



PENGARUH MEDIA INTERAKTIF KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR TEKS EDITORIAL SISWA KELAS XII SMAN 1 PANGKEP

Marizka^{1*}, Usman², & Tuti Wijayanti³

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan 90224, Indonesia

*Email: marizka143@gmail.com

Submit: 02-04-2025; Revised: 16-04-2025; Accepted: 19-04-2025; Published: 30-04-2025

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media interaktif *Kahoot!* terhadap hasil belajar teks editorial siswa kelas XII UPT SMAN 1 Pangkep, Kabupaten Pangkep. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media interaktif *Kahoot!* dan variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik pada materi teks editorial. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII UPT SMAN 1 Pangkep yang terdiri atas 11 kelas, sampelnya adalah kelas XII Amanah dan XII Energik dengan jumlah siswa masing-masing 25 orang. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan *post-test* hasil belajar teks editorial. Teknik analisis data, yaitu dengan analisis statistik deskriptif menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistic*. Berdasarkan hasil *post-test* diperoleh bahwa rata-rata nilai tes hasil belajar peserta didik menggunakan *Google Form*, yaitu 54,8 dan rata-rata nilai tes hasil belajar peserta didik yang menggunakan media interaktif *Kahoot!* yaitu 74. Hasil penelitian berdasarkan analisis statistik uji t diperoleh nilai perbandingan nilai T_{hitung} dan T_{tabel} adalah $5,985 > 2,012$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Kahoot!* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada teks editorial siswa kelas XII UPT SMAN 1 Pangkep Kabupaten Pangkep.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Interaktif *Kahoot!*, Teks Editorial.

ABSTRACT: This study aims to determine the Interactive Media *Kahoot!* Against Editorial Text Learning Outcomes of XII UPT Class Students of SMAN 1 Pangkep Pangkep Regency. The independent variable in this study is *kahoot!* interactive media and the dependent variable is the learning outcomes of students on editorial text material. The population in this study were all students of class XII UPT SMAN 1 Pangkep consisting of 11 classes, the samples were class XII Amanah and XII Energik with 25 students each. The data of the research were obtained by giving the posttest of editorial text learning outcomes test. The data analysis technique is descriptive statistical analysis using IBM SPSS *Statistic* application. Based on the results of the posttest, it was found that the average test score of students' learning outcomes using *Google Form* was 54.8 and the average test score of students' learning outcomes using interactive media *kahoot!* was 74. The results of the study based on the statistical analysis of the t test obtained the comparison value of the t value and t table is $5.985 > 2.012$. Thus it can be concluded that *kahoot!* interactive media has a significant effect on the learning outcomes of editorial text students of class XII UPT SMAN 1 Pangkep Pangkep Regency.

Keywords: Learning Outcomes, *Kahoot!* Interactive Media, Editorial Text.

How to Cite: Marizka, M., Usman, U., & Wijayanti, T. (2025). Pengaruh Media Interaktif *Kahoot!* terhadap Hasil Belajar Teks Editorial Siswa Kelas XII SMAN 1 Pangkep. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(2), 90-98. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i2.381>



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan is Licensed Under a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi dan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks editorial adalah rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa akibat kurangnya keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar (Rahayu & Masugino, 2015). Media pembelajaran yang kurang menarik menjadi faktor utama rendahnya motivasi belajar siswa, sebagaimana ditemukan dalam observasi di UPT SMAN 1 Pangkep.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif seperti *Kahoot!* mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Kudri & Maisharoh (2021), menyatakan bahwa *Kahoot!* membantu siswa memahami pelajaran melalui umpan balik langsung. Ristyanti & Widiyono (2024), juga menunjukkan bahwa *Kahoot!* menciptakan pembelajaran kooperatif dan meningkatkan aspek emosional siswa melalui unsur kompetisi. Nabila & Rustam (2024), menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot!* dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar. Penelitian Rahayu & Masugino (2015), menyimpulkan bahwa penggunaan *Kahoot!* meningkatkan ketuntasan hasil belajar dari 83% menjadi 100%, serta meningkatkan keterampilan proses siswa.

