

Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Pembelajaran Asmaul Husna Di SD Muhammadiyah 1 Kebomas Gresik

¹Rohmania Qurrota A'yun, ²Noor Amirudin
^{1,2}Universitas Muhammadiyah Gresik
Email: ¹rohmaniaq@gmail.com, ²amir@umg.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi Kahoot terhadap pembelajaran asmaul husna kelas 3 di SD Muhammadiyah 1 Kebomas. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 48 siswa dengan jumlah kelas kontrol 24 siswa dan kelas eksperimen 24 siswa. Analisis data yang disajikan dalam penelitian ini dengan membandingkan nilai pretest dan posttest dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas kontrol adalah 67,08 dengan nilai minimum sebesar 30 dan nilai maksimum 100. Untuk rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen 82,92 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan yang berbentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi diperoleh 0,000 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka ditolak dan diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan media aplikasi Kahoot terhadap pembelajaran asmaul husna.

Kata Kunci : Media Aplikasi, Kahoot, Pembelajaran, Asmaul Husna

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital memang telah berkembang pesat, termasuk dalam dunia Pendidikan. Saat ini proses Pendidikan memanfaatkan teknologi digital yang memiliki potensi sangat besar dengan tersedianya sumber daya belajar yang luas dan interaktif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa, sehingga mampu menjadi media penunjang dalam dunia Pendidikan karena media merupakan hal yang sangat membantu bagi kehidupan. Tidak hanya membantu bagi kehidupan sehari-hari tetapi sangat membantu dalam dunia Pendidikan¹. Dimana teknologi memiliki keefektifan saat pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan individu, memfasilitasi antara siswa dan guru serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. Guru perlu memiliki kompetensi yang sejajar dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta tuntutan dari masyarakat digital saat ini. Pemanfaatan berbagai aplikasi pembelajaran dapat

¹ Nadiya Vidiliya, Hasan Basri, Moh. Ahyar Yusuf Sya'bani 2022. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Gresik." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan* 2(2): 187–96.

meningkatkan efisiensi dalam proses belajar untuk mencapai hasil yang optimal².

Menghadapi era digital peran pendidik memiliki tanggung jawab dalam membentuk generasi masa depan yang memiliki kemampuan di dalam menggunakan serta memanfaatkan teknologi secara baik dan maksimal. Media pembelajaran dalam Pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa diserap dengan baik³. Terutama dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan menguasai teknologi, pendidik tidak hanya mampu menyampaikan materi dengan lebih efektif, tetapi juga dapat menciptakan berbagai inovasi pembelajaran yang menarik dan relevan bagi peserta didik. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (game based learning). Penggabungan unsur permainan dalam kegiatan belajar memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, merasa tertantang, dan lebih termotivasi untuk memahami materi Pelajaran. Hal ini sangat sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar yang pada dasarnya menyukai aktivitas bermain sambil belajar.

Aplikasi pembelajaran yang menarik seperti penggunaan game based learning adalah suatu jenis media pembelajaran berbasis game, yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif. Melalui game siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk nyata dari penerapan game based learning adalah melalui penggunaan aplikasi digital berbasis kuis dan permainan edukatif. Game based learning mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran⁴. Salah satu bentuk nyata dari penerapan game based learning adalah penggunaan aplikasi digital berbasis kuis dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran⁵. Beberapa contoh aplikasi yang populer di kalangan pendidik dan siswa adalah Quizizz, Wordwall, Mentimeter dan Kahoot. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain, baik secara individu maupun berkelompok sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan media aplikasi kahoot terhadap pembelajaran asmaul husna di sekolah dasar yang sesuai dengan aktivitas dan mampu meningkatkan semangat maupun keterlibatan siswa di kelas.

