



Available online at <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/histogram/index>

Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika 7(1), 2023, 738-750

Efektivitas guru dalam menerapkan media pembelajaran matematika berbasis Kahoot di SMP S IMELDA

Aisyah Putri Manja^{1*}, Indah Fitria Rahma²

¹Universitas Labuhan Batu ²Universitas Labuhan Batu

aisyahputrimanjaanasution@gmail.com

Received: 11 Januari 2023; Revised: 15 Februari 2023 ; Accepted: 30 Maret 2023

ABSTRAK

Pembelajaran matematika yang kompleks membutuhkan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas guru dalam menerapkan media pembelajaran matematika berbasis Kahoot di SMPS IMELDA menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini melibatkan beberapa guru dan siswa sebagai partisipan. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, dan dianalisis secara deskriptif dan interpretatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan Kahoot juga membantu guru dalam mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Rekomendasi dan saran diberikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kahoot, Matematika, Efektivitas

ABSTRACT

Learning complex mathematics requires an effective learning strategy to increase student understanding. One strategy that can be used is to utilize technology-based learning media such as Kahoot. This study aims to evaluate the effectiveness of teachers in implementing Kahoot-based mathematics learning media at SMPS IMELDA using qualitative methods. This study involved several teachers and students as participants. Data obtained through interviews, observation, and documentation, and analyzed descriptively and interpretively. The results showed that the use of Kahoot as a medium for learning mathematics was effective in increasing students' motivation and understanding of the subject matter. In addition, the use of Kahoot also helps teachers speed up the learning process and increases interaction between teachers and students. Recommendations and suggestions are given to improve the quality of learning mathematics by using technology-based learning media such as Kahoot.

Keywords: Learning Media, Kahoot, Mathematics, Effectiveness

How to Cite: (Aisyah Putri Manja, 2023) Aisyah Putri Manja, I. F. (2023). Efektivitas guru dalam menerapkan media pembelajaran matematika berbasis Kahoot di SMP S IMELDA. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 738-750.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di SMPS IMELDA merupakan salah satu fokus utama dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut. Matematika memang menjadi salah satu

Copyright© 2023, THE AUTHOR (S). This article distributed under the CC-BY-SA-license



pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tersebut. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi pilihan yang tepat bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SMPS IMELDA. Salah satu media pembelajaran yang sedang populer digunakan oleh para guru adalah Kahoot (Lanya et al., 2022).

Kahoot adalah platform pembelajaran interaktif berbasis game yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mobile mereka (Nurjannah et al., 2021). Dalam platform ini, siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Sebagai platform pembelajaran yang cukup populer, Kahoot menyediakan berbagai fitur yang memudahkan guru dalam merancang kuis interaktif, seperti pilihan jawaban bergambar, timer, leaderboard, dan masih banyak lagi. Namun, efektivitas penggunaan Kahoot oleh guru dalam pembelajaran matematika belum banyak diteliti (Prasetia et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas guru dalam menerapkan media pembelajaran matematika berbasis Kahoot di SMPS IMELDA. Dalam penelitian ini, efektivitas penggunaan Kahoot akan diukur dari beberapa aspek, antara lain:

- Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika setelah menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran.
- Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan Kahoot.
- Persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika.
- Kendala yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika.

Dalam penelitian ini, akan digunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika sebelum dan setelah menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran. Sementara itu, pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami persepsi siswa dan kendala yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika (Korucu & Alkan, 2021).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas guru dalam menerapkan media pembelajaran matematika berbasis Kahoot di SMPS IMELDA menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini akan melibatkan beberapa guru dan siswa sebagai partisipan. Guru akan diberikan pelatihan mengenai penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dan diharapkan dapat menerapkan strategi pembelajaran ini dengan