



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 2579-2589

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

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

Kahoot: Alternatif Media Pembelajaran yang Menyenangkan Bagi Siswa Kimia Pada Materi Koloid

Artika¹, Ira Mahartika^{2✉}, Irdamisraini³

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: ira.mahartika@uin-suska.ac.id^{2✉}

Abstrak

Pada penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses mengajar. Sehingga pemilihan dan pemanfaatan media yang tepat serta menarik dapat berdampak positif terhadap keberhasilan belajar siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini hanya untuk melihat persepsi siswa terhadap penggunaan *kahoot* pada materi koloid. Jenis penelitian ini deskriptif kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* pada 50 orang siswa kelas XI IPA SMAN 2 Singingi Hilir. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa SMAN 2 Singingi Hilir memiliki persepsi yang baik dalam penggunaan *kahoot* dengan persentase akhir 79%. Adapun implikasi dari penelitian dengan adanya penggunaan *kahoot* dapat memberikan manfaat dan pengalaman baru terhadap proses pembelajaran bagi guru dan siswa.

Kata Kunci: *Koloid, Kahoot, Persepsi, Siswa*

Abstract

The absence of interactive media for learning in the teaching activity becomes the research's basis. so that the choice and use of suitable and interactive media can improve the success of student learning. But the only goal of this study was to observe how students feel about using Kahoot with colloidal material. For this sort of study, 50 students from class XI of IPA SMAN 2 Singingi Hilir participated in a descriptive quantitative study using a purposive sample technique. Using questionnaires and interviews as data collection methods. With a final rate of 79%, the study's results indicates that SMAN 2 Singingi Hilir students have a positive opinion of using Kahoot. For both teachers and students, the results of this study's application of Kahoot can result in benefits and creative opportunities for learning.

Keywords: *Colloid, Kahoot, Perception, Student*

PENDAHULUAN

Penggunaan media di kelas kini menjadi salah satu solusi yang berharga dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan dapat digunakan sebagai alat dalam menyampaikan pesan secara singkat dan sangat jelas (Kustandi & Sutjipto, 2011; Pandaleke et al., 2020). Media pembelajaran saat ini berkembang pesat, sehingga dapat dipadukan dengan permainan ataupun kuis. Media pembelajaran yang berbasis permainan ataupun kuis merupakan salah satu alternatif yang digunakan semua kalangan di bidang pendidikan dan dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran (Mahartika et al., 2020). Selain itu, untuk mengukur atau memperhitungkan suatu pembelajaran berlangsung secara efektif maka diperlukan model pembelajaran dan sistem penilaian yang baik (Rahman, 2021). Sehingga, dapat memperoleh keberhasilan belajar serta membantu siswa dalam mencapai tujuan akademik (Latifah & Lazulva, 2020). Adapun salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru dan sesuai dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *kahoot* (Rahim et al., 2020).

Kahoot adalah media pembelajaran yang dapat diakses melalui *web* ataupun aplikasi *online*, didalamnya berbentuk kuis yang disajikan dengan format permainan (Sumarso, 2019). Kelebihan *kahoot* dalam proses pembelajaran yaitu dapat diaplikasikan secara *online* melalui komputer, tablet, laptop ataupun *android* yang berbasis *game* dan berupa kuis *online* interaktif, sehingga hasilnya langsung terlihat pada layar kelas. Selain itu, *kahoot* dapat di aplikasikan secara *offline* dengan menggunakan komputer dan *infocus*. Bagi guru *kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran, karena bisa digunakan untuk penilaian hasil belajar siswa (Lestari et al., 2021). Guru juga bisa mengoreksi jawaban siswa dengan cepat, karena sistem penilaian di *kahoot* secara otomatisasi dan dapat langsung dipindahkan ke *microsoft excel* dalam bentuk data-data siswa ketika mengikuti proses pembelajaran

