDN Nyormanis 2 memiliki cara belajar yang bervariasi. Dengan demikian, diperlukan pendekatan

pembelajaran yang inovatif agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kahoot! merupakan salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam penggunaan asesmen berbasis game. Hal ini relevan dengan Wahyudi, dkk. (2023) yang menjelaskan setelah menggunakan aplikasi Kahoot! secara signifikan terjadi peningkatan minat belajar siswa kelas 7 SMPN 9 Tualang untuk mata pelajaran IPS. Data ini diperkuat oleh hasil nilai N-Gain yang berada pada kriteria tinggi. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Sulistiyawati, dkk. (2021) yang menemukan perbedaan motivasi belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 115,1 (79,3%) sebelum kahoot! menjadi 121,52 (83,8%) setelah penerapannya. Menurut Prihatini (2024) penggunaan media kahoot dalam pembelajaran menyenangkan dan efektif bagi siswa dan guru. Siswa juga antusias dalam mengerjakan soal, bersemangat dan merasa tidak jenuh dalam mengerjakan soal. Kahoot! dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa (Atika & Muassomah, 2020).

Kahoot adalah aplikasi pembelajaran yang menggabungkan kuis interaktif dengan sistem pemantauan aktivitas siswa. (Correia, 2017 dalam Dewimarni, 2022). Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas belajar, seperti tes awal dan akhir, latihan soal, menguatkan pemahaman materi, remedial, dan kegiatan pengayaan. (Dewimarni, 2022).

Menurut Sulistiyawati dkk (2021), Kahoot! memiliki beragam keunggulan sehingga menjadi alat pembelajaran yang efektif. Platform ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan karena banyaknya pilihan kategori kuis yang tersedia dan dapat digunakan secara kolaboratif. Selain itu guru dapat dengan mudah melakukan penilaian untuk mengukur pemahaman materi siswa. Kahoot! menyediakan aksesibilitas yang luas, memungkinkan penggunaan kapan pun dan di manapun. Proses registrasinya juga sederhana hanya melalui situs web tanpa memerlukan bantuan instalasi aplikasi.

Kahoot! memiliki desain visual yang menarik ditunjang oleh elemen multimedia seperti *backsound* dan *background* yang dirancang secara

estetis. Selain itu Kahoot! juga dilengkapi dengan fitur pengaturan waktu pada setiap pertanyaan dan sistem peringat. Apresiasi diberikan kepada tiga siswa yang menduduki podium atau memperoleh skor tertinggi diakhir sesi pembelajaran berbasis Kahoot!. Hal ini diharapkan dapat memacu semangat kompetisi dan meningkatkan minat belajar siswa mulai dari tahap penyampaian materi hingga pengerjaan kuis interaktif. Peningkatan minat belajar tersebut secara tidak langsung juga akan meningkatkan hasil belajarnya (Kurniawan, M & Taiyeb, M. 2023). Kahoot! memiliki fitur yang beragam, seperti survei untuk pengumpulan opini, permainan acak kata (jumble), forum diskusi, dan kuis daring untuk latihan soal (Azmi., dkk. 2023).

Higinik, dkk. (2023) menjelaskan bahwa siswa dapat mengakses kuis Kahoot! melalui gadget atau laptop dengan mengunjungi situs Kahoot! dan memasukkan PIN yang diberikan. Kuis Kahoot! dapat dimainkan secara individu ataupun kelompok. Guru sebagai pengendali kuis mengatur kapan soal dapat dimulai. Setelah kuis selesai, hasil akan ditampilkan dan siswa dapat melihat skor mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Nyormanis 2. Manfaat penelitian bagi sekolah adalah untuk membandingkan efektivitas Kahoot! dengan metode asesmen konvensional sehingga membantu dalam membuat keputusan yang lebih tepat terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Bagi guru, untuk memberikan informasi mengenai metode asesmen efektif, inovatif, interaktif, dan berorientasi pada keterampilan abad 21. Bagi siswa, untuk memperoleh umpan balik secara instan, mendorong siswa untuk tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga berpikir cepat dalam mengambil keputusan, berpartisipasi langsung, dan mengubah belajar menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan.