Kahoot merupakan satu platform pembelajaran berbasis game online yang menyenangkan dan menarik⁶. Kahoot dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan dinamika kelas siswa melalui platform berbasis kuis yang kompetitif⁷. Guru dapat membuat kuis

² Wartomo. 2016. "Peran Guru Dalam Pembelajaran Era Digital." *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru* (November): 265–75. <http://repository.ut.ac.id/6500/1/TING2016ST1-26.pdf>.

³ Junaidi. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar [The Role of Learning Media in the Teaching and Learning Process]." *Jurnal Diklat Review Komunitas Manajemen Kompetitif* 3(14): 12. doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349.

⁴ Hamari J, Shernoff D, Edward T, dkk. 2016. "Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement, Flow and Immersion in Game-Based Learning." *ELSEVIER* 54: 170–79. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756321530056X>.

⁵ Winatha K, Setiawan I. 2020. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10 No. 3. https://www.researchgate.net/publication/347322748_Pengaruh_Game-Based_Learning_Terhadap_Motivasi_dan_Prestasi_Belajar.

⁶ Sukmawati et al. 2022. "Pemanfaatan Media ICT 'Kahoot' Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PKn." *Jurnal Kewarganegaraan* 6(1): 770–77.

⁷ Licorish S, Owen H, Daniel B dkk. 2018. "Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning." *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. https://www.researchgate.net/publication/326540446_Students%27_perception_of_Kahoot%27s_influence_on_teaching_an

menggunakan aplikasi ini, yang kemudian menampilkan pertanyaan, jawaban, dan peringkat pada layar di kelas. Kecepatan dan ketepatan setiap siswa saat menyelesaikan kuis menentukan skor mereka. Batas waktu pengerjaan dapat ditetapkan oleh guru untuk menjawab setiap pertanyaan kuis merupakan salah satu fitur yang terdapat pada Kahoot. Selain itu, untuk memudahkan pembelajaran dan penilaian, guru dapat mengunduh hasil kuis dari siswa dalam bentuk dokumen. Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Peserta didik perlu memasukkan game pin dan nick name mereka. Game PIN adalah kode soal yang digunakan untuk mengakses permainan kuis yang diberikan oleh pendidik, sedangkan nick name adalah nama yang digunakan oleh setiap peserta didik saat mengikuti asesmen melalui Kahoot.

Kemudahan dalam pengoperasian serta kemudahan akses melalui berbagai perangkat, seperti smartphone dan computer, menjadikan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh pendidik maupun peserta didik⁸. Keunggulan lain adalah adanya fitur-fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap peserta didik dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat feedback terhadap hasil belajar⁹. Meskipun Kahoot menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, aplikasi ini masih memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan dalam penyampaian materi yang mendalam karena formatnya yang berfokus pada kuis singkat dan tidak dapat diakses secara offline. Dalam kondisi ini akses internet diharuskan untuk tetap stabil. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran tidak efektif melalui media aplikasi Kahoot.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran asmaul husna bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna dan fungsi nama-nama Allah dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Melalui pendekatan kuis berbasis permainan ini, motivasi belajar siswa dapat meningkat karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan¹⁰. Selain itu, Kahoot membantu mengembangkan daya ingat siswa terhadap Asmaul Husna melalui pengulangan materi yang dilakukan secara menyenangkan. Sifat kompetitif dan interaktif dari Kahoot juga mendorong partisipasi aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, guru dapat dengan mudah melakukan evaluasi pembelajaran secara real-time berdasarkan hasil kuis yang langsung terlihat. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan sikap positif siswa terhadap Pendidikan Agama Islam serta menanamkan nilai-nilai keislaman dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap pembelajaran asmaul husna dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis kuis interaktif seperti Kahoot diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, khususnya asmaul husna. Hal ini selaras dengan pernyataan Wigati bahwa minat belajar merupakan motivator yang mempengaruhi belajar karena berdampak pada

d_learning.

⁸ Sakdah Siti Maya, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. 2022. "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1): 487–97. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.

⁹ Suwahyu Irwansyah. 2024. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran PAI." *Jurnal MediaTIK* 6(1): 1–4.