(Bunyamin et al., 2020). Hasil penelitian Indra Perdana et al (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *kahoot* memiliki persepsi yang baik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian Aan Putra dan Kesi Afrilia (2020) menjelaskan bahwa proses pembelajaran menggunakan *kahoot* lebih menarik, tidak membosankan, dapat meningkatkan keefektifan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kimia diperoleh data bahwa proses pembelajaran masih menggunakan K13 dengan pendekatan saintifik dan bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket, *power point*, video pembelajaran, LKPD dan lain-lainnya. Media sangat diperlukan untuk menambah minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena itu pemilihan dan pemanfaatan media yang tepat serta menarik akan berdampak positif terhadap keberhasilan belajar siswa. Adapun media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *kahoot*. *Kahoot* merupakan media yang menggabungkan proses pembelajaran *online* dan *offline*, serta dapat juga menjadi media evaluasi pembelajaran bagi guru. Selain itu, yang menjadi dasar penelitian ini karena di lokasi penelitian menginginkan penggunaan *kahoot* dalam proses pembelajaran. Kelebihan *kahoot* adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang menarik dan menyenangkan. Hal terbaru dari penelitian ini adalah untuk melihat persepsi siswa terhadap penggunaan *kahoot* yang belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Oleh sebab itu, pihak sekolah sangat terbuka dalam penggunaan *kahoot* ini pada proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan terukur tentang persepsi siswa terhadap penggunaan *kahoot* pada materi koloid. Adapun tahapan prosedur penelitiannya terdiri dari 4 tahap yaitu 1) Tahap observasi, kegiatan yang dilakukan wawancara kepada guru kimia. 2) Tahap persiapan, yang dilakukan adalah menyusun instrumen angket dengan skala likert 5 dan menyiapkan kuis *kahoot*. 3) Tahap pelaksanaan, yang diterapkan pengaplikasian *kahoot* dan pembagian kuisioner untuk melihat persepsi kepada 50 orang siswa. 4) Tahap akhir, dilakukan analisis data terkait persepsi siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Adapun angket yang digunakan untuk melihat persepsi adalah angket dari Nurcihan Yuruk (2019) yang terdiri dari 5 indikator dan 20 pernyataan.

Table 1. Indikator dan Pernyataan Tentang Persepsi Siswa

| Indikator | Pernyataan |
|--|--|
| 1. Mengetahui keaktifan siswa ketika menggunakan <i>kahoot</i> dalam proses pembelajaran | <p>Penggunaan <i>kahoot</i> membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.</p> <hr/> <p>Penggunaan <i>kahoot</i> dapat meningkatkan kemampuan berdiskusi saya dalam proses pembelajaran.</p> <hr/> <p>Penggunaan <i>kahoot</i> dapat membangun keberanian saya untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.</p> <hr/> <p>Penggunaan <i>kahoot</i> dapat meningkatkan kemampuan saya dalam berpikir cepat.</p> |
| 2. Mengetahui efektivitas <i>kahoot</i> ketika digunakan dalam proses pembelajaran | <p>Aktivitas penggunaan <i>kahoot</i> dapat memberikan kemudahan kepada saya dalam proses pembelajaran.</p> <hr/> <p>Penggunaan <i>kahoot</i> dapat meningkatkan efektivitas saya dalam proses pembelajaran.</p> <hr/> <p>Penggunaan <i>kahoot</i> dapat membuat saya memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran.</p> <hr/> <p>Penggunaan <i>Kahoot</i> dapat meningkatkan keberhasilan saya dalam proses pembelajaran.</p> <hr/> <p>Penggunaan <i>kahoot</i> mampu menggantikan kelas belajar secara tradisional.</p> |
| 3. Mengetahui ketertarikan siswa dalam menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> | <p>Aktivitas yang dilakukan menggunakan <i>kahoot</i> lebih menarik.</p> <hr/> <p>Saya menyukai variasi warna pada tombol <i>kahoot</i> yang sangat menarik.</p> |
| 4. Mengetahui minat siswa dalam penggunaan media pembelajaran <i>kahoot</i> | <p>Penggunaan <i>kahoot</i> dapat meningkatkan minat saya dalam proses pembelajaran.</p> <hr/> <p>Penggunaan <i>kahoot</i> membantu siswa dalam memahami materi kimia</p> |
| 5. Mengetahui motivasi penggunaan <i>kahoot</i> dalam kegiatan pembelajaran | <p>Penggunaan <i>kahoot</i> dapat meningkatkan motivasi saya dalam proses pembelajaran.</p> <hr/> <p>Tugas yang disajikan pada <i>kahoot</i> tidak membutuhkan waktu yang lama dalam menyelesaikannya dan membuat saya lebih semangat mengerjakannya.</p> <hr/> <p>Penggunaan <i>kahoot</i> dapat memberikan kenyamanan pada saya dalam mengekspresikan diri disaat pembelajaran.</p> <hr/> <p>Saya dapat memberikan perspektif yang berbeda terhadap pertanyaan pada <i>kahoot</i>.</p> |