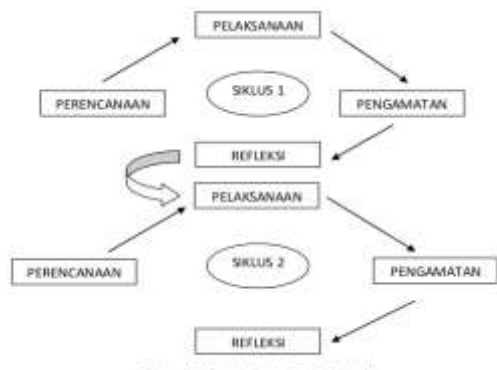
B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimental. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengukur data berupa angka dari narasumber atau

responden agar hasil pengukuran lebih akurat (Supriyaddin, 2023). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Nyormanis 2 dengan jumlah 22 siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuisioner dengan instrumen angket tertutup (untuk mengetahui respon siswa sebelum dan setelah menggunakan Kahoot!). Angket ini menggunakan skala Likert dengan rentang poin empat yang menunjukkan jawaban sangat setuju, poin tiga yang menunjukkan jawaban setuju, poin dua yang menunjukkan jawaban tidak setuju, dan poin satu yang menunjukkan jawaban sangat tidak setuju. Angket tersebut dibuat berdasarkan indikator minat belajar menurut Slameto dalam Nugroho dkk, 2020 ditunjukkan melalui perasaan senang, terlibat, tertarik dan fokus (perhatian). Setiap indikator akan dikonversikan menjadi tiga pernyataan alternatif berbentuk pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Adapun desain penelitian yang digunakan:



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus tersebut terdiri dari 4 tahapan yang harus dijalani antara lain: tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*action*), tahap pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). Setiap akhir dari siklus diberikan angket untuk mengetahui minat belajar siswa secara individu.

Untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar siswa kelas V SDN Nyormanis 2, peneliti merumuskan hipotesis jika:

Ho: tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot!.

Ha: terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot!. maka berdasarkan signifikansi

Jika $\alpha < 0,05$, maka H_a diterima H_o ditolak.

Jika $\alpha > 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima.

Analisis data diawali dengan uji normalitas. Uji ini dapat menggunakan teknik Shapiro Wilk apabila sampel kurang dari 50 data dan teknik Kolmogorov Smirnov apabila sampel lebih dari 50 data. (Kusuma, S, E & Fridayani, J, A. 2023). Jika data tidak berdistribusi normal maka penelitian dapat dilanjutkan dengan melakukan uji statistika non parametrik yaitu Uji Wicoxon. Kemudian dilakukan Uji Paired Sample T-test (statistika parametrik) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan dengan syarat harus berdistribusi normal.

Selain itu data yang dianalisis dihitung dengan uji N-Gain untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar dari sebelum dan setelah penggunaan asesmen Kahoot!. Nilai N-Gain dianalisis untuk menentukan kategori peningkatan berdasarkan kriteria Gain ternormalisasi (Sukarelawan, dkk. 2024).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

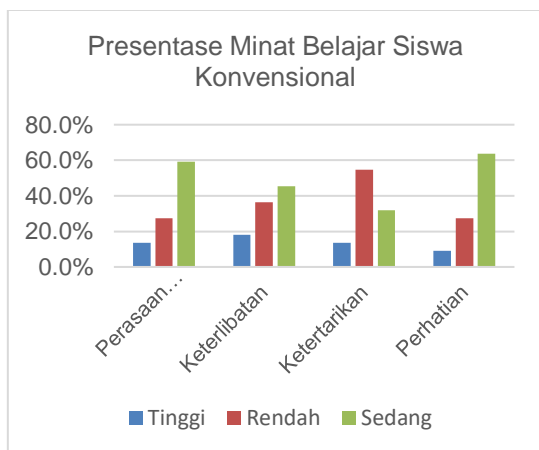
1. Uji pembelajaran sebelum penggunaan Kahoot!

Didapatkan hasil minat belajar siswa kelas V seperti berikut.

