

**PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI
KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 27 MEDAN**

Ria Agustina¹, Ade Andriani²

¹Universitas Negeri Medan

²Universitas Negeri Medan

Alamat email: ¹riaa80803@gmail.com, ²adeandriani@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the Game Based Learning (GBL) model assisted by the Kahoot application on students' motivation in learning mathematics at SMP Negeri 27 Medan. The study was motivated by the fact that many students demonstrated low motivation in mathematics, particularly in topics related to data and diagrams. Preliminary observations revealed that conventional teaching methods, which mainly relied on lectures and repetitive exercises, often led to students' disengagement and passive participation in the classroom. The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The population consisted of all seventh-grade students of SMP Negeri 27 Medan in the 2024/2025 academic year. Two classes were randomly selected as samples: the experimental class (29 students) was taught using GBL assisted by Kahoot, while the control class (29 students) received conventional instruction. The instrument used in this study was a learning motivation questionnaire, which had been validated by experts and tested for reliability. Data analysis included normality and homogeneity tests followed by the independent sample t-test at a 5% significance level. Data analysis was carried out using the t-test. The results of the study showed that the learning motivation of students in the experimental class was higher with an average score of 85.87 compared to the control class with an average score of 78.98; the t-test value obtained was $t_{count} = 2,968 > t_{table} = 1,67252$ with Sig. (1-tailed) = 0.002, indicating a positive and significant effect of Game Based Learning assisted by Kahoot on students' learning motivation in mathematics. These results demonstrate that the integration of Kahoot into the GBL model creates an engaging, competitive, and interactive learning atmosphere, which positively influences students' motivation in learning mathematics.

Keywords: Game Based Learning, Kahoot, learning motivation, mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan. Latar belakang penelitian berangkat dari rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya pada materi data dan diagram. Berdasarkan observasi awal, siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan tahun ajaran 2024/2025. Sampel terdiri dari dua kelas yang dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen (29 siswa) diajar dengan model GBL berbantuan Kahoot, sedangkan kelas kontrol (29 siswa) diajar dengan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji-t pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dengan rata-rata 85,87 dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata 78,98; diperoleh nilai uji $t_{hitung} = 2,968 > t_{tabel} = 1,67252$ dan nilai Sig. (1-tailed) = 0,002, sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan model *Game Based Learning* berbantuan Kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hal ini membuktikan bahwa integrasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Game Based Learning, Kahoot, Motivasi Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif. Peran ini tidak hanya relevan untuk keberhasilan akademik, tetapi juga sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21 yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) (Hidayati et al., 2023). Namun, hasil survei

internasional seperti PISA dan TIMSS masih menunjukkan bahwa capaian siswa Indonesia dalam bidang matematika berada pada kategori rendah (Ananda et al., 2024).

Kondisi serupa juga terlihat di SMP Negeri 27 Medan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa kelas VII relatif rendah, khususnya pada materi data dan diagram. Banyak siswa merasa bosan dengan

metode pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah dan latihan soal, sehingga keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi minim. Beberapa siswa hanya mencatat tanpa memahami isi materi, bahkan sebagian menunjukkan sikap pasif selama kegiatan belajar berlangsung.

Motivasi belajar menjadi faktor kunci dalam pencapaian hasil pendidikan. Fajarli *et al.*, (2025) menegaskan bahwa motivasi merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Sunarti Rahman, (2024) menambahkan bahwa motivasi berfungsi sebagai penggerak, pengarah, sekaligus penentu intensitas usaha belajar. Apabila motivasi rendah, maka tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal.

Seiring perkembangan teknologi, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah *Game Based Learning* (GBL). Model ini mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang (Berutu et

al., 2025). Kahoot, sebagai aplikasi kuis daring berbasis permainan, mendukung penerapan GBL dengan menghadirkan soal interaktif yang dapat dimainkan siswa melalui gawai. Fitur *leaderboard* pada Kahoot mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat, sementara desainnya yang sederhana memudahkan mereka memahami materi dengan cepat (Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022).

Sejumlah penelitian sebelumnya memperkuat efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar. pada penelitian Syelfia Dewimarni et al., (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *game based learning* mampu menumbuhkan motivasi belajar karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Hal serupa juga diungkapkan oleh Kudri & Maisharoh, (2021) menyatakan bahwa integrasi Kahoot dalam pembelajaran matematika membuat siswa lebih antusias dan aktif. pada penelitian Puspitasari et al., (2023) juga menemukan bahwa GBL dengan media digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. Mustofa dan Andriani menekankan bahwa GBL sejalan

dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menuntut keterlibatan aktif siswa. Sementara itu, penelitian Qolby et al., (2024) membuktikan bahwa penggunaan Kahoot secara konsisten meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menguji pengaruh model GBL berbantuan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, dengan satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok control. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (Sugiyono, 2014).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan tahun ajaran 2024/2025.