Kegiatan berbagi pada media sosial dapat meningkatkan motivasi saya dalam proses pembelajaran.

Sistem penilaian pada *kahoot* dapat meningkatkan semangat saya untuk menjadi 5 besar.

Penggunaan *kahoot* mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

Sumber: (Yuruk, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan instrumen angket yang dimodifikasi dari sumber yang berkaitan dengan persepsi, kemudian dilakukan validitas instrumen kepada pakar yang memiliki jenjang pendidikan minimal master. Indikator angket yang disajikan yaitu sebanyak 5 indikator dengan 20 pernyataan.

Pada indikator keaktifan, persepsi siswa terhadap penggunaan *kahoot* dalam proses pembelajaran diperoleh sebesar 79%. Keaktifan siswa yang terlihat ketika menggunakan *kahoot* yaitu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan berdiskusi dan keberanian siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir cepat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurcihan Yuruk (2019) menjelaskan bahwa siswa mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis permainan. Selanjutnya sesuai dengan hasil beberapa penelitian yang menyatakan bahwa *kahoot* dapat meningkatkan keaktifan berdiskusi, perhatian, dan lebih terlibat dalam partisipasi kelas serta dapat memberikan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan hasil belajar siswa (Muhridza et al., 2018; Jannah & Pahlevi, 2020; Sururoh, 2020; Tembang et al., 2020). Aspek keaktifan ini termasuk dalam keaktifan *mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, dan mengambil keputusan (Rusno, 2011).

Pada indikator keefektifan siswa terhadap penggunaan *kahoot* diperoleh hasil persentase sebanyak 79%. Hal ini terjadi karena aktivitas penggunaan *kahoot* dapat memberikan kemudahan kepada siswa, meningkatkan keberhasilan, memperoleh pengalaman baru dan meningkatkan efektivitas siswa dalam proses pembelajaran, serta mampu menggantikan kelas belajar secara tradisional. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti *kahoot* sangat efektif dalam proses belajar dan mengajar, karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, menyenangkan dan dapat

membuat peserta didik lebih interaktif, meningkatkan kualitas serta hasil dalam proses pembelajaran (Centauri, 2019; Irwan, 2019; Mafruhah et al., 2019; Ulimaz, 2019; Bahar et al., 2020; Khomsah & Imron, 2020; Fadillah et al., 2022). Adapun hasil belajar yang diperoleh dengan penggunaan media kuis interaktif berbasis *game* edukasi *kahoot* lebih baik dibandingkan menggunakan media kuis berbasis power point (Ningrum, 2018; Andari, 2020). Sehingga *kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta *game* edukatif yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, dan kesenangan siswa dibandingkan dengan metode tradisional (Daryanes & Ririen, 2020).

Pada indikator ketertarikan, persepsi siswa ketika menggunakan *kahoot* dalam proses pembelajaran memiliki persentase yaitu 84%, karena aktivitas yang dilakukan menggunakan *kahoot* lebih menarik dan siswa menyukai variasi warna pada tombol *kahoot*. Ketertarikan dalam belajar merupakan suatu pendorong yang ada pada peserta didik, sehingga peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan rasa senang dan nyaman. Pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan multimedia (Alfansyur & Mariyani, 2019). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran *kahoot* yang berbasis digital *game based learning* mampu menarik perhatian siswa, sehingga tidak membosankan, mudah dipahami, kreatif, memiliki tampilan yang menarik, dan menyenangkan ketika digunakan dalam proses pembelajaran (Fauzan, 2019; Ardiansyah, 2020; Ulya et al., 2020; Firdiansyah & Pamungkas, 2021; Nurbaetina & Roviati, 2021).