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>20-22	3	13,6%
Sedang	>18-20	11	50%
Rendah	16-18	8	36,4%
Total		22	100%

Tabel 1. Minat belajar sebelum Kahoot! (Konvensional)

Dari tabel 1 dapat dilihat sebagian besar minat belajar siswa kelas V berada pada kategori sedang sebesar 50%. Apabila dilihat pada grafik minat belajar sebagai berikut:



Grafik 1. Presentase Minat Belajar Siswa (Konvensional)

Dari grafik 1 dapat dilihat minat belajar siswa menggunakan asesmen konvensional menunjukkan bahwa indikator perasaan senang siswa pada kategori tinggi 13,6%; kategori sedang 59,1%; dan kategori rendah 27,3%. Pada indikator keterlibatan siswa kategori tinggi 18,1%; kategori sedang 45,5%; dan kategori rendah 36,4%. Pada indikator ketertarikan siswa kategori tinggi 13,6%; kategori sedang

31,8%; dan kategori rendah 54,6%. Pada indikator perhatian siswa kategori tinggi 9,1%; kategori sedang 63,6%; dan kategori rendah 27,3%.

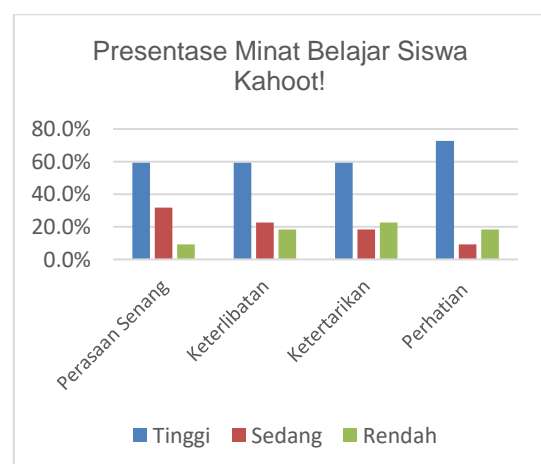
2. Uji pembelajaran setelah menggunakan Kahoot!

Didapatkan hasil minat belajar siswa kelas V sebagai berikut

Kategori	Ci	F	%
Tinggi	>45-48	14	63,6%
Sedang	>42-45	4	18,2%
Rendah	39-42	4	18,2%
Total		22	100%

Tabel 2. Minat belajar setelah Kahoot!

Dari tabel 2 dapat dilihat mayoritas minat belajar siswa kelas V terletak pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 63%. Apabila dilihat pada grafik minat belajar sebagai berikut:



Grafik 2. Presentase Minat Belajar Siswa (Kahoot!)

Dari grafik 2 dapat dilihat minat belajar siswa menggunakan Kahoot! menunjukkan bahwa indikator perasaan senang siswa pada kategori tinggi 59,1%; kategori sedang 31,8%; dan kategori rendah 9,1%. Pada indikator keterlibatan siswa kategori tinggi 59,1%; kategori sedang 22,7%; dan kategori rendah 18,2%. Pada indikator ketertarikan siswa kategori tinggi 59,1%; kategori sedang 18,2%; dan kategori rendah 22,7%. Pada indikator perhatian siswa kategori tinggi 72,7%; kategori sedang 9,1%; dan kategori rendah 18,2%.

3. Uji hasil

a. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk menentukan data penelitian berdistribusi normal. Uji ini menggunakan teknik Shapiro Wilk karena sampel kurang dari 50 data. (Kusuma, S, E & Fridayani, J, A. 2023).

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pemahaman Awal	.161	22	.143	.963	22	.550
Pemahaman Akhir	.242	22	.002	.762	22	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 3. Uji normalitas minat belajar

Dari Tabel 3, hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Kriteria uji normalitas Shapiro-Wilk, jika nilai <0,05, dinyatakan tidak terdistribusi normal. Ketika data tidak terdistribusi secara normal maka dilakukan uji statistic non-parametrik menggunakan uji Wilcoxon.

b. Uji Wilcoxon

Karena uji normalitas menunjukkan data minat belajar setelah penggunaan asesmen Kahoot! tidak berdistribusi normal, maka untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara pembelajaran konvensional dan setelah penggunaan Kahoot! digunakan Uji Wilcoxon (uji non-parametrik). Hasil analisis Uji Wilcoxon disajikan sebagai berikut:

