

**ANALISIS EFEKTIVITAS KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA
MIS YASIM ROKA**

Julaiha^{1*}, Edy Suparjan², Khairul Sani³

^{1,2,3}PGSD STKIP Taman Siswa

julaiha240624@gmail.com , tanmaedysu@gmail.com , iruelonline@gmail.com
*corresponding author**

ABSTRACT

The methods and media that are often used by teachers are generally lecture methods, which results in students quickly becoming bored with the learning process. This study was conducted to identify the effectiveness of kahoot in improving students PPKN learning outcomes. All 18 students from class 3 at MIS Yasim Roka were selected as subjects for the study. Data collection techniques using tests in the form of pre-test and post-test. The instrument in this study was to use a learning outcome test with 10 multiple choice questions and documentation as supporting data. The pre-test result showed that out of 18 students, only 1 student (5.56%) achieved the minimum completeness score (score 65). In contrast, in the post-test, all 18 students (100%) managed to score above the Minimum Completion Criteria (KKM).

Keywords: Kahoot, Instructional Media, Learning outcomes, PPKN

ABSTRAK

Metode maupun media yang sering digunakan oleh guru rata-rata ialah metode ceramah, sehingga mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi efektivitas kahoot untuk meningkatkan hasil belajar PPKN siswa. Seluruh siswa kelas III di MIS Yasim Roka yang berjumlah 18 orang dipilih menjadi subjek yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Instrumen dalam penelitian ini ialah menggunakan uji tes hasil belajar dengan soal pilihan ganda 10 nomor dan dokumentasi sebagai data pendukung. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa dari 18 siswa, hanya 1 siswa (5.56%) yang mencapai nilai ketuntasan maksimal (nilai 65). Sebaliknya, pada *post-test*, seluruh siswa (100%) berhasil memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Kata Kunci: Kahoot, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, PPKN

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan krusial dalam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan pendidikan berfungsi sebagai instrumen vital

untuk mengembangkan potensi intrinsik individu, yang pada gilirannya akan menjadi bekal berharga dalam menjalani kehidupannya (Pristiwanti dkk, 2022).

Pendidikan yang baik ialah pendidikan yang mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk menggapai hal tersebut, pendidikan hendaknya memilih metode maupun media pembelajaran yang efektif serta relevan dengan kebutuhan siswa. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas 3 MIS Yasim Roka dengan jumlah siswa 18 orang, didapati 5 orang siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran. Berdasarkan kondisi yang sebenarnya di setiap sekolah, masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran. Begitu juga di MIS Yasim Roka, rata-rata guru di sana masih menerapkan metode ceramah menjadi metode andalan yang digunakan saat menjelaskan materi pembelajaran. Pembelajaran dengan menerapkan metode ceramah pada umumnya memiliki ciri-ciri tertentu, seperti mementingkan hafalan dari pada pengertian, mementingkan kemampuan berhitung, mengutamakan hasil dari pada proses (Hasanah S, 2019). Dikare Tentu, berikut parafrase teks Anda dengan struktur akademis:

Penerapan metode ceramah yang cenderung mudah diimplementasikan seringkali berkorelasi dengan sejumlah dampak negatif pada siswa. Dampak-dampak tersebut meliputi rendahnya kemampuan berpikir kritis, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, serta timbulnya rasa bosan dan berkurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan metode ceramah yang cenderung mudah diimplementasikan seringkali berkorelasi dengan sejumlah dampak negatif pada siswa. Dampak-dampak tersebut meliputi rendahnya kemampuan berpikir kritis, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, serta timbulnya rasa bosan dan berkurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas Kahoot! sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa

MIS Yasim Roka. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *kahoot* ialah sebuah media interaktif yang berbentuk *game* untuk membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar siswa bisa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. *Kahoot* menyediakan berbagai macam fitur kuis berupa pilihan ganda maupun esai kepada siswa agar proses pembelajaran menjadi menarik dan kreatif. Berikut tahap-tahap pengaplikasian *kahoot* dalam proses pembelajaran:

1. Pada permulaan siswa menggunakan media *kahoot*, guru terlebih dahulu melakukan registrasi sebagai pengajar (*teacher*) dengan masuk melalui link <https://www.Kahoot.com> atau dengan aplikasi *kahoot*.
2. Login dengan akun email google maupun dengan akun email lainnya.
3. Kemudian guru dapat memilih beberapa fitur dalam *kahoot* seperti fitur cerita, kuis dan lainnya. Untuk mempresentasikan materi pembelajaran guru memilih fitur cerita, dan untuk membuat

evaluasi atau latihan guru memilih fitur kuis.

