



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 6644-6653

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

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

## Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Tingkat Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika

Fauzan Al Aziz<sup>1✉</sup>, Ni Nengah Mega Dwiyaniti<sup>2</sup>, Rara Satriana<sup>3</sup>, Supriyadi<sup>4</sup>, Jody Setya Hermawan<sup>5</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Lampung

Email: [fauzanaziz.al@gmail.com](mailto:fauzanaziz.al@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Aplikasi Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga membuat peserta didik mudah dalam menerima materi yang diberikan oleh tenaga pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan tingkat berpikir kritis pada diri peserta didik sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran matematika. Dengan menerapkan metode penelitian literatur review, studi ini mengumpulkan dan mengevaluasi berbagai sumber yang membahas mengenai efek dari penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Dari penelitian ini dapat diperoleh bahwa aplikasi Kahoot efektif apabila dipadukan dengan model, metode dan strategi tertentu dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat berfikir kritis, kemandirian, dan motivasi belajar pada peserta didik.

Kata Kunci: *Aplikasi Kahoot, Berpikir Kritis, Matematika*

### Abstract

The Kahoot application, used as a learning medium, can enhance students' interest in learning, making it easier for them to absorb the material presented by educators. This study aims to analyze the use of the Kahoot application in improving critical thinking skills among elementary school students, particularly in mathematics. By employing a literature review research method, this study gathers and evaluates various sources that discuss the effects of using Kahoot as an interactive learning medium. The findings indicate that the Kahoot application is effective when combined with specific models, methods, and strategies, significantly impacting critical thinking skills, independence, and motivation to learn among students.

Keywords: *Kahoot Application, Critical Thinking, Mathematics*

## PENDAHULUAN

Tingkat berpikir kritis yang dimiliki peserta didik berbeda-beda namun dalam hal ini kemampuan berpikir kritis atau *critical thinking* merupakan proses berpikir mendalam, teliti dengan membandingkan berbagai informasi yang didupakannya. Dalam hal ini apabila manusia yang dapat berpikir kritis maka manusia tersebut mampu membuat kesimpulan dengan mengetahui berbagai informasi dengan tepat, cara menggunakan informasi dengan tepat, serta dapat menemukan strategi relevan yang mendukung pemecahan masalah (Adinda, 2016). Dapat dilihat dari definisi diatas bahwa keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk dimiliki peserta didik.

Hasil belajar adalah perubahan yang dapat diukur dan diamati pada diri peserta didik sebagai hasil dari pengalamannya selama proses pembelajaran. Dalam konteks ini, hasil belajar dapat digambarkan sebagai ekspresi kemampuan seorang peserta didik setelah memperoleh pengetahuan dari apa yang telah dipelajarinya sepanjang proses pendidikan. Sehingga hasil belajar ini sangat terpengaruh oleh berbagai faktor dimana salah satu faktor yang memiliki pengaruh yang cukup besar yaitu pemilihan strategi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik.

Seiring berjalannya waktu dengan berbagai perubahan didalamnya, dimana salah satunya yaitu kemajuan teknologi pada era industri 4.0 yang dalam hal ini mengharuskan berbagai instansi khususnya pada bidang Pendidikan harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kondusif dan tidak membosankan (Andari 2020). Seiring dengan kemajuan zaman sehingga berbagai alat komunikasi yang semakin modern dan canggih dengan berbagai manfaat serta dapat menjadi alternatif bagi peserta didik serta pendidik dalam mengakses segala sesuatu, untuk mendapatkan informasi maupun berbagai strategi pembelajaran yang dalam hal ini tidak dibatasi oleh waktu maupun keadaan. Selain dari hal tersebut semakin berkembangnya teknologi yang dapat menjadi jawaban dalam memilih variasi mengenai bahan ajar yang dapat di inovasikan semenarik mungkin serta evaluasi pembelajaran.