Test Statistics^a

	Pemahaman Akhir - Pemahaman Awal
Z	-4.116 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel 4. Uji Non-Parametrik Wilcoxon minat belajar

Berdasarkan tabel 4 Uji Non-Parametrik (Wilcoxon) menunjukkan bahwa nilai Asymp Sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Dalam pengambilan keputusan uji Wilcoxon dikatakan terdapat perbedaan antara variabel jika nilai p-value <0,05. Jika nilai p-value pada penelitian ini adalah $0,00 < 0,05$ artinya variabel dinyatakan signifikan, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Nyormanis 2 sebelum dan setelah penggunaan Kahoot!. Kemudian setelah data terdistribusi normal dilanjut dengan uji hipotesis,

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan uji statistic parametrik (*paired sample T-test*). Pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah penggunaan Kahoot!. Begitupun sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a

diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah penggunaan Kahoot!. Hasil uji hipotesis minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Paired Samples Test

Pair	Sebelum	Paired Differences				Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference	df	
		Mean	Std. Error	Lower	Upper	
1	Setelah Penerapan Kahoot	3.183	.679	26.68	28.0	.000
				93	71	317

Tabel 5. Hasil Analisis Paired Samples T-test

Dari tabel 5 diketahui hasil nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada peningkatan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan Kahoot!.

d. Analisis N-Gain

Analisis N-gain mengukur peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan Kahoot!. Hasil analisis menunjukkan nilai N-gain yang mencerminkan seberapa besar peningkatan tersebut. Berikut hasil analisis N-Gain.

Statistics

NGain		
N	Valid	22
	Missing	0
Mean		.83500
Std. Deviation		.100511
Minimum		.590
Maximum		.970
Sum		18.370

Tabel 6. Hasil Analisis N-Gain

Dari tabel 6 hasil analisis menunjukkan rata-rata N-gain sebesar 0,835. Menurut kriteria Meltzer, nilai di atas 0,07 dikategorikan tinggi. hal ini menunjukkan bahwa, N-gain menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar siswa SDN Nyormanis 2 setelah menggunakan Kahoot!.

Adanya peningkatan minat belajar membuktikan Kahoot! efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Nyormanis 2. Ini relevan dengan temuan beberapa

penelitian sebelumnya. *Pertama*, penelitian Atika & Muassomah (2020) yang menjelaskan bahwa Kahoot! dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. *Kedua*, penelitian Wahyudi, dkk. (2023) yang menjelaskan adanya peningkatan secara signifikan minat belajar siswa kelas 7 SMPN 9 Tualang untuk mata pelajaran IPS. *Ketiga*, penelitian Sulistiyawati., dkk. (2021) yang menemukan perbedaan motivasi belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 115,1 (79,3%) sebelum kahoot! menjadi 121,52 (83,8%) setelah penerapannya.

Menurut Prihatini (2024) penggunaan media kahoot dalam pembelajaran menyenangkan dan efektif bagi siswa dan guru. Siswa juga antusias dalam mengerjakan soal, bersemangat dan merasa tidak jenuh dalam mengerjakan soal. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa keunggulan yang terdapat dalam Kahoot!

Kahoot! memiliki desain visual yang menarik ditunjang oleh elemen multimedia seperti *backsound* dan

background yang dirancang secara estetis. Selain itu Kahoot! juga dilengkapi dengan fitur pengaturan waktu pada setiap pertanyaan dan sistem peringkat. Apresiasi diberikan kepada tiga siswa yang menduduki podium atau memperoleh skor tertinggi diakhir sesi pembelajaran berbasis Kahoot!. Hal ini diharapkan dapat memacu semangat kompetisi dan meningkatkan minat belajar siswa mulai dari tahap penyampaian materi hingga pengerjaan kuis interaktif. Peningkatan minat belajar tersebut secara tidak langsung juga akan meningkatkan hasil belajarnya (Kurniawan, M & Taiyeb, M. 2023).