¹⁰ Hestiwi Trisna Linayati, Arif, Langlang Handayani. 2023. "Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD." *Didaktika Dwija Indria* 13(3): 378–83.

hasil belajar pembelajar ketika tinggi¹¹. Faktor penting yang dapat memotivasi siswa dalam proses belajar, karena ketika minat tinggi, hasil belajar cenderung meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar berbasis teknologi sangat diperlukan karena dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dikaji lebih lanjut bagaimana pemanfaatan teknologi, khususnya aplikasi Kahoot dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Asmaul Husna. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap pembelajaran Asmaul Husna di kelas III sekolah dasar?”. Rumusan masalah ini diharapkan dapat menjadi fokus kajian untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran berbasis kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi Asmaul Husna dalam Pendidikan Agama Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Sugiyono bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali, serta adanya kontrol¹².

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di SD Muhammadiyah 1 Kebomas yang beralamat di Jl. Sunan Prapen V Giri-Kebomas, Gresik. Sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan di semester ganjil. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD. Dalam penelitian ini, subyek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest), untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan pretest, selanjutnya peserta didik tersebut diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran asmaul husna dengan menggunakan media aplikasi Kahoot. Setelah selesai, peserta didik diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran asmaul husna dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Kebomas selama 9 hari. Hari pertama penelitian dilakukannya pretest digunakan untuk mengetahui pembelajaran asmaul husna sebelum menggunakan media aplikasi Kahoot dan hari terakhir dilakukan posttest untuk mengetahui seberapa pengaruh media aplikasi Kahoot terhadap pembelajaran asmaul husna. Berdasarkan hasil penelitian dari pretest dan posttest yang dilaksanakan pada dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jumlah dari masing-masing kelas tersebut adalah 48 siswa.

Setelah dilakukan analisis pada pembelajaran asmaul husna, selanjutnya dilakukan analisis deskriptif statistik untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, std deviasi dan jarak pada hasil pengujian pada siswa. Berikut analisis statistik deskriptif pada penelitian ini.

¹¹ Sri Wigati. 2019. “Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika.” AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 8(3): 457-64.

¹² Sugiyono, Dr. 2013. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.”

Descriptive Statistics					
		Pretest Kontrol	Posttest Kontrol	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
N	Valid	24	24	24	24
	Missing	0	0	0	0
Mean		62.08	67.08	69.17	82.92
Median		60.00	60.00	65.00	90.00
Mode		50 ^a	50	60	90
Std. Deviation		18.645	18.761	17.425	12.329
Minimum		30	30	40	60
Maximum		90	100	100	100

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas kontrol adalah 67,08 dengan nilai minimum sebesar 30 dan nilai maksimum 100. Untuk rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen adalah 82,92 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas eskperimen dibandingkan kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji data penelitian berdiskusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sedangkan dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS. 22. Uji normalitas pada penelitian ini terdiri dari data pretest dan posttest data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eskperimen yang disajikan sebagai berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretestKontrol	.160	24	.112	.949	24	.251
PosttestKontrol	.142	24	.200*	.949	24	.257
PretestEksperimen	.143	24	.200*	.939	24	.152
PosttestEksperimen	.142	24	.200*	.941	24	.170
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Tabel 1.1 Hasil Uji Normalitas

Dari hasil penelitian seperti pada tabel 1.1 disebutkan bahwa nilai Sig. untuk variabel pretest dan postets kontrol adalah 0,251 dan 0,257, sedangkan nilai Sig. untuk pretest dan postets eksperimen adalah 0,152 dan 0,170. Jadi dapat disimpulkan data berdistribusi normal karena masing-masing dari kedua kelompok memiliki nilai Sig yang lebih besar dari > 0,05.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data memiliki varian yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sedangkan dikatakan tidak homogen apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji analisis varian (Uji-T) dengan bantuan SPSS. 22. Uji homogenitas pada penelitian ini terdiri dari data pretest dan posttest dari hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Agama			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.842	1	46	.364