Walaupun demikian, penelitian mengenai pengaruh *Kahoot!* terhadap hasil belajar teks editorial secara spesifik masih terbatas. Padahal, teks editorial merupakan materi yang menuntut pemahaman kritis dan argumentatif. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan menguji efektivitas media interaktif *Kahoot!* secara langsung dalam konteks pembelajaran teks editorial di kelas XII SMA yang sebelumnya belum banyak diteliti secara kuantitatif dengan pendekatan eksperimen.

Kahoot! adalah aplikasi *online* yang memungkinkan anda membuat media pembelajaran interaktif agar siswa dapat mengikuti kuis yang dibuat melalui *platform* ini. *Kahoot!* awalnya dikembangkan oleh Jamie Brooker dan Maarten Versvik pada Maret 2013 sebagai proyek kolaborasi dengan mahasiswa di Institut Teknologi Norwegia. Sebagai media interaktif, *Kahoot!* memberikan kesempatan kepada pengguna, terutama guru untuk membuat dan memainkan kuis *online*, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru dapat membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, antara lain soal pilihan ganda atau benar/salah yang dapat diakses siswa di perangkatnya sendiri. Siswa mengikuti kuis dengan memasukkan kode PIN unik dan menjawab pertanyaan dalam waktu yang ditentukan. Hasil kuis ditampilkan secara langsung dalam bentuk *leaderboard*, dan menambahkan unsur kompetisi untuk memotivasi siswa.

Salah satu keunggulan media interaktif *Kahoot!*, setiap soal mempunyai batasan waktu, sehingga memungkinkan siswa berpikir cepat dan akurat saat menjawab soal. Keunggulan lain dari *Kahoot!* yaitu tampilan jawaban disajikan dalam bentuk gambar dan warna, dan tampilan pada perangkat guru dan siswa akan otomatis berganti tergantung nomor soal yang ditampilkan. Media interaktif ini juga berfungsi sebagai alat penilaian pembelajaran yang dapat diakses melalui aplikasi di *smartphone* yang mendukung program *Kahoot!*.

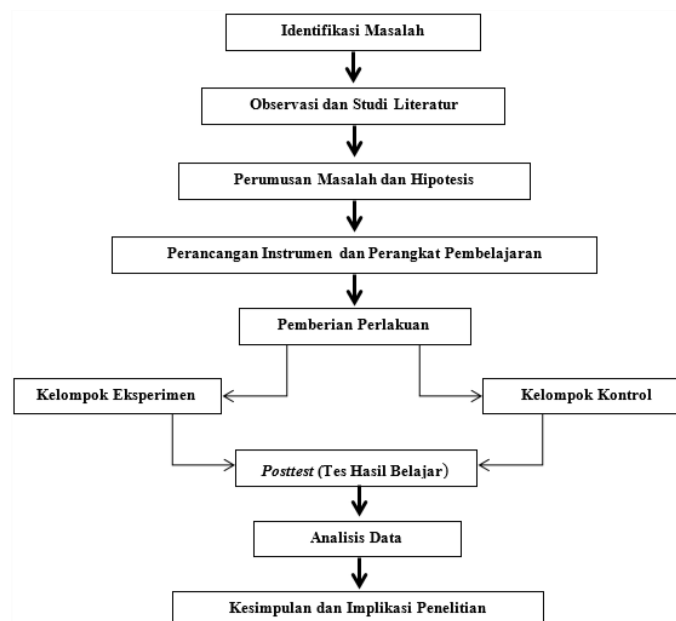
Penggunaan media interaktif berbasis *Kahoot!* dapat membantu siswa meningkatkan konsentrasi selama proses pembelajaran dan membantu mereka

menjawab pertanyaan tepat waktu. Dengan meningkatkan konsentrasi siswa saat belajar, media interaktif ini dapat membantu mereka memperoleh pemahaman konsep dan prinsip yang lebih mendalam yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar (Harsiwi & Arini, 2020; Pramana *et al.*, 2022).