Pada penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan minat belajar siswa kelas V SDN Nyormanis 2 setelah dilaksanakan pembelajaran dengan Kahoot!. Maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi, khususnya integrasi game dan kuis mampu meningkatkan daya tarik siswa. Sehingga, guru perlu mengembangkan asesmen yang lebih berinovasi, misalnya Kahoot!.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pada 22 siswa kelas V SDN Nyormanis 2,

dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot! secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Indikator minat belajar seperti perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian, yang awalnya rata-rata berada pada kategori sedang (50%), meningkat menjadi kategori tinggi (63%) setelah penggunaan Kahoot!. ini menunjukkan bahwa Kahoot! efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, seperti memanfaatkan permainan dan kuis melalui aplikasi Kahoot!.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Kusuma, S, E., & Fridayani, J, A. (2023). *Statistika Inferensial Untuk Organisasi dan Bisnis*, Sanata Dharma University Pres. 105
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest.*

Yogyakarta: Penerbit Suryacahya.
ISBN: 978-623-99729-4-3.

Computers in Education (SIEE)
(pp. 1-4). IEEE.

Artikel :

Atika, R, A, A., & Muassomah (2020).
Penggunaan Media Kahoot!
Sebagai Media Pembelajaran
Maharah Kitabah (imla') Bahasa
Arab di Era Industri 4.0. Lisanan
Arabiya : Jurnal Pendidikan Bahasa
Arab, 4(2), 277-297.

Azmi, S., Amrullah, A., Baidowi, B.,
Kurniati, N., & Kurniawan, E.
(2023). Pelatihan Pembuatan Kuis
Interaktif Menggunakan Ispring
Suite dan Kahoot Bagi Guru-Guru
SMAN 2 Gerung Lombok Barat.
Rengganis Jurnal Pengabdian
Masyarakat, 3(1), 9-19.
<https://doi.org/10.29303/rengganis.v3i1.3.09>

Chandra, M.P., dkk. (2023). Upaya
Meningkatkan Minat Belajar
Siswa dengan Penerapan
Layanan Informasi Menggunakan
Media Audio Visual Pasca Covid.
*JUANG: Jurnal Wahana
Konseling.* 6(2)

Correia, M., & Santos, R. (2017,
November). Game-based
learning: The use of Kahoot in
teacher education. In 2017
International Symposium on

Dewimarni, S., dkk. (2022).
Penerapan Aplikasi Kahoot pada
Mata pelajaran Matematika untuk
Meningkatkan Motivasi dan Minat
Belajar Siswa di kelas VII SMP
Negeri 38 Padang. Jurnal
Pengabdian Kepada Masyarakat.
1(8).

<http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>

Higinik, dkk. (2023). Pengaruh
Penggunaan Media Edukasi
Kahoot Terhadap Motivasi Belajar
Simulasi dan Komunikasi Digital
Siswa Kelas X BDP SMK Negeri
Tondano. Jurnal Pendidikan,
Teknologi, Informasi dan
Komunikasi. 3(6).

Kurniawan, M., Taiyeb, M., & Arifin, A.
N. (2023). Efektivitas Penggunaan
Aplikasi Kahoot! terhadap Minat
dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI
SMA Negeri 1 Wonomulyo.
*KROMATIN: Jurnal Biologi dan
Pendidikan Biologi,* 4(1).

Magdalena, I., dkk. (2021).
Pentingnya Media Pembelajaran
Untuk Meningkatkan Minat Belajar
Siswa SDN Meruya Selatan 06
Pagi. Jurnal Edukasi dan Sains,

- 3(2), <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mesra, P, dkk. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>
- Nugroho, M, A., dkk. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*. 3(1).
- Oktavia, S., Kurnisar, & Mutiara, T. M. (2024). Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media Wordwall pada pembelajaran PPkn. *Jurnal Education*, 10(4), 1162-1168. <https://doi.org/10.31949/Education.v10i4.9402>
- Prihatini, N.W, dkk. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*. 5(4).
- Supriyaddin, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*. 2(2).
- Wahyudi, M. H., dkk. (2023). Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*. 2(2). <https://journal.ikmedia.id/index.php/jishum>