

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP
HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X
SMAS PARULIAN 1 MEDAN
TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Iindola Simbolon, Dearlina Sinaga, Nova Yunita Sari
Universitas HKBP Nommensen Medan**

Email : iindola.simbolon@student.uhn.ac.id dearlina.sinaga@uhn.ac.id
nova.yunitasari@uhn.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of Kahoot learning media on the economics learning outcomes of class X students of Parulian 1 Private High School Medan in the 2025/2026 Academic Year. The background of this study is based on the low learning outcomes of students who have not reached the Minimum Completion Criteria (KKM) and the still limited use of technology-based learning media in the learning process. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design through a one group pretest–posttest design. The population in this study were all class X students of Parulian 1 Private High School Medan, totaling 86 students, while the research sample was 28 class X-3 students selected using a purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through tests, observations, questionnaires, and documentation. Data analysis was carried out by means of analysis prerequisite tests in the form of normality tests, hypothesis tests using paired sample t-tests and N-Gain tests with the help of the SPSS program. The results of the study showed that the average pretest score of students was 56.96, while the average posttest score was 82.50, which indicated an increase in learning outcomes after the use of Kahoot learning media. The results of the hypothesis test showed a t-value of -13,000 with a significance value of 0.000 <0.05, so H₀ was rejected and H₁ was accepted. In addition, the N-Gain test showed a value of 57.5% which was in the moderate category. This indicates that there is a significant influence between student learning outcomes before and after the use of Kahoot learning media. Thus, it can be concluded that the use of Kahoot learning media has a significant effect on improving the economic learning outcomes of class X students of SMA Swasta Parulian 1 Medan.

Keywords: Kahoot Learning Media, Learning Outcomes, Economics Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental melalui one group pretest–posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan yang berjumlah 86 siswa, sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas X-3 yang berjumlah 28 orang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis

data dilakukan dengan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji hipotesis menggunakan paired sample t-test serta uji N-Gain dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 56,96, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 82,50, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran Kahoot. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar -13,000 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 57,5% yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kahoot. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Kahoot, Hasil Belajar, Pembelajaran Ekonomi

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Regulasi mengenai penyediaan Sarana dan prasarana pembelajaran telah dicantumkan dalam Permendiknas Nomor 24 Tahun 2007 Pasal 42 Ayat (1) yang menegaskan bahwa Setiap satuan pendidikan diwajibkan menyediakan perabot dan perlengkapan pendidikan, media pembelajaran, buku serta sumber belajar lain yang mendukung kegiatan pembelajaran. Ketentuan ini diperkuat oleh Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang memaksimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi guna menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, satuan pendidikan dan pendidik tidak hanya dituntut menyediakan media pembelajaran, tetapi juga mengoptimalkan penggunaannya sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan selaras dengan perkembangan teknologi.

Dalam praktik pembelajaran, media berperan penting untuk memperjelas materi, meningkatkan interaksi, serta membantu siswa memahami konsep abstrak. Media yang tepat mampu membuat pembelajaran lebih menarik, efisien, dan merata bagi seluruh siswa. Namun, kenyataannya penggunaan media dalam pembelajaran masih sering terbatas, sehingga

tujuan pembelajaran tidak selalu tersampaikan secara efektif kepada siswa

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di SMA Swasta Parulian 1 Medan, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Ekonomi di kelas X masih cenderung menggunakan metode ceramah dengan dukungan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Proses pembelajaran tersebut lebih menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar, sementara pemanfaatan media berbasis teknologi masih sangat terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, minimnya interaksi selama proses belajar mengajar, serta menurunnya motivasi belajar siswa. Akibatnya, capaian hasil belajar siswa belum optimal. Hal ini terlihat dari Nilai Hasil Belajar mata pelajaran Ekonomi yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebesar 75. Data tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel.

Berdasarkan data tersebut. Menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar ekonomi siswa masih tergolong rendah dan cenderung belum

mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan strategi yang menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dinilai sesuai untuk diterapkan adalah Kahoot, yaitu media kuis interaktif berbasis digital yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses evaluasi pembelajaran. Melalui Kahoot, guru dapat menyajikan soal secara lebih menarik, memberikan umpan balik secara langsung, serta membangun suasana kompetisi yang sehat, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Namun demikian, penelitian yang secara spesifik mengkaji pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Ekonomi di jenjang SMA, khususnya di SMA Swasta Parulian 1 Medan, masih relatif terbatas. Hal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih mendalam guna mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar Ekonomi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam

mengatasi rendahnya hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era modern.

2. KAJIAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang memiliki arti “tengah”, “perantara”, atau “penghubung”. Dalam konteks pembelajaran, media dipahami sebagai alat grafis maupun elektronik yang digunakan untuk menerima, mengolah, dan menyajikan informasi dalam bentuk visual maupun verbal (Rieska Anviani, 2021).

Media pembelajaran merupakan segala sarana yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik, baik berupa perhatian, emosi, kemampuan berpikir, maupun keterampilan, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat bantu pembelajaran, tetapi juga meliputi sumber belajar, metode pembelajaran, lingkungan sosial, serta peran pendidik dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sri Astutik, 2020).

Pengertian Kahoot

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis web yang bersifat edukatif dan pertama kali dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker, serta Morten Versvik melalui kerja sama proyek dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013 (Bahar et al., 2020). Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu

menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Aplikasi ini menekankan pola belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui partisipasi langsung serta interaksi yang bersifat kompetitif dengan teman sebaya terhadap materi pembelajaran yang sedang maupun telah dipelajari (Darmawan, 2020).

Pengertian Hasil Belajar Ekonomi

Hasil belajar dapat dipahami dengan mengkaji dua unsur utama pembentuknya, yaitu hasil dan belajar. Istilah hasil mengacu pada capaian atau perolehan yang dihasilkan dari suatu kegiatan atau proses tertentu yang menimbulkan perubahan secara fungsional terhadap kondisi awal. Sementara itu, belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut menjadi wujud nyata dari hasil belajar yang diperoleh (Andriyansyah, 2020).

Hasil belajar merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran, yaitu suatu rangkaian kegiatan yang diarahkan untuk menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, serta keterampilan atau kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar (Budianti et al., 2023).

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pencapaian yang diraih individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses belajar. Proses tersebut melibatkan pemanfaatan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, baik secara terpisah maupun terpadu, dengan tujuan memperoleh pengalaman belajar dalam

kurun waktu tertentu. Selama proses berlangsung, individu mengalami perubahan pengetahuan yang diperoleh melalui pengamatan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang kemudian tersimpan secara relatif permanen. Hasil belajar ini dapat diukur melalui nilai atau hasil evaluasi yang diperoleh peserta didik (Harun, 2021).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian dan desain penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pre- eksperimental (*one group pretest-posttest design*). Jenis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan atau metode pembelajaran tertentu terhadap hasil belajar peserta didik. Bentuk Desain penelitian sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (X3)	Q ₁	X	Q ₂

Keterangan :

Q₁ : Pemberian *pre- test* (tes awal sebelum dilakukan perlakuan)

X : Perlakuan dengan proses pembelajaran melalui media pembelajaran kahoot

Q₂ : Pemberian *post – test* (tes akhir sesudah diberi perlakuan)

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian

Penelitian ini di lakukan di SMA S Parulian 1 Medan yang berlokasi di Jl. Stadion Teladan Jl. Jati I No.23, Teladan Bar., Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara 20216.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada waktu semester genap tahun ajaran 2025/2026 SMA S Parulian 1 Medan.

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan. Oleh karena itu, populasi tidak terbatas pada manusia saja, tetapi juga dapat berupa objek atau unsur alam lainnya. Populasi tidak hanya menunjukkan jumlah objek atau subjek yang diteliti, melainkan mencakup seluruh sifat dan karakteristik yang melekat pada objek atau subjek tersebut. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 86 siswa.

Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan metode purposive sampling, yaitu metode pemilihan sampel yang didasarkan pada pertimbangan atau tujuan tertentu. Dalam hal ini, pemilihan sampel didasarkan pada penilaian kemampuan siswa dikelas.

Sampel pada penelitian ini ialah Kelas X3 yang di pilih karena memiliki hasil belajar yang masih perlu di tingkatkan ,sehingga sesuai untuk diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan, diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kahoot. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 56,96, sedangkan nilai rata-rata posttest setelah pembelajaran menggunakan media Kahoot meningkat menjadi 82,50. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran Kahoot, pemahaman siswa terhadap materi kebutuhan dan kelangkaan menjadi lebih baik.

Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kahoot dengan Hasil nilai N-Gain sebesar 0,5753 berada pada kategori sedang yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang di terapkan memberikan pengaruh efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa dapat diterima.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media Kahoot, siswa tidak hanya menerima materi

secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan menjawab pertanyaan, berpikir, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Proses tersebut membantu siswa untuk memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai (Romdoniyah, Dedih, 2022). Selain itu, penggunaan Kahoot sejalan dengan konsep pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung. Melalui kuis interaktif Kahoot, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpikir, merespons pertanyaan, dan mengevaluasi pemahamannya. Hal ini membantu meningkatkan konsentrasi, pemahaman, serta motivasi belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Sari, D.M, 2025).

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Zaridah & Asdarina, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan Kahoot dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Fajriyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan daring Kahoot memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu hasil penelitian (Irwan et al., 2019) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif terbukti

secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai $F(1,58) = 0,001$ ($p < 0,05$). Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (13,33) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (10,50), yang menunjukkan bahwa Kahoot efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian serta didukung oleh teori dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Media ini mampu menciptakan

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Zaridah & Asdarina, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan Kahoot dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Fajriyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan daring Kahoot memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu hasil penelitian (Irwan et al., 2019) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai $F(1,58) = 0,001$ ($p < 0,05$).

Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (13,33) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (10,50), yang menunjukkan bahwa Kahoot efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, serta menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan dari hasil analisis data mengenai apakah penggunaan media kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA S Parulian 1 Medan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil analisis paired sample t-test, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 56,96, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 82,50. Hasil uji menunjukkan nilai t hitung sebesar -13,000 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar siswa.
 2. Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest siswa. Nilai rata-rata posttest setelah penggunaan media Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest sebelum penggunaan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar
- Andriyansyah, A. (2020). Pengaruh Metode Think Pairs Share Terhadap

siswa sebesar 25,54 point. Nilai N-Gain diperoleh rata rata 0,575 atau setara dengan 57,5 % sedangkan sisanya 42,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti kahoot mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu :

1. Untuk Sekolah

Sekolah dapat mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru agar lebih terampil dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti media kahoot ke dalam proses belajar mengajar.

2. Untuk Guru

Guru sebaiknya perlu mengkombinasikan Kahoot dengan metode pembelajaran lain agar proses belajar tidak monoton dan tetap berorientasi pada pencapaian kompetensi secara menyeluruh.

3. Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelas kontrol agar pengaruh penggunaan media Kahoot dapat dibandingkan secara lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyansyah, A. (2020). Pengaruh Metode Think Pairs Share Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Ekonomi Di Smea Taqwa Belitang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi*

- Akuntansi*, 4(2), 220.
<https://doi.org/10.31851/neraca.v4i2.5048>
- Anhar, S. H. (2023). Analisis Materi Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Mts Kelas IX. *Qiro'ah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 13(2), 76–86.
<https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/qiroah/article/view/1214%0Ahttps://ejurnal.iq.ac.id/index.php/qiroah/article/download/1214/411>
- Arikanto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd ed.). Sinar Grafika Offset.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162.
<https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127.
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mater Ruang Lingkup Biologi Di SMA Negeri 1 Muncar. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99.
<https://getkahoot.com/>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap hasil Belajar Siswa Sekolah dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Fajriyah, E., Febriyana, D., Rahmiati, A., & Uctuvia, V. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Online Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 3(1), 28–37.
<https://doi.org/10.32502/differential.v3i1.598>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93-97.
- Harun, S. (2021). Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Pembelajaran Di Era 5.0. *Prosiding Seminar Nasional, November*, 265–276.
- 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>
- Leni Marlina. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2, 66;71.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pradana, R. arnas, & Budi, S. (2020). *Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Perekayasa Sistem Radio Dan Televisi Rosananda Arnas Pradana Agus Budi Santosa*. 575–583.
- Rieska Anviani, P. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Epistema*, 2(1), 83–88.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2019). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2019), 164–172. <https://kahoot.com/>
- Romdoniyah, Dedih, & A. (2022). *Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah*. 01(02), 131–152.
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., Tangson, R., & Medan, U. N. (2021). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil*. 2010. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>
- Sari, D. M. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Kognitif Aqidah Akhlak pada Siswa Kelas VII C MTsN 1 Tuban. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(6), 338-351.
- Sri Astutik. (2020). *Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Gurah*. 4(2), 80–86.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Wediyawati,.(2019). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 9, No 1, ISSN 2086-4450.
- <https://jurnal.stkipsintang.ac.id/indek.php/voxeduk>
- Zarijah, Z., & Asdarina, O. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*,