Teknik *purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel, yaitu kelas VII-1 sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-3 sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi, seperti kehadiran, ketekunan, minat, perhatian, dan kemandirian belajar. Instrumen divalidasi oleh ahli dan diuji reliabilitasnya sebelum digunakan.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket sebelum dan sesudah perlakuan. Data kemudian dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, serta uji-t dua sampel independen pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar matematika antara siswa yang diajar menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot dan siswa yang diajar dengan metode konvensional.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Motivasi

Belajar Matematika Kelas
Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	29	69,36	99,95	85,87	9,54570	91,120
Valid N (listwise)	29					

Dari Tabel 1. diperoleh hasil nilai motivasi tertinggi yaitu 99,95, nilai terendah yaitu 68,66, rata-rata motivasi belajar matematika yang didapatkan oleh kelas eksperimen yaitu 69,36, standar deviasi 9.54570, dan varians 91.120. Berikut ini merupakan penggolongan kriteria hasil motivasi belajar yang diperoleh kelompok eksperimen.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Matematika Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Motivasi Belajar Kelas Kontrol	29	64,78	92,14	78,980	8,07789	65,282
Valid N (listwise)	29					

Dari Tabel 4.3 dapat diperoleh nilai tertinggi yaitu 93,33 nilai terendah yaitu 60,00, rata-rata motivasi belajar yang diperoleh kelompok kontrol yaitu 74,8714, standar deviasi 8,92096 dan varian 79,584.

Oleh karena itu dapat dilihat bahwa rata-rata motivasi belajar matematika pada kelas kontrol sebesar 78,98, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 85,87. Perbedaan rata-rata tersebut memperlihatkan bahwa motivasi belajar matematika siswa pada kelas

eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya data yang didapat akan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji pra syarat. Setelah itu dilakukan uji hipotesis *statistic* yaitu uji *independent Sampel T-Test* untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Tabel 3. Uji Normalitas Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Sig(p)	Kondisi	keterangan
Pretest	0,063	$P \geq 0,05$	Normal
Posttest	0,242	$P \geq 0,05$	Normal

Berdasarkan Tabel 3. di atas diperoleh nilai signifikansi data motivasi belajar kelas kontrol dan eksperimen sebesar 0,140 dan 0,121 . Kedua nilai tersebut signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($0,140 > 0,05$ dan $0,121 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas Motivasi Belajar Matematika siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,739	1	56	0,193

Berdasarkan Tabel 4. untuk data motivasi belajar diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,193. Nilai signifikansi $0,193 \geq 0,05$. maka dapat diketahui bahwa data motivasi belajar siswa kedua kelas berasal dari populasi homogen atau memiliki varians yang sama.

Tabel 5. Independen Sampel t-test Motivasi Belajar Matematika Siswa

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Group	Equal variances assumed	1,739	,193	2,968	56	,004	6,89172	2,32218	Lower: 2,23999 Upper: 11,54346
	Equal variances not assumed			2,968	54,508	,004	6,89172	2,32218	2,23718 11,54627

Berdasarkan tabel 5. pada baris *equal variances assumed* (diasumsikan sama) diperoleh nilai $t_{hitung} = 2.968$ dengan derajat kebebasan (df) = 56 serta nilai Sig. (2-tailed) = 0.004. Karena hipotesis yang digunakan bersifat satu arah (*directional*), maka pengujian dilakukan dengan menggunakan uji t satu pihak (1-tailed, pihak kanan). Oleh karena itu, nilai Sig. (1-tailed) = 0.002, yang lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Selain itu, diperoleh $t_{hitung} = 2.968$ pada taraf signifikansi 0.05 dan $t_{tabel} = 1.67252$. Dengan demikian, diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,968 > 1,67252$). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan

H_a diterima. Dengan kata lain, rata-rata motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan model Game Based Learning berbantuan Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak diajar dengan model tersebut. Hal ini juga diperkuat dengan nilai *Mean Difference* = 6.89172, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata sebesar 6.89 poin antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rentang 95% *Confidence Interval of the Difference* = [2.23999, 11.54346] tidak mencakup angka nol, sehingga mempertegas adanya perbedaan signifikan.

Dengan demikian, dari hasil uji t tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga menumbuhkan minat serta mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu penerapan model *Game Based Learning* berbantuan Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi

belajar matematika siswa. kelas VII SMP Negeri 27 Medan.