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah, apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Kahoot!* terhadap hasil belajar teks editorial siswa kelas XII UPT SMAN 1 Pangkep. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan membandingkan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan *Kahoot!* dan kelas yang menggunakan *Google Form*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh media interaktif *Kahoot!* terhadap hasil belajar teks editorial siswa kelas XII UPT SMAN 1 Pangkep, Kabupaten Pangkep. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *posttest-only control design* (Sugiyono, 2016). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Kahoot!* terhadap hasil belajar teks editorial siswa kelas XII UPT SMAN 1 Pangkep. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara dua kelompok yang berbeda perlakuan, yaitu kelompok eksperimen (menggunakan *Kahoot!*) dan kelompok kontrol (menggunakan *google form*). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian diambil secara acak dari dua kelas, yaitu kelas XII Amanah sebagai kelompok kontrol dan kelas XII Energik sebagai kelompok eksperimen, masing-masing berjumlah 25 siswa. Alur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Kuasi Eksperimen dengan Desain *Posttest-Only Control Design*.



Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran teks editorial. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum digunakan. Untuk mendukung keabsahan data, digunakan juga lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan observasi aktivitas peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS *Statistics* versi 25. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar siswa melalui nilai rata-rata, nilai maksimum dan minimum, serta standar deviasi, sehingga dapat memberikan gambaran umum mengenai sebaran data dari kedua kelompok yang diteliti (Sugiyono, 2016).

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan analisis statistik inferensial berupa uji-t satu pihak (*one-tailed t-test*) yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif *Kahoot!* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut (Santoso, 2017). Sebelum uji-t dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji normalitas untuk menguji distribusi data dan uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians antar kelompok sebagai syarat utama penggunaan uji-t (Arikunto, 2013). Seluruh pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS *statistics* versi 25 untuk memastikan ketepatan perhitungan dan efisiensi dalam proses analisis data kuantitatif (Ghozali, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dilakukan evaluasi melalui pemberian tes hasil belajar. Nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar kemudian dirata-ratakan untuk menggambarkan tingkat pencapaian siswa secara keseluruhan. Rata-rata nilai hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran yang telah berlangsung. Berikut disajikan data rata-rata nilai hasil belajar siswa pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa.

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah sampel (n)	25	25
Nilai tertinggi	85	90
Nilai terendah	50	40
Rata-rata (<i>mean</i>)	74	54.8
Standar deviasi	7.071	14.396

Rata-rata nilai hasil belajar siswa di kelompok eksperimen (74,00) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (54,80). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Kahoot!* berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks editorial. Selisih rata-rata sebesar 19,2 poin mencerminkan perbedaan yang signifikan dan bermakna dalam konteks pendidikan. Standar deviasi pada kelompok eksperimen (7,071) lebih kecil dibandingkan kelompok kontrol (14,396). Ini berarti bahwa nilai siswa di



kelompok eksperimen lebih konsisten dan tidak menyebar terlalu jauh dari nilai rata-rata. Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan penyebaran nilai yang lebih luas yang menandakan bahwa hasil belajar siswa lebih bervariasi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Kahoot!* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi teks editorial. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 74, yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 54,8. Selain itu, uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 5,985 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,012 pada taraf signifikansi 0,05 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok tersebut. Perbedaan ini menjadi indikasi bahwa pembelajaran menggunakan *Kahoot!* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian siswa.

Secara ilmiah, temuan ini menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif yang memanfaatkan prinsip *Game-Based Learning* seperti *Kahoot!* mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur dalam *Kahoot!*, seperti batasan waktu, sistem poin, *leaderboard*, dan visual yang menarik, merangsang keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Berdasarkan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan, dan jika siswa dapat secara aktif memproses materi tersebut. *Kahoot!* menyediakan kedua hal ini dengan sangat baik (Sakdah *et al.*, 2022).