Pada indikator keminatan, persepsi siswa terhadap penggunaan *kahoot* diperoleh 78%. Penggunaan *kahoot* dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, dan membantu siswa dalam memahami materi kimia. Menurut Bicen & Kocakoyun mengatakan bahwa penerapan *gamification method* pada proses pembelajaran dikelas dapat meningkatkan minat dan ambisi untuk sukses (Firdiansyah & Pamungkas, 2021). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suyidno et al (2019) dan Jumila et al (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran *kahoot* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat peserta didik dalam belajar fisika dan dapat menumbuhkan literasi digital siswa dalam pembelajaran koloid. Selain itu, menurut Nugraha (2018) ternyata *kahoot* juga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa.

Pada indikator motivasi, persepsi siswa terhadap penggunaan *kahoot* dalam proses pembelajaran sebanyak 78%. Penggunaan *kahoot* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan tugas yang disajikan pada *kahoot* tidak membutuhkan

waktu yang lama dalam menyelesaikannya. Sehingga membuat siswa lebih semangat mengerjakannya dan dapat memberikan kenyamanan pada siswa dalam mengekspresikan diri disaat pembelajaran. Selain itu, siswa dapat memberikan perspektif yang berbeda terhadap pertanyaan pada *kahoot* dan kegiatan berbagi pada media sosial dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sistem penilaian pada *kahoot* dapat meningkatkan semangat siswa untuk mendapatkan nilai yang bagus dan mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu, yang menggerakkannya untuk melakukan perubahan tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan (Alfansyur & Mariyani, 2019). Adapun beberapa penelitian menyatakan bahwa penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan dapat menampilkan papan skor yang akan memberikan motivasi siswa dalam meraih skor tertinggi. Sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan ternyata penggunaan *kahoot* juga mendapatkan respon positif dari siswa dan guru (Hartanti, 2019; Ilmiyah & Sumbawati, 2019; Putri & Muzakki, 2019; Faznur et al., 2020; Jannah & Pahlevi, 2020; Perdana et al., 2020; Firdiansyah & Pamungkas, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa persentase hasil persepsi siswa terhadap penggunaan *kahoot* dalam kategori "Baik" dengan nilai 79%, karena pembelajaran dengan berbantuan media *kahoot* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang di pelajari. Adapun keterbatasan penelitian ini hanya melihat persepsi terkait penggunaan *kahoot* level *basic* dan diharapkan bagi peneliti lain dapat melanjutkan penelitian ini menggunakan *kahoot* premium karena seiring berjalannya waktu media pembelajaran semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict "*Kahoot*" dalam Pembelajaran Ppkn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 6 (2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Kahoot!* pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6 (1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>

- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JuMlahku: Jurnal Matematika Ilmiah*, 6 (2), 1–9.
- Bahar, H., Setiyaningsih, 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>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Jurnal Kehumasan*, 3 (1), 43–50.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas *Kahoot!* sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1 (1), 124–133. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Daryanes, F. dan, & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3 (2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Fadillah, I. N., Susilawati, W., Sugilar, H., & Kariadinata, R. (2022). Efektivitas *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Masa Pandemi Covid-19. The Effectiveness of Kahoot as a Mathematics Learning Media on Learning Outcomes During the Covid-19 Pandemic. *Gunung Djati Conference Mathematics Education On Research Publication (MERP I)*, 12, 86–90.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan *Gamification Kahoot It* Sebagai *Enrichment* Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1).
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi *Kahoot* sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Guru SMA di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2 (2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *Kahoot* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4 (1), 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game Kahoot* Berbasis *Hypermedia*. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1 (1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>

