



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 10812-10821

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Ekspérimentasi Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras Bojonegoro

Ayis Crusma Fradani^{1✉}

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

IKIP PGRI Bojonegoro

Email : ayis_crusma@ikippgribojonegoro.ac.id^{1✉}

Abstrak

Alasan menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran karena cara penyajiannya yang unik dan menarik. Selain berusaha menjawab benar pada soal, siswa juga dilatih untuk berpikir dan mengingat dengan cepat sesuai dengan durasi waktu pada setiap soal yang diberikan kemudian siswa dengan skor tertinggi akan ditampilkan namanya pada setiap pergantian soal. Hal tersebut membuat siswa berkompetisi sesama siswa. Secara tidak langsung, tujuannya adalah mencoba menarik perhatian peserta didik untuk terus konsentrasi didalam kelas dengan cara yang menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan pola *nonequivalent control group design*. Dalam artikel ini instrument penelitian yang digunakan adalah tes, Melalui tes tersebut peneliti dapat memperoleh data dan informasi tentang hasil penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil akhir diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* = 0,000 dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Sehingga $0,05 > 0,000$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *kahoot* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kahoot, Prestasi Belajar*

Abstract

The reason for using the Kahoot application as a learning medium is because of its unique and interesting way of presenting it. Apart from trying to answer the questions correctly, students are also trained to think and remember quickly according to the time duration for each question given, then the student with the highest score will have their name displayed at each question change. This makes students compete with each other. Indirectly, the goal is to try to attract students' attention to continue concentrating in class in a fun way. The research method used is quasi experimental with a nonequivalent control group design pattern. In this article, the research instrument used is a test. Through this test, researchers can obtain data and information about the results of research conducted in the experimental class and control class. The final result obtained is a sig value. (2-tailed) = 0.000 with a significance level ($\alpha = 0.05$). So that $0.05 > 0.000$ then H_a is accepted and H_0 is rejected. So it can be concluded that there is a difference in learning achievement between students whose learning uses the Kahoot learning media towards student learning achievement in economics subjects at SMA Negeri 1 Sugihwaras.

Keywords: *Learning Media, Kahoot, Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan sarana dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Menurut Yusri dan Zaki (2020:810), peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses pembelajaran yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan. Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil bilamana kegiatan belajar mengajar menunjukkan aktivitas yang tinggi, sehingga dari aktivitas ini akan dihasilkan luaran berupa hasil atau prestasi belajar yang tinggi pula. Salah satu yang dapat diterapkan oleh guru untuk membangun pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan memperjelas penyampaian pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid agar tercapai prestasi belajar yang telah baik. Menurut Arsyad, (2017: 3) peran media pembelajaran sangat penting sebagai penghubung atau perantara antara guru dan peserta didik. Sehingga dengan adanya komunikasi yang baik dengan menggunakan media pembelajaran dapat mendukung terhadap kelancaran proses belajar mengajar. Kenyataannya di lapangan, minat belajar peserta didik selama kegiatan

pembelajaran sangat kurang dan tidak termotivasi.

Fakta dilapangan terlihat bahwa peserta didik Siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras kurang semangat dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran dikarenakan pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa ada sesuatu yang menarik atau memicu minat siswa dalam belajar sehingga membuat peserta didik mudah bosan, tidak aktif dan berimbas atau mempengaruhi dari prestasi belajar peserta didiknya. Hasil observasi juga menunjukkan terdapat permasalahan dalam hal pemilihan media pembelajaran oleh guru. Penggunaan media pembelajaran oleh guru yang digunakan saat ini disekolah tidak berdampak positif terhadap peserta didik. Guru lebih banyak hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran, padahal di setiap kelas sudah terdapat LCD proyektor dan fasilitas jaringan wifi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Sejalan permasalahan di atas untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik diperlukan inovasi yang tinggi dalam pembelajaran salah satunya dengan pemanfaatan IPTEK.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini sangat pesat dan juga mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatannya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa yang namanya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran. Salah satu media yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sesuai temuan temuan dilapangan adalah media pembelajaran *Kahoot*.