Tabel 1.2 Hasil Uji Homogenitas

Tabel 1.2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji homogenitas yang dilakukan pada kedua kategori berbeda yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,364 yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa distribusi data homogen secara keseluruhan.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Agama	Equal variances assumed	5.223	.027	-3.858	46	.000	-18.333	4.752	-27.899	-8.767
	Equal variances not assumed			-3.858	40.488	.000	-18.333	4.752	-27.935	-8.732

Tabel 1.3 Hasil Uji Independent Sample Test

Berdasarkan tabel 1.3 di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi diperoleh 0,000 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka ditolak dan diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan media aplikasi Kahoot terhadap pembelajaran asmaul husna.

Dari hasil yang didapatkan selama proses penelitian ini membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran asmaul husna menggunakan media aplikasi Kahoot. Hal ini dapat dilihat dari semangat dan antusias siswa saat diberikan perlakuan menggunakan media aplikasi Kahoot. Siswa lebih teliti dan percaya diri sebelum memilih jawaban dari soal yang ditampilkan dalam aplikasi Kahoot.

KESIMPULAN

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi kahoot terhadap pembelajaran asmaul husna di kelas 3 telah terjadi peningkatan yang signifikan. Terdapat peningkatan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media aplikasi kahoot dengan kelas kontrol yang menggunakan model

pembelajaran konvensional. Terbukti dari hasil rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas kontrol adalah 67,08 dengan nilai minimum sebesar 30 dan nilai maksimum 100. Untuk rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen adalah 82,92 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengolahan data secara statistik dengan menggunakan *uji-t*, didapatkan adanya perbedaan hasil belajar dari masing-masing kelas, yaitu diperoleh 0,000 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ditolak dan diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran menggunakan media kahoot. Oleh karena itu, media aplikasi kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran asmaul husna yang menyebabkan model pembelajaran tersebut dapat mendorong siswa secara aktif.

REFERENSI

- Dewi, Nadiya Vidiliya Yusviya, Hasan Basri, and Moh. Ahyar Yusuf Sya'bani. 2022. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Gresik." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan* 2(2): 187–96.
- Edwards, Teon, Dkk. 2016. "Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement, Flow and Immersion in Game-Based Learning." *ELSEVIER* 54: 170–79. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756321530056X>.
- George, Li, Daniel, Ben, dkk. 2018. "Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning." *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. https://www.researchgate.net/publication/326540446_Students%27_perception_of_Kahoot%27s_influence_on_teaching_and_learning.
- Junaidi. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar [The Role of Learning Media in the Teaching and Learning Process]." *Jurnal Diklat Review Komunitas Manajemen Kompetitif* 3(14): 12. doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- Linayanti, Hestiwi Trisna, Arif Widyatmoko, and Langlang Handayani. 2023. "Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD." *Didaktika Dwija Indria* 13(3): 378–83.
- Sakdah Siti Maya, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. 2022. "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1): 487–97. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.
- Setiawan, Dedy, Winatha, Redy. 2020. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10 No. 3. https://www.researchgate.net/publication/347322748_Pengaruh_Game-Based_Learning_Terdapat_Motivasi_dan_Prestasi_Belajar.
- Sugiyono, Dr. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D."
- Sukmawati et al. 2022. "Pemanfaatan Media ICT 'Kahoot' Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PKn." *Jurnal Kewarganegaraan* 6(1): 770–77.

- Suwahyu, Irwansyah. 2024. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran PAI." *Jurnal MediaTIK* 6(1): 1–4.
- Wartomo, Wartomo. 2016. "Peran Guru Dalam Pembelajaran Era Digital." *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru* (November): 265–75.
<http://repository.ut.ac.id/6500/1/TING2016ST1-26.pdf>.
- Wigati, Sri. 2019. "Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8(3): 457–64.