- Ilmiah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3 (1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Irwan, I. (2019). Implementasi *Kahoot!* sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2 (1), 126–140. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Berbantuan Aplikasi "*Kahoot!*" pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8 (1), 108–121. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>
- Jumila, J., Paristiowati, M., Zulhipri, Z., & Allanas, E. (2018). Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan *Web Kahoot* dalam Pembelajaran Koloid. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8 (2), 36–41. <https://doi.org/10.21009/jrpk.082.04>
- Khomsah, A. F. dan, & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode *Questioning* dan Media *Kahoot*. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5 (1), 99–118. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Ghali Indonesia.
- Latifah, N., & Lazulva. (2020). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon sebagai Sumber Belajar pada Materi Sistem Periodik Unsur. *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*, 2 (1), 26–31.
- Lestari, M., Priyo, B., & Wibowo, T. (2021). Penerapan *Kahoot* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika (Masa Pandemi Covid-19) Terhadap Hasil Belajar. *EKSAKTA : Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 6, 51–57.
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (*Kahoot!*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang. *Vicratina*, 4 (1), 65–71.
- Mahartika, I., Afrianis, N., & Yuhelman, N. (2020). Analisis Kebutuhan *Chemistry Games* (CGs) pada Pembelajaran Kimia di SMA / MA Kota Pekanbaru. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, 3 (1), 35–44.
- Muhridza, N. H. M., Rosli, N. A. M., Sirri, A., & Samad, A. A. (2018). Using Game-based Technology, Kahoot! for Classroom Engagement. *LSP International Journal*, 5(2), 37–48. <https://doi.org/10.11113/lspi.v5n2.77>
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis *Game* Edukasi

- Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9 (1), 22–28.
- Nugraha, H. (2018). Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagaden Kelas VIII dengan *Gamification Kahoot*. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 3 (1), 148–154.
- Nurbaetina, & Roviati, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* pada Materi Ruang Lingkup Biologi SMA/MA X. *Jurnal Bio Education*, 6 (April), 38–43.
- Pandaleke, M., Munzil, & Sumari. (2020). Pengembangan Media Pelajaran Kelas *Flipped* Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5 (3), 387–394. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08 (02), 290–306.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). *Systematic Literature Review*: Penggunaan *Kahoot* pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASI*, 4 (2), 110–122.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital *Game Based Learning* dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Rahim, R., Rahman, M. A., & Putri, E. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* untuk Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Math Didatic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (3), 308–320.
- Rahman, H. (2021). Optimalisasi *Game Learning Kahoot* dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Matematika Di SMKN 1 Singgahan Tuban. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2 (1), 91–104.
- Rusno. (2011). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Kanjuruhan Malang Tahun 2011. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1 (1), 107–116.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Combro*. CV. Budi Utama.
- Sururoh, L. (2020). *Kahoot* sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa (Studi Literatur). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas*

PGRI Palembang, 293–306.

- Suyidno, S., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Mastuang, M., Sasmita, F. D., Hanifah, N., & Ramadhan, R. (2019). Pelatihan Media Berbasis *E-learning* Menggunakan *Kahoot!* untuk Guru Fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1 (1), 9. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v1i1.1779>
- Tembang, Y., Purwanty, R., & Hermansyah, A. K. (2020). Implementasi Model *Think Pair Share* Berbantuan Media *Kahoot It* Meningkatkan Keaktifan Berdiskusi Mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10 (1), 22. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.5368>
- Ulimaz, A. (2019). Hasil Belajar Mahasiswa Prodi DIII Agroindustri pada Materi Parameter Limbah Cair Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot*. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 5 (4), 157–163.
- Ulya, H., Laily, N. H., & Hakim, M. L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Video *Explainsi*, *Pop Up* dan *Kahoot*. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 4 (1), 39–48. <https://doi.org/10.30762/ed.v4i1.1868>
- Yuruk, N. (2019). Edutainment: Using Kahoot! As A Review Activity in Foreign Language Classrooms. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 2 (2), 89–101. <https://doi.org/10.31681/jetol.557518>.