Media *Kahoot* ini bisa diakses secara gratis dan mudah. Made Wena (2011) menyatakan keuntungan pembelajaran dengan teknologi dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lamban dalam pembelajaran, merangsang siswa dalam mengerjakan latihan dan dapat menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuan siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan keunggulan yang dimiliki *Kahoot*, yakni dalam fitur quiz akan disajikan soal-soal dengan durasi waktu terbatas. Dengan demikian, siswa dilatih untuk berpikir cepat dalam memutuskan jawaban dan berkompetisi dengan siswa yang lain. Hal tersebut diharapkan membuat siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran, hal ini senada dengan pendapat Nurayu Fitriana (2023) yang menyatakan bahwa *kahoot* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran

Alasan lain menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran adalah cara penyajiannya unik dan menarik. Selain berusaha menjawab benar pada soal, siswa juga dilatih untuk berpikir dan mengingat dengan cepat sesuai dengan durasi waktu pada setiap soal yang diberikan kemudian siswa dengan skor tertinggi akan ditampilkan namanya pada setiap pergantian soal. Soal – soal bisa dibuat guru sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru tersebut di kelas. Secara tidak langsung, tujuannya adalah mencoba menarik perhatian peserta didik untuk terus konsentrasi didalam kelas dengan cara yang menyenangkan. Hal serupa disampaikan Lukman Samboteng, dkk (2023) dalam artikelnya yaitu *The results of the study found that Kahoot was used in the pre-test and post-test to make students' attention more effective*. Penggunaan *Kahoot* ini diharapkan dapat merangsang sikap kompetitif siswa dan menjadikan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan berinteraksi melalui latihan soal yang diberikan oleh guru sebagai sarana untuk melatih daya pikir, daya ingat serta peningkatan prestasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai artikel ini menggunakan salah satu bentuk metode penelitian eksperimen yaitu *quasi experimental* atau eksperimen semu dengan pola *nonequivalent control group design* (pretest-posttest yang tidak ekuivalen). Dalam artikel ini instrument penelitian yang digunakan adalah tes, Melalui tes tersebut peneliti dapat memperoleh data dan informasi tentang hasil penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir-butir soal. Pengujian validitas soal dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan reabilitasnya setiap butir soal yang digunakan selain itu juga dilakukan analisis butir soal.

Analisis data dalam artikel ini dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan atau permasalahan yang telah dirumuskan. Data berupa data kuantitatif. Sehingga cara pengolahannya dilakukan dengan teknik statistik. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap prestasi belajar siswa, maka untuk analisisnya menggunakan uji t-test. Untuk melakukan uji t-test harus memenuhi persyaratan analisis, yaitu sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal dan kelas sampel memiliki dan mempunyai varian yang homogen. Oleh karena itu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis digunakan untuk menghitung dan mengetahui apakah hipotesis yang telah dikemukakan benar atau tidak. Karena dalam artikel ini akan dibuktikan apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *kahoot* pada siswa kelas SMA Negeri

1 Sugihwaras mata pelajaran ekonomi, maka statistik uji yang digunakan pada uji hipotesis adalah uji-t (*Paired Sampel t-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data Awal Dalam penelitian ini, yang digunakan sebagai data awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan adalah data nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah soal sebanyak 20. Berdasarkan data yang diperoleh maka hasilnya akan dipaparkan pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Deskripsi Data Awal

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre-test eksperimen	32	40	65	1745	54.53	6.520
pre-test kontrol	32	40	65	1750	54.69	6.591
Valid N (listwise)	32					