Peningkatan hasil belajar ini juga berkaitan dengan aspek afektif dan motivasional. Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran, karena sifat kompetitif dan menyenangkan dari kuis interaktif. Umpan balik langsung yang diberikan setelah menjawab setiap soal membuat siswa lebih reflektif terhadap kesalahan dan pencapaian mereka, sehingga mereka terdorong untuk memperbaiki pemahaman mereka secara langsung. Fenomena ini sesuai dengan hasil penelitian Kudri & Maisharoh (2021), yang menyatakan bahwa *Kahoot!* dapat membantu siswa memahami isi pelajaran secara lebih cepat dan menyenangkan. Hal serupa juga ditemukan oleh Nabila & Rustam (2024), yang menegaskan bahwa *Kahoot!* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat daya ingat dan penguasaan konsep melalui sistem umpan balik *real-time*.

Temuan lainnya menunjukkan bahwa *Kahoot!* mampu mendorong siswa untuk berpikir cepat dan mengambil keputusan dalam waktu terbatas, yang penting dalam mengasah keterampilan berpikir kritis. Ini sangat relevan dalam pembelajaran teks editorial yang menuntut pemahaman terhadap argumen, struktur logika, dan penggunaan bahasa yang persuasif. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen tidak hanya disebabkan oleh faktor hiburan dalam permainan, tetapi juga karena adanya proses berpikir tingkat tinggi yang terjadi selama interaksi dengan media.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Rahayu & Masugino (2015), yang menemukan peningkatan ketuntasan hasil belajar dari 83% menjadi 100% setelah menggunakan *Kahoot!*. Mattawang & Syarif (2023), juga menyatakan bahwa



Kahoot! dapat menciptakan suasana belajar kooperatif yang memengaruhi perkembangan emosi siswa secara positif. Penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya, namun menawarkan kebaruan karena mengkhususkan pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks editorial yang jarang dikaji dalam kaitannya dengan media interaktif berbasis permainan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Kahoot!* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks editorial. Rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 74,00 secara konsisten lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 54,80 yang didukung oleh standar deviasi lebih kecil pada kelas eksperimen (7,071) dibandingkan kelas kontrol (14,396), mengindikasikan performa yang lebih stabil di kelompok eksperimen.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia oleh Sakdah *et al.* (2022), yang menyatakan bahwa kombinasi saluran visual dan verbal dalam penyampaian informasi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi jika digunakan secara aktif oleh peserta didik. *Kahoot!* memfasilitasi melalui antarmuka visual yang menarik dan penggunaan teks serta audio yang mendukung fokus belajar siswa.

Penelitian ini juga mendukung temuan dari Nabila & Rustam (2019), yang menemukan bahwa penggunaan *Kahoot!* dalam kelas EFL (*English as a Foreign Language*) meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Demikian pula Licorish *et al.* (2018), melaporkan bahwa *Kahoot!* mampu mendorong keterlibatan aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Dalam konteks pembelajaran teks editorial yang menuntut pemahaman terhadap argumen, struktur logis, dan nuansa bahasa, pendekatan ini terbukti efektif. Lebih lanjut, Wang (2015), juga mengungkapkan bahwa *Kahoot!* secara signifikan meningkatkan perhatian dan partisipasi aktif siswa karena adanya elemen permainan, sistem skor, dan kompetisi yang sehat. Fitur-fitur seperti *feedback* instan, *leaderboard*, dan batasan waktu mendorong siswa untuk berpikir cepat, memperhatikan jawaban mereka, dan segera merefleksi pemahamannya.

Namun, meskipun hasil positif sangat nyata, dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media *Kahoot!*, beberapa kendala teknis dan non-teknis juga dihadapi siswa. Salah satu kendala utama adalah koneksi *internet* yang tidak stabil yang menyebabkan keterlambatan dalam menjawab soal atau bahkan terputus dari kuis. Hal ini disampaikan oleh beberapa siswa sebagai penghambat yang membuat mereka merasa tertinggal dalam kompetisi kuis (Safitri *et al.*, 2025). Selain itu, sebagian siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi merasa gugup atau tertekan dengan waktu yang terbatas dalam menjawab soal, sehingga mengganggu konsentrasi mereka.