Media pembelajaran merujuk pada sarana yang digunakan dalam menyampaikan materi pendidikan guna memudahkan terealisasinya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam hal ini media pembelajaran memiliki berbagai jenis diantaranya terdapat media visual seperti gambar animasi atau poster, audio visual seperti slide power point atau film animasi dan lain sebagainya. Dalam penggunaan media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan rencana yang baik agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efektif, efisien, serta aktif. Penggunaan media pembelajaran ini menjadi suatu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas tenaga pendidik dan mampu mendukung peserta didik dalam

berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ini menjadi sangat berarti dan penting digunakan hal ini karena media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat pendorong untuk belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. pada diri peserta didik serta dapat membuat suasana belajar tidak monoton dan menyenangkan.

Salah satu jenis perkembangan teknologi yang dapat digunakan adalah aplikasi Kahoot. Kahoot adalah aplikasi yang berisi konten pembelajaran edukasi berupa kuis atau soal yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran di sekolah. Dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot, peserta didik bukan hanya memperoleh pengetahuan dari metode ceramah tradisional yang disampaikan oleh para pendidik tetapi juga terlibat lebih dalam dengan materi melalui berbagai pertanyaan interaktif yang disajikan dalam aplikasi.

Tenaga pendidik harus memiliki pengetahuan yang lebih dalam pemilihan media berbasis teknologi, dimana dalam pemilihan media ini agar dapat terciptanya komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik dimana hal ini memiliki tujuan agar pembelajaran dapat berlangsung secara dua arah. Model pembelajaran *Game-based Learning* merupakan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran di kelas, dalam hal ini dapat menggunakan aplikasi kahoot. Aplikasi Kahoot dapat berfungsi sebagai media pembelajaran untuk mengevaluasi pembelajaran peserta didik dalam bentuk permainan. Aplikasi ini juga dapat menyertakan fitur monitoring untuk melacak aktivitas peserta didik. Dalam pelaksanaannya, Kahoot berperan sebagai alat untuk menilai hasil belajar peserta didik sekaligus menyediakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan menarik, sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Tujuan penggunaan permainan ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik.

Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis internet dilengkapi dengan permainan kuis. Berfungsi sebagai alat penyampaian materi pendidikan yang interaktif, karena dapat diterapkan pada saat latihan praktek, pengayaan, pre-test, dan post-test. Aplikasi ini dapat diakses melalui smartphone sehingga nyaman dipakai dengan baik oleh pendidik dan juga peserta didik dalam berbagai konteks. Selain penyampaian konten, Kahoot juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan sosial dan emosional peserta didik, menumbuhkan kompetensi dan kolaborasi. Oleh karena itu, para pendidik didorong untuk mengembangkan baik soft skill maupun hard skill supaya tetap kompetitif di era Revolusi Industri 4.0 khususnya dalam konteks pembelajaran.

Aplikasi yang berbentuk kuis dalam hal ini merupakan aplikasi kahoot dapat dirancang seperti game sehingga pendidik dan peserta didik terlibat langsung secara kompetitif. Pada

penggunaan aplikasi kahoot ini sebagai media pembelajaran menjadi suatu hal yang efektif untuk mengembangkan minat belajar peserta didik. Apabila peserta didik termotivasi pada proses pembelajarannya maka materi akan lebih mudah diterima. Dalam hal ini terdapat 3 keunggulan kahoot yaitu kemudahan, ketertarikan, serta tampilan yang menarik. Permainan dengan menggunakan aplikasi Kahoot memiliki beberapa keunggulan, salah satunya adalah menumbuhkan jiwa kompetitif di kalangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Palsnya, jawaban atas pertanyaan yang ditampilkan di monitor dapat terlihat diakhir tahap. Dengan demikian, peserta didik dapat langsung melihat tanggapannya, serta siapa yang menjawab dengan lebih cepat dan benar. Hal ini menimbulkan rasa kompetisi, mendorong peserta didik untuk berusaha menjadi pemenang pada setiap soal. Kuis di aplikasi Kahoot dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif, karena berpusat pada peserta didik dan membantu mengasah serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka ketika menghadapi masalah.