Dari data pada tabel 1 dapat dilihat bahwa kelas yang belum diberi perlakuan yaitu kelas Eksperimen (XI-IPS 4) dengan jumlah siswa (N) 32. Nilai terendah yang diperoleh 40 dan nilai tertinggi yang diperoleh 65. Jumlah nilai yang diperoleh yaitu 1745 dengan nilai rata-rata 54,53, untuk standar deviasi bernilai 6,520. Sedangkan untuk kelas Kontrol (XI-IPS 1) dengan jumlah siswa (N) 32. Nilai terendah yang diperoleh 40 dan nilai tertinggi yang diperoleh 65. Jumlah nilai yang diperoleh yaitu 1750 dengan nilai rata-rata 54,69, untuk standar deviasi bernilai 6,591. Kedua kelas tersebut nilainya sama, maka dapat dikatakan sejenis atau homogen. Jadi hampir tidak ada perbedaan antara kelas Eksperimen dan kelas Kontrol pada data awal hasil dari nilai *pre-test*, sehingga kedua kelas tersebut dapat digunakan sebagai sampel dalam penelitian.

Data Akhir berupa Data hasil dari *post-test* yang didapat dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana data tersebut didapat setelah melakukan perlakuan terhadap kedua kelas tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh, hasilnya akan dipaparkan pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Deskripsi Data Akhir

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Post-test eksperimen	32	60	85	2375	74.22	6.612
post-test kontrol	32	40	75	1890	59.06	8.370
Valid N (listwise)	32					

Dari data pada tabel 2 dapat dilihat bahwa kelas yang sudah diberi perlakuan yaitu kelas Eksperimen. Nilai terendah yang diperoleh 60 dan nilai tertinggi yang diperoleh 85. Jumlah nilai yang diperoleh yaitu 2375 dengan nilai rata-rata 74,22, untuk standar deviasi bernilai 6,612. Sedangkan untuk kelas Kontrol nilai terendah yang diperoleh 40 dan nilai tertinggi yang diperoleh 75. Jumlah nilai yang diperoleh yaitu 1890 dengan nilai rata-rata 59,06, untuk standar deviasi bernilai 8,370. Jadi dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda anatar kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* dalam pembelajarannya dan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah saja dalam pembelajarannya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen memperoleh nilai lebih unggul daripada kelas kontrol, dengan jumlah nilai minimum kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu terpaut 20 nilai, dan nilai maksimum kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Dalam pengujian hipotesis menggunakan uji t (*Paired Sampel t-test*) dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *kahoot* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan metode ceramah saja terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Sugihwaras.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t (*Paired Sampel t-test*) dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.688	7.719	1.364	-22.470	-16.905	-14.429	31	.000

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* = 0,000 dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Sehingga $0,05 > 0,000$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan berdasarkan signifikansi maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *kahoot* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan metode ceramah terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *kahoot* dengan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan rincian data yang telah dihimpun menunjukkan bahwa prestasi belajar ekonomi rata-rata kelompok eksperimen dimana dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Kahoot* sebanyak 74. Sementara itu prestasi belajar ekonomi rata-rata kelompok kelas kontrol dimana dalam pembelajarannya menggunakan metode ceramah yaitu 59. Dari prestasi belajar kedua kelompok tersebut terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Hal tersebut bisa dijadikan patokan bahwa kemampuan siswa yang menggunakan media pembelajaran *kahoot* jauh lebih tinggi dibanding siswa yang diberikan pembelajaran dengan metode ceramah. Hal ini disimpulkan dari hasil uji *Paired Sampel T-Test* data menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *kahoot* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi.

Kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media *kahoot* dapat meningkatkan

kemampuan prestasi belajar karena siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti pembelajaran serta melaksanakan tes atau quis yang dilaksanakan. Hasil observasi dapat dilihat bahwa meningkatnya kemampuan siswa dalam pembelajaran, lebih berani mengemukakan pendapat, lebih berani bertanya tentang hal yang belum dipahami dan menjadi aktif karena bagi mereka media yang digunakan menarik dan belum pernah mereka temui sebelumnya. Pada proses pembelajaran ini siswa dituntut aktif, mandiri, cepat, tanggap dan teliti dalam menyelesaikan tugas dan tanggungjawabnya. Pembelajaran seperti ini dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan tidak mengesampingkan tujuan pembelajaran yang hendak disampaikan