Kendala lainnya adalah perbedaan kemampuan digital di antara siswa. Beberapa siswa lebih cepat beradaptasi dengan *platform Kahoot!*, sementara siswa lainnya masih memerlukan bimbingan, terutama dalam mengakses kode permainan, memahami navigasi, dan mengikuti ritme pembelajaran yang cepat. Hal ini selaras dengan temuan Putri *et al.* (2024), yang menekankan pentingnya pelatihan teknis awal bagi siswa agar penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan bisa optimal.



Meskipun demikian, secara keseluruhan, siswa di kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi, dan kehadiran *Kahoot!* dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang dinamis, kolaboratif, dan kompetitif dengan cara yang menyenangkan. *Kahoot!* menjadi lebih dari sekadar alat evaluasi, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran aktif yang menghidupkan proses belajar.

SIMPULAN

Penggunaan media interaktif *Kahoot!* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks editorial. Kelompok eksperimen yang menggunakan *Kahoot!* mencatat nilai rata-rata lebih tinggi (74) dibandingkan kelompok kontrol (54,8). Pembelajaran dengan *Kahoot!* juga menunjukkan tingkat keterlaksanaan yang sangat baik (98%) dan mendorong motivasi belajar siswa melalui fitur-fitur interaktif, seperti kuis, poin, dan umpan balik langsung. Uji statistik inferensial (uji-t) mengonfirmasi bahwa perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol signifikan ($t_{hitung} 5,985 > t_{tabel} 2,012$). Dengan demikian, media interaktif *Kahoot!* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kemandirian siswa dalam pembelajaran.

SARAN

Penelitian ini juga menemukan bahwa hambatan teknis seperti koneksi *internet* yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat siswa dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Kahoot!*. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan kesiapan infrastruktur sekolah sebelum mengimplementasikan media berbasis digital secara luas. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan eksplorasi lebih lanjut mengenai pengaruh *Kahoot!* terhadap aspek afektif dan metakognitif siswa, serta penerapannya dalam materi Bahasa Indonesia lainnya yang bersifat abstrak atau argumentatif. Selain itu, diperlukan studi lanjutan yang melibatkan jumlah sampel lebih besar dan berbagai jenjang pendidikan agar hasilnya dapat digeneralisasikan lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, yakni: 1) Dosen Pembimbing dalam Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu memberikan bimbingan dan masukan dalam penelitian ini; 2) Guru Bahasa Indonesia SMAN 1 Pangkep yang telah memberikan kesempatan untuk pelaksanaan penelitian; dan 3) pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan motivasi, mulai dari pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi ke-6)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 (9th ed.)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.



- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628-4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1-23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot sebagai Platform Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *The Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33-42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Nabila, A., & Rustam, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 13(1), 897-906. <https://doi.org/10.58230/27454312.1363>
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2022). Pengaruh Metode Mind Map dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71-87. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.68>
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas IX di Salah Satu SMP Negeri Cimahi. *PHI : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49-54. <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>
- Rahayu, M. E. G., & Masugino, M. (2015). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Memelihara Transmisi Otomatis dan Komponen-komponennya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 15(1), 18-22. <https://doi.org/10.15294/jptm.v15i1.5321>
- Ristyanti, A., & Widiyono, A. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 53-60. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i1.17385>
- Safitri, D. Y. I., Fadilah, Y., & Faliyandra, F. (2025). Penerapan Kahoot sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika di Kelas V MI Nurul Jadid. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 1951-1956. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.42197>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>



-
- Santoso, S. (2017). *Menguasai Statistik dengan SPSS 25*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wang, A. I. (2015). The Wear out Effect of a Game-Based Student Response System. *Computers & Education*, 82(1), 217-227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>