4. Selanjutnya guru membuat pertanyaan berupa kuis, maka simpan semua pertanyaan yang telah dibuat pada kuis. Selanjutnya akan muncul kode atau link sebagai akses siswa untuk mengikuti kuis.
5. Setelah munculnya kode, siswa dapat mengikuti kuis didalam aplikasi *kahoot* dengan cara menggunakan *game* pin tersebut.
6. Selanjutnya siswa dapat mengikuti kuis dan menjawab pertanyaan yang diberikan berupa pilihan jawaban yang dapat dipilih salah satunya sebagai jawaban yang benar.
7. Ketika jawaban benar maka akan diberikan skor, jika salah maka tidak mendapat skor.
8. Setelah selesai menjawab semua pertanyaan maka, akan diberikan peringkat 1, 2 dan 3 bagi siswa dengan nilai paling tinggi pada aplikasi *kahoot*.

Gamifikasi telah diidentifikasi sebagai pendekatan pedagogis yang relevan dalam konteks pembelajaran, dengan Kahoot sebagai salah satu platform penerapannya. Menurut

Abdillah (2021) dan Henukh (2020), gamifikasi didefinisikan sebagai integrasi elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas dunia nyata yang melibatkan interaksi sosial. Fitriati et al. (2021) lebih lanjut mengemukakan bahwa fitur-fitur permainan, seperti sistem penghargaan dan kuis interaktif, dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan produktivitas belajar mereka.

Kahoot adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang berupa aplikasi berbentuk game yang dibuat sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif. Guru dapat menggunakan kahoot untuk membuat kuis, diskusi dan survey yang menarik, dengan demikian akan tercipta suasana belajar yang tidak membosankan serta siswa lebih terlibat didalamnya. Penelitian yang telah dilakukan oleh Darma et al., (2022), terkait menganalisis motivasi siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *kahoot*, hasil akhirnya menunjukkan bahwa *kahoot* memberikan dampak

positif pada peningkatan motivasi belajar hingga 80%, sehingga dapat dikatakan bahwa *kahoot* berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan sebelumnya. Penerapan media *kahoot*, juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang dinamis, dan memperbaiki hasil belajar siswa (Anggriani et al., 2021).

Peran Kahoot tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga berfungsi sebagai alternatif inovatif terhadap metode pembelajaran konvensional. Pendekatan tradisional, seperti metode ceramah yang berpusat pada guru, seringkali mengakibatkan rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kahoot! mengatasi tantangan ini dengan memfasilitasi umpan balik langsung antara guru dan siswa, yang secara signifikan berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih mendalam. Selain itu, platform ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

Apakah ada bagian lain yang ingin Anda parafrasakan atau diskusikan lebih lanjut? (Hamzah et al., 2022). Selain upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, *kahoot* juga digunakan untuk memperkenalkan guru dengan kenyataan yang sebenarnya terkait perkembangan jaman yang semakin maju. perkembangan teknologi adalah salah satu tolak ukur untuk pendidikan yang lebih baik.

“Hasil belajar ialah perilaku seseorang yang berbeda dilihat dari segi ilmu pengetahuan atau sikap sesudah proses belajar mengajar baik berbentuk pembelajaran secara formal ataupun nonformal (Tanwir, M. 2023). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku yang dapat di amati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang dijadikan penopang bagi siswa dalam membekali siswa dengan karakter,

pengetahuan dan menjadi warga negara yang baik (Maulana, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang mengutamakan pada pembentukan karakter dan pengembangan kemampuan warga negara Indonesia yang terampil, cerdas dan berkarakter sesuai dengan Pancasila, Undang-Undang dasar Tahun 1945 dan Bhineka Tunggal Ika.

Manfaat penelitian ini ialah diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk perkembangan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, melalui media *kahoot* ini para siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias. Guru juga bisa menggunakan media *kahoot* ini sebagai alat untuk membantu proses belajar mengajar menjadi lebih kreatif dan inovatif. Pendidik diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam mengaplikasikan bermain sambil belajar dalam proses pembelajaran, karena lingkungan belajar yang diatur dan dibuat oleh guru menjadi keberhasilan dalam proses pembelajaran. (Sri Hardiningsih Hanafi, 2015).

B. Metode Penelitian

1. Desain penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan sebagai penguji keterkaitan antar variabel. Jenis penelitian yang digunakan ialah quasi eksperiment (eksperimen semu) yaitu metode penelitian yang dipakai untuk mencari dan mengetahui pengaruh pemberian suatu tindakan pada suatu kelompok eksperimen serta melihat pengaruh tindakannya (Arikunto, 2014). Desain pada penelitian ini ialah *one group pre-test post-test design*, yang artinya hanya memanfaatkan 1 kelas saja untuk diteliti dengan memberikan uji soal tes sebelum (*pre-test*) adanya tindakan untuk melihat kemampuan awal siswa dan memberikan uji soal tes setelah (*post-test*) adanya tindakan untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi tindakan.