Selain itu media pembelajaran *Kahoot* merupakan sarana media pembelajaran yang menarik dan juga inovatif sehingga dari sesuatu hal yang menarik dan inovatif ini dapat membuat pembelajaran menjadi efektif. Dengan adanya ujian atau tes seperti dalam *kahoot* membuat siswa merasa tertantang atau jiwa kompetisinya muncul karena akan ditampilkan secara terus peringkat-peringkat dalam kelas layaknya pada game yang biasa mereka lakukan sehari hari. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan agar proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan juga untuk siswa dan untuk guru karena *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan teman sebaya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari. Selain itu siswa juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi dalam belajar, hal ini sejalan dengan pendapat Khusnul Khotimah, dkk (2023) yang menyatakan bahwa adanya hubungan penerapan media berbasis Ict – *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu Komang Anik Sugiani (2023) juga menyatakan terdapat pengaruh penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning* terhadap minat belajar dan hasil belajar pembelajar serta terdapat korelasi antara minat dan hasil belajar

Hasil akhir penelitian eksperimen ini memperoleh hasil yang sama dengan penelitian Evi Safitri (2023), dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model PBL berbantuan *kahoot* dan pembelajaran langsung terhadap kepercayaan diri dan prestasi belajar. Media *kahoot* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Nova Yokhebed Konengian, dkk. 2023).

Melihat kenyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Sugihwaras dapat dipengaruhi oleh faktor luar, dalam hal ini yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran *kahoot*, hal ini seperti yang dinyatakan oleh Wardani & Khikmah (2021), Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua

faktor utama, yakni faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar diri siswa yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dalam hal ini faktor luar dikatakan dengan media pembelajaran *kahoot*. Dengan demikian menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Dari pada menggunakan metode ceramah, siswa cenderung agak pasif karena siswa hanya sebagai penerima informasi dari guru.

SIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sugihwaras. Selain itu media pembelajaran *Kahoot* juga dapat membuat siswa lebih tertarik, aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot* nilainya dapat meningkat, hal ini dilihat dari nilai tes yang meningkat dan menghasilkan prestasi belajar yang baik atau dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: Raja Grafindo persada
- Evi Safitri, Wawan, Agus Setiawan, and Rani Darmayanti. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, vol. 1 (1), pp. 57-61, 2023 Received 16 Feb 2023 / published 20 Mar 2023 <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.154>
- FITRIANA, N. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 35-41. <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1982>
- Khusnul Khotimah, Sena Amelia Alfiandra, Emil El Faisal. (2023). Hubungan Penerapan Media Berbasis Ict "Kahoot" Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas X SMAN 01 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp> Volume 6 Nomor 4, 2023 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

- Komang Anik Sugiani. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Di Buleleng. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* Volume 10 Issue 2 2023 Pages 457-474 p ISSN: 1858-005X e-ISSN: 2655-3392 DOI: <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>
- Lukman Samboteng, Bernadetha Nadeak, Girang Razati, Ali Zaenal Abidin, Reza Saeful Rachman.(2023). The Effectiveness of Pre-test and Post-test Using Kahoot in Increasing Students' Attention. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* Vol.15, 1 (March, 2023), pp. 203-210 ISSN: 2087-9490 EISSN: 2597-940X, DOI: 10.35445/alishlah.v15i1.2833
- Made, Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nova Yokhebed Konengian, Fahyuddin, Muh. Alim Marhadi. (2023). Penerapan Media *Kahoot* Pada Materi Stoikiometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*. Vol. 8, No.3, Desember 2023 DOI: <https://doi.org/10.36709/jpkim.v8i3.46>
- Wardani, D. K., & Khikmah, N. (2021). Analisis Regresi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa kelas XI di MAPK Al-Hidayah Baron Nganjuk. *Exact Papers in Compilation (EPiC)*, 3(3), 419-424.
- Yusri, D., & Zaki, A. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran*. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809-820.