Mata pelajaran matematika ini sangat penting di era kemajuan teknologi yang sangat pesat sehingga membutuhkan sumberdaya manusia yang mempunyai kemampuan sistematis, logis, dan berpikir kritis. Dimana berbagai kemampuan tersebut dapat dilatih sejak dini dalam mata pelajaran matematika. Mengembangkan kemampuan berpikir merupakan suatu hal yang tidak mudah khususnya berpikir kritis, sistematis, logis serta bekerjasama yang telah lama menjadi fokus perhatian bagi para tenaga pendidik, dimana hal ini juga berkaitan dengan sifat dan karakteristik keilmuan matematika.

Hasil belajar peserta didik khususnya matematika dapat berkembang dengan signifikan melalui penggunaan media pembelajaran Kahoot. Alat ini telah terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Penggabungan permainan juga dapat membantu mengembangkan karakter peserta didik. Suasana pembelajaran yang mengasyikkan menjadi faktor krusial dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, serta motivasi belajarnya. Dengan demikian, penggunaan metode kuis berbasis permainan terbukti lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dibandingkan metode konvensional.

Artikel ini berfokus dalam menganalisis dampak penggunaan aplikasi kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran matematika. Melalui metode literature review, penulis akan menggali berbagai penelitian dan studi yang relevan dan mendiskusikan implikasi penggunaan aplikasi ini dalam konteks pendidikan, serta bagaimana aplikasi kahoot dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan bagi para pendidik dan pengambil kebijakan dalam penerapan teknologi yang mendukung

pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *literature review*. Menurut (Salmiyanti, Neviyarni S, 2023) dalam metode kajian literatur peneliti hanya menelaah dan menarik kesimpulan terkait sumber yang diperoleh dari berbagai publikasi sehingga tidak perlu terjun langsung ke lapangan untuk mencari informasi. Jadi menyelesaikan penelitian ini, peneliti menggabungkan artikel jurnal pada database Google Scholar dengan bantuan aplikasi Publish or Perish. Kata kunci adalah Kahoot, dan Pembelajaran Matematika. Artikel yang digabungkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam tempo 2014 hingga 2024. Dari banyaknya artikel yang tersedia, peneliti hanya menggunakan 10 artikel yang berhubungan dengan kata kunci yang tersedia.

Berikutnya peneliti menggolongkan artikel terkait Kahoot yang berkaitan dengan pembelajaran matematika ataupun tingkat berpikir kritis bagi peserta didik secara umum. Metadata artikel tersebut dimasukkan dalam tabel yang mencakup nama penulis, judul, tahun terbit, nama jurnal, jenis, dan hasil penelitian. Selanjutnya, peneliti dapat meninjau dan menguraikan artikel tersebut, terutama pada bagian pembahasan dan kesimpulan. Dibagian terakhir dalam penelitian, peneliti dapat membandingkan hasil penelitian dalam artikel dan membuat kesimpulan (Sartika & Octafiani, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Kahoot adalah media berupa permainan yang dibuat sebagai bagian dalam suatu proyek penelitian *Lecture Quiz* yang dimulai pada tahun 2006 di Universitas Sains Norwegia dan Teknologi (NTNU). Hasil dari eksperimen prototipe awal menunjukkan bahwa permainan peningkatan persepsi pembelajaran dan keterlibatan motivasi (Qu, Li, Hao, Zhang, & Yang, 2017). Kahoot, di sisi lain, sekarang tersedia sebagai alat untuk mengasah otak melalui permainan. yang dapat membantu siswa lebih mengerti materi pelajaran, meningkatkan partisipasi mereka, dan motivasi, siswa yang lebih fokus, dan umpan balik reflektif dan efektif (Ulimaz, 2019).