2. Lokasi dan subjek penelitian

Penelitian dilakukan di kelas 3 Mis Yasim Roka yang beralamat di desa roka, Kecamatan Belo, Kabupaten Bima. Mis yasim roka di pilih berdasarkan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung untuk penerapan media

pembelajaran *kahoot*. Adapun subjek yang dipilih yaitu seluruh siswa kelas 3 yang berjumlah 18 orang, 12 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Teknik pengambilan sampel dengan *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak pada populasi yang ada.

3. Instrument penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes hasil belajar dengan *pre-test* dan *post-test*, soal pilihan ganda berjumlah 10 nomor untuk masing-masing *pre-test* dan *post-test*.

4. Teknik pengumpulan data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data ialah melalui tes (*pre-test* dan *post-test*), untuk mengukur pengetahuan atau pemahaman siswa dengan memberikan soal pilihan ganda 10 nomor. Serta dokumentasi sebagai data pendukung.

5. Teknik analisis data

Data di analisis dengan teknik statistic kuantitatif.

a. Uji normalitas

Uji normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk dibantu dengan SPSS tipe 22. Alasan menggunakan uji Shapiro wilk karena sampel kurang dari 100.

b. Uji hipotesis

Perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah perlakuan. Uji *one sample t test* digunakan sebagai uji hipotesis”.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 april 2025 sampai dengan 24 mei 2025 dengan 4 kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3 dengan menggunakan *kahoot* sebagai media pembelajaran pada materi pada Bab 3 tentang “Keindahan Dalam Perbedaan dan Keberagaman”.

- a. Data hasil belajar siswa diukur melalui pre-test yang dilaksanakan sebelum intervensi pembelajaran diterapkan, dan post-test yang dilakukan setelah intervensi diberikan. Perbandingan antara nilai pre-test dan post-test ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan yang diberikan.

Nama Siswa	Pre-test	Ket	Post-test	Ket.
AD	20	TS	65	T
FS	40	TS	70	T
HM	50	TS	75	T
JL	55	TS	80	T
JT	50	TS	75	T
MDFR	55	TS	80	T
MSK	40	TS	70	T
MA	40	TS	70	T
MD	60	TS	80	T
MLA	80	T	90	T
MR	50	TS	75	T
MRN	50	TS	75	T
MSA	50	TS	75	T
NA	50	TS	75	T
NK	65	T	80	T
NM	60	TS	80	T
SNA	60	TS	80	T
ZN	50	TS	85	T
Jumla	925		1.380	
h				
Rata-Rata	51,3		76,66	
Rata	8			

Berdasarkan uraian tabel di atas, dari 18 siswa diperoleh nilai tertinggi *pre-test* adalah 80, nilai terkecil 20, dengan jumlah 925 dan rata-rata 51,38. Sedangkan *post-test* nilai tertinggi siswa yaitu 90, nilai terkecil 65, dengan jumlah 1.380 dan rata-rata 76,66.

Tabel 1. Data *pre-test* dan *post-test*

b. Analisis deskriptif

Tabel 2. Hasil analisis deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-	18	20.00	80.00	51.3889	12.46236
Post	18	65.00	90.00	76.6667	5.94089
Valid N (listwise)	18				

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa terdapat 18 pasang data untuk pretest dan posttest. "Pada hasil pretest, nilai minimum yang tercatat adalah 20 dan nilai maksimum adalah 80, dengan rata-rata sebesar 51,38. Sementara itu, untuk posttest, nilai minimum adalah 65 dan nilai maksimum adalah 90, dengan rata-rata sebesar 76,66"

c. Uji normalitas

Keputusan mengenai distribusi normal suatu data didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.). Ketika suatu set data menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05 (Sig. > 0,05), hal ini menjadi indikator bahwa data tersebut dianggap terdistribusi secara normal. Kondisi ini menunjukkan bahwa tidak terdapat cukup bukti statistik untuk menolak hipotesis nol, yang menyatakan

bahwa data berasal dari populasi dengan distribusi normal.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.233	18	.011	.917	18	.115
posttest	.176	18	.144	.939	18	.276

Dalam penelitian ini, uji normalitas Shapiro-Wilk telah diaplikasikan. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai Sig. pada data pre-test adalah 0,115, sedangkan pada data post-test adalah 0,276. Mengacu pada kriteria normalitas yang telah disebutkan, kedua nilai Sig. tersebut (0,115 dan 0,276) secara konsisten lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa baik data pre-test maupun post-test terdistribusi secara normal.