Pembahasan

Dari hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan motivasi belajar matematika antara siswa yang diajar dengan model Game Based Learning berbantuan Aplikasi Kahoot dan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 2.968$ yang lebih besar dari $t_{tabel} = 1.67252$ pada taraf signifikansi 0,05, serta nilai Sig. (1-tailed) = 0.002 yang lebih kecil dari $\alpha = 0.05$. Perbedaan rata-rata motivasi belajar sebesar 6,89 poin semakin memperkuat temuan bahwa kelompok eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, penggunaan Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Wang & Tahir, (2020) dalam kajian literturnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan,

dan hasil belajar siswa secara konsisten. Penelitian Jarrah *et al.*, (2025) juga memperkuat hasil ini dengan membuktikan bahwa siswa yang belajar matematika menggunakan Kahoot memiliki motivasi dan pencapaian akademik yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode tradisional. Selanjutnya, penelitian Winatha & Setiawan, (2020) melalui *Classroom Action Research* di tingkat sekolah dasar menemukan adanya peningkatan motivasi belajar matematika sebesar 44,55% setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Kahoot.

Hal tersebut menunjukkan bahwa Kahoot efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh Himmawan & Juandi, (2023) yang melalui tinjauan sistematis menyimpulkan bahwa baik permainan tradisional maupun modern dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran, terutama dalam meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan guru. Kahoot sebagai salah satu bentuk permainan modern terbukti memberikan

pengaruh positif terhadap motivasi, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan Kahoot dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan Aplikasi Kahoot terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana siswa yang belajar menggunakan Kahoot memiliki motivasi lebih tinggi. Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa penggunaan permainan, baik tradisional maupun modern, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan kata lain, Kahoot layak dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran matematika

yang tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat kualitas proses belajar di kelas.

E. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa Motivasi belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi serta hasil uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai Sig. (1-tailed) $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan model *Game Based Learning* berbantuan Kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Keberhasilan model game based learning berbantuan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar tidak terlepas dari karakteristiknya yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Fitur-fitur dalam Kahoot mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, sekaligus memberikan kepuasan belajar sesuai dengan komponen motivasi.

Dengan demikian, penerapan GBL berbantuan Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif di SMP, khususnya dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar matematika.

Disarankan bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran untuk lebih memperhatikan pemilihan fitur yang sesuai dengan materi yang dibawakan. Hal ini penting karena Kahoot menyediakan berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dengan menyesuaikan fitur yang dipilih dengan karakteristik materi, pembelajaran akan lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan rasa jenuh bagi peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, K. T., Islam, U., & Abdurrahman, N. K. H. (2024). *Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa MAN 1 Brebes*. 4, 366–373.
- Berutu, S. N., Widiastuti, M., Anakampun, R., Waruwu, T., Simamora, D. T., Pendidikan, P., Kristen, A., Ilmu, F., Kristen, P., Agama, I., Negeri, K., & Tarutung, I. (2025). *Pengaruh Model Games Based Learning terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024 / 2025*. 4.
- Fajarli, F., Saputri, V., Islam, U., Sulthan, N., & Saifuddin, T. (2025). *Meningkatkan Motivasi Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Menggunakan Media Wordwall Matchmaking Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi , Indonesia signifikan . Platfrom e-learning seperti Ruan*.
- Hidayati, P., Syafrizal, & Fadriati. (2023). *Limas PGMI: Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYANYA HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. Limas PGMI : Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 46–58.
- <http://jurnal.radenfatah.ac.id/inde>

- x.php/limaspgmi
- Himmawan, D. F., & Juandi, D. (2023). Games based learning in mathematics education. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 41–50. <https://doi.org/10.30738/union.v11i1.13982>
- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Jarrah, A. M., Wardat, Y., Fidalgo, P., & Ali, N. (2025). Gamifying mathematics education through Kahoot: Fostering motivation and achievement in the classroom. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 20(February). <https://doi.org/10.58459/rptel.2025.20010>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrurnnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Qolby, K., Rijanto, T., Kholis, N., & Achmad, F. (2024). Efektivitas Game Based Learning Berbantuan Kahoot Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TITL SMKS Raden Paku Rata-rata nilai Sumatif Tengah Semester (STS) kelas X TITL SMKS Raden Paku pendekatan khas yang digunakan di dalam kelas . *Pa*. 2(4), 76–86.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarti Rahman. (2024). Pentingnya

Motivasi Belajar Dalam
Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal*
Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna,
& Laila Marhayati. (2022).
Penerapan Aplikasi Kahoot Pada
Mata Pelajaran Matematika
Untuk Meningkatkan Motivasi
Dan Minat Belajar Siswa Dikelas
Vii Smp Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada*
Masyarakat, 1(8), 1935–1940.
<https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1024>

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The
effect of using Kahoot! for
learning – A literature review.
Computers and Education,
149(January), 103818.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D.
(2020). Pengaruh Game-Based
Learning Terhadap Motivasi dan
Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal*
Pendidikan Dan Kebudayaan,
10(3), 198–206.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>