Kahoot memiliki banyak manfaat bagi Pendidikan. Seperti penyampaian materi yang disamakan, proses dalam pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif karena media mengandung unsur kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*), kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan peran guru menjadi lebih produktif (Muhammad, 2018). Selain itu, (Bahar et al., 2020), Kahoot dapat membuat proses

pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, dapat mengajarkan siswa agar dapat menggunakan teknologi sebagai media belajar, dan dapat meningkatkan kemampuan motoric mereka. Dalam hal ini Kahoot sebagai alat pembelajaran juga memiliki kelebihan yaitu dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dapat melatih kemampuan motoric peserta didik dalam penggunaan Kahoot di kelas, serta peserta didik akan lebih terbiasa dalam penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian tentang manfaat penggunaan Kahoot tersaji pada Tabel 1

Tabel 1. Penelitian tentang Efektifitas Kahoot

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Apriliyanti Muzayanati, Maemonah, & Putri Puspitasari, 2022)	PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	Penelitian <i>Quasi experiment</i> menggunakan metode Kuantitatif deskriptif dengan Kesimpulan yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.
(M Iqbal Arrosyad, Fanika Yuliana, Siti Nurjannah, & Marina Marina, 2023)	SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa	Penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Kesimpulan yaitu dapat melatih anak berfikir kritis dan baik untuk perkembangan berfikir pada anak.
(Mambaul Ulum1, Nur Ida Hasnatin, & Faridatul Masruroh, 2020)	Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kesimpulan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
(Rieska Anviani & Pujiriyanto, 2022)	Jurnal EPISTEMA	Penelitian ini berkesimpulan bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena terdapat fitur dari aplikasi Kahoot yang didalamnya mendukung pembelajaran <i>blended learning</i> atau online learning.
(Elis Maulidah, Agus Hikmat Syaf, Tika Karlina Rachmawati, & Hamdan Sugilar, 2020)	Jurnal Analisa	Metode penelitian <i>quasi eksperimen</i> , kesimpulan yaitu terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran matematika dengan

		menggunakan model pembelajaran <i>Spontaneous Group Discussion</i> (SGD) berbasis Kahoot.
(Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. 2020).	KACANEGARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat	Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dimana terdapat kesimpulan pada jurnal ini mengenai aplikasi Kahoot yang dinilai efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas berbasis teknologi digital, yang dalam hal ini aplikasi kahoot dalam penggunaannya dapat mengasah tingkat berfikir kritis peserta didik.

Pada Tabel 1 terdapat beberapa dari hasil penelitian yang telah dicantumkan mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik khususnya yang terdapat di sekolah dasar. Pada penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas akan berjalan lebih baik lagi apabila didukung dengan penggunaan model, metode, dan strategi pembelajaran yang terdapat pada hasil penelitian Tabel 2.

Tabel 2. Penggunaan aplikasi Kahoot dengan Model, Metode dan Strategi Tertentu

Penulis	Jurnal	Hasil Penelitian
(Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. 2023).	PTK: Jurnal Tindakan Kelas	Pada penelitian dalam jurnal ini dimana menggunakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan kesimpulan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar serta bertambahnya tingkat berpikir kritis peserta didik.
(Izzati, M., & Kuswanto, H. 2019).	EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika	Penelitian kuantitatif dengan model pembelajaran <i>Blanded Learning</i> , terdapat kesimpulan dalam jurnal ini terdapat manfaat dimana penggunaan model dengan berbantuan media Kahoot ini memberikan peningkatan pada motivasi dan kemandirian belajar yang tinggi bagi peserta didik.

(Tiara, T. R. Z., & Dena, L. S. 2024).	Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi	Pada penelitian jurnal tersebut yang menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model koopertif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). Dimana dalam penerapannya dapat meningkatkan keaktifan belajar dan juga meningkatkan hasil belajar.
(Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. 2022).	Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti	Pada penelitian jurnal tersebut menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan model pembelajaran berbasis media gamifikasi terhadap penguasaan konsep serta kemampuan berpikir kritis pada peserta didik sekolah dasar. Dimana pada jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Kahoot yang berbasis HOTS terhadap konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dalam hal ini adanya perbedaan dan juga peningkatan pada keterampilan berpikir kritis para peserta didik saat pembelajaran yang didalamnya menggunakan media gamifikasi kahoot berbasis HOTS.