d. Uji hipotesis

Uji hipotesis awal dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum intervensi atau perlakuan diberikan. Harapan dari pengujian ini adalah hipotesis nol (H0), yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam pemahaman awal siswa, akan

diterima. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a), yang mengindikasikan adanya perbedaan, diharapkan akan ditolak. Ini berarti bahwa pada tahap awal, diasumsikan bahwa pemahaman siswa cenderung berada pada tingkat dasar atau seragam sebelum adanya intervensi. H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4. Hasil uji t

N	T hit un g	tab le	Signifi kasi	Ket	Kesimp ulan
18	22, 2	1,7 40	0,05	T hitun g>t tabel	H_a diterima

“Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 22,2. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 1,740 pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan $(dk) = n-1$ ”.

2. Pembahasan

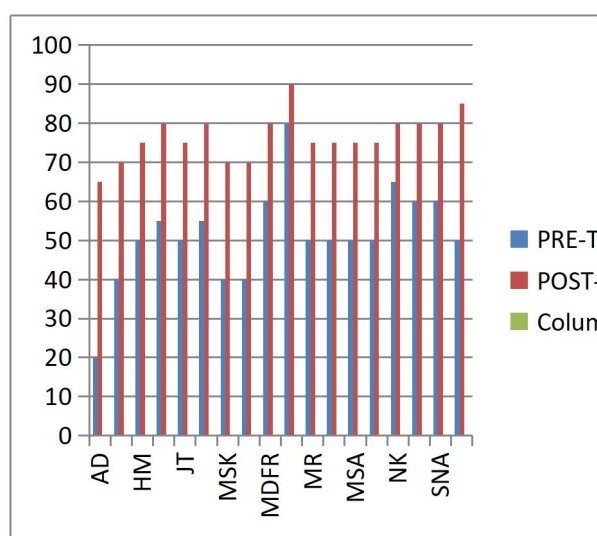
Penelitian ini berangkat dari analisis mendalam terhadap metode pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas III MIS Yasim Roka. Observasi awal mengindikasikan bahwa penggunaan metode ceramah yang dominan berkorelasi negatif dengan capaian

hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, studi ini dirancang untuk memperkenalkan dan mengevaluasi Kahoot sebagai media pembelajaran inovatif dengan tujuan spesifik meningkatkan hasil belajar PPKn di kalangan siswa.

Adapun alasan peneliti menggunakan media *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kemampuan peneliti dalam mendesain media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa, aplikasi *kahoot* yang mudah digunakan, hemat waktu, tenaga dan biaya untuk penggunaannya. Media *kahoot* ini kemudian digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi PPKn pada Bab 3 tentang keindahan dalam perbedaan dan keberagaman

Media pengajaran lebih besar pengaruhnya terhadap pemahaman siswa (Arsyad & Fatmawati, 2018). Siswa yang hanya mendengarkan saja saat pembelajaran tidaklah sama tingkat pemahamannya dengan siswa yang melihat dan mendengar saat proses pembelajaran. Studi ini dirancang untuk menyelidiki sejauh mana platform pembelajaran berbasis

permainan, Kahoot, dapat meningkatkan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Untuk mengukur dampak intervensi ini secara kuantitatif, penelitian mengimplementasikan desain pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebagai baseline sebelum penerapan Kahoot dalam proses pembelajaran, sedangkan post-test dilaksanakan setelah siswa terpapar perlakuan tersebut. Peningkatan hasil belajar akan ditentukan melalui komparasi skor antara kedua tes, yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk diagram untuk mengilustrasikan perbedaan nilai pre-test dan post-test secara komprehensif.



Gambar 1. Diagram Nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa

Berdasarkan Diagram 1, hasil pre-test menunjukkan bahwa dari total 18 siswa, hanya satu siswa yang berhasil meraih nilai tertinggi, yakni 80. Selain itu, satu siswa lainnya memperoleh nilai 65. Hasil pra-uji menunjukkan bahwa sebagian besar, atau 16 dari siswa, belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh MIS Yasim Roka, yaitu 65. Secara kolektif, total akumulasi nilai pra-uji kelas ini mencapai 925, menghasilkan nilai rata-rata kelas sebesar 51,38.

Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan substansial pada hasil belajar siswa setelah penerapan media Kahoot. Sebelum intervensi, nilai rata-rata siswa kelas III MIS Yasim Roka hanya 51,38. Namun, setelah diberikan perlakuan, tidak ada satu pun siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), mengindikasikan keberhasilan program. Total nilai pascaperlakuan (post-test) seluruh siswa mencapai 1.380, dengan nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 76,66. Temuan ini secara tegas mengindikasikan bahwa penerapan

media Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan rata-rata nilai siswa.

Sesepndapat dengan penelitian ini, hasil penelitian yang sama juga dilakukan oleh Sayyidah Ayu Mazziyah (2021), penelitian ini membahas terkait “Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) jenis aplikasi *kahoot* terhadap hasil pembelajaran PAI kelas VII pada era *new normal* di SMP Negeri 1 Turen”. Nilai rata-rata siswa meningkat yaitu 79 yang awalnya (*pretest*) mereka hanya mendapat rata-rata 66,4. Dengan demikian, penggunaan media aplikasi *kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada kelas VII era *new normal* di SMP Negeri 1 Turen. Sejalan dengan pendapat Cahya Kurnia Dewi (2018) menyatakan bahwa *kahoot* membantu suatu pembelajaran sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan dan jauh lebih menarik. Dari pandangan di atas dan kaitan dengan penelitian ini, ada pengaruh yang signifikan jika media digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

D. Kesimpulan

Investigasi yang telah dilakukan secara komprehensif mengindikasikan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) untuk siswa kelas III mampu menstimulasi peningkatan yang substansial pada hasil belajar. Perolehan ini secara signifikan melampaui capaian yang diperoleh melalui pendekatan pembelajaran konvensional, yakni metode ceramah. Observasi data menunjukkan adanya disparitas yang nyata pada rerata nilai siswa; sebelum Kahoot diimplementasikan, rerata nilai tercatat pada angka 51,38. Peningkatan komparatif pasca-intervensi Kahoot secara empiris mengukuhkan efektivitas platform ini dalam memperbaiki kualitas capaian akademis siswa. Setelah pemberian perlakuan dengan Kahoot, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 76,66.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, R. & Kurniawan, I. (2021) *Tinjauan Analisis Aplikasi Pembelajaran Peangkat Lunak dari Sudut Pandang Gamifikasi*. Inodonesian Journal of Education and Humanity, vol. 1, no. 1, pp. 42-48,[online]. Availabel:

- <https://ijeohm.rcipublisher.org/index.php/ijeohm/article/view/6>
- Anggraini, B., Nurdin, N., & Pujiati, P. (2021). *Use of Kahoot media and variations of questions on learning achievement with motivation as moderation. International Journal of Educational Studies in Social Sciences (IJESSS)*, 1(1), 16-27. <https://doi.org/10.53402/ijesss.v1i1.3>
- Arikunto. (2014). *Validitas Instrumen*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Darma, V., Agus, C., & Rosalina, U. (2022). *An analysis of students' motivation in teaching and learning process by using Kahoot. Journal of Social Science (JOSS)*, 1(1), 23-36. <https://doi.org/10.57185/joss.v1i1.5>
- Dewi C. K., (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Fazriah, dkk. (2020), *Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, Vol.06/No.01/2020/139-147.
- Fitriati, I., Hardiningsih, S., & Sani, K. (2021). *Workshop Implementasi Gamifikasi Menggunakan Educandy dan Quizizz pada Pembelajaran Masa Covid-19 bagi Guru SMK Bima*. Jurnal Masyarakat Mandiri, Vol. 5, No. 6, Desember 2021, Hal. 3391-3399, <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.4857>
- Hanafi S. H., (2015). *Upaya meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima*. JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat), 2(2):215.
- Hasanah, S. U. (2019). *Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud dan Metode Konvensional Model Ceramah dalam Pembelajaran Bahasa Arab dan Pengaruhnya terhadap Respon Siswa Kelas V MI Ma'arif 01 Pahonjean Majenang*. Jurnal Tawadhu, Vol. 3 No. 1, 2019
- Henukh, A., & Guntara, Y. (2020). *Analyzing the Response of Learners to use Kahoot as Gamification of Learning Physics*, Gravity: Jurnal Ilmu Penelitian dan Pembelajaran Fisika, vol. 6, no. 1, pp 72-76, doi: 10.30870/gravity.v6i1.7108.
- Maulana, Lubis, A. (2020). *Pembelajaran dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD/MI* (Jakarta: Kencana)
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Dewi, R. S. (2022), *Pengertian Pendidikan*. Pendidikan dan Konseling, 4, 7911-7915.
- Sholihah, dkk. (2023), *Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran*. Jurnal Pembelajaran Inovatif, JPI/Vol.06/No.02/2023/39-44.
- Tanwir, M. (2023), *Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah SMAN 4 DKI Jakarta Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.