Pada Tabel 2 terdapat beberapa dari hasil penelitian yang telah dicantumkan mengenai penggunaan aplikasi Kahoot dengan model, metode, dan strategi tertentu. Dari beberapa jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot efektif apabila dipadukan dengan model, metode dan strategi tertentu dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat berfikir kritis, kemandirian, dan motivasi belajar peserta didik. Dimana beberapa jurnal diatas memadukan Kahoot dengan berbagai model seperti *Problem Based Learning* (PBL), *Blanded Learning*, dan *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan berbantuan media pembelajaran aplikasi kahoot efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika (Wijayanti, Hermanto, & Zainuddin, 2019).

Penggunaan Kahoot pada proses pembelajaran dapat membangun rasa semangat yang tinggi untuk belajar. Dalam mata pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot ini dapat digunakan pendidik dapat melatih tingkat berpikir kritis peserta didik. Dimana saat penggunaannya Kahoot ini dapat menjadi alat evaluasi pembelajaran karena aplikasi Kahoot ini berbentuk kuis yang saat pengaplikasiannya berupa

game yang menyenangkan serta menarik minat peserta didik. Pada mata pelajaran matematika yang dikenal sebagai mata pelajaran yang membosankan serta sulit jika dipadukan dengan aplikasi Kahoot dapat menarik minat peserta didik agar lebih semangat untuk belajar matematika khususnya.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum menggunakan aplikasi Kahoot pada proses pembelajaran dimana perlunya perangkat penunjang saat pembelajaran berlangsung baik hardware maupun software dimana para tenaga pendidik belum sepenuhnya paham mengenai penggunaan aplikasi Kahoot ini. Dimana dalam penggunaan Kahoot dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar tenaga pendidik juga harus menyesuaikan tingkat pemahaman dari peserta didik, dimana pada jenjang sekolah dasar peserta didik masih berada pada fase perkembangan kemampuan kognitif yang cukup pesat apabila pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tahap perkembangannya. Maka dari hal tersebut penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran matematika ini perlu disesuaikan juga dengan usia peserta didik.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil beberapa literature diatas penggunaan aplikasi Kahoot ini sangat baik digunakan pada porses pembelajaran berlangsung, pada jenjang sekolah dasar dengan mata pelajaran matematika yang sangat sesuai apabila dalam pembelajarannya menggunakan aplikasi Kahoot. Aplikasi kahoot ini juga dapat meningkatkan proses berpikir peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Aplikasi Kahoot dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar dengan berbagai model atau metode yang di sesuaikan namun pada umumnya Kahoot ini di sandingkan dengan model pembelajaran berbasis game khususnya pada matapelajaran matematika.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. F., Aini, L. N., & Makmun, S. (2020). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Tingkat Kemamampuan Matematika. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 97-107.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGERA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162.
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning*. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Fauziddin. 2014. Pembelajaran PAUD Bermain Cerita Menyanyi Secara Islami. Bandung. PT.

Remaja Rosda Karya.

- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh model pembelajaran blended learning berbantuan kahoot terhadap motivasi dan kemandirian siswa. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 68-75.
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi-Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 355-365.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review: penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110-122.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135-148.
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2022). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Sujimat, D. Agus. 2000. *Penulisan karya ilmiah*. Makalah disampaikan pada pelatihan penelitian bagi guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak diterbitkan). MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo
- Suparno. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah* dalam Saukah, Ali dan Waseso, M.G. 2000. Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah. Malang: UM Press.
- Tiara, T. R. Z., & Dena, L. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 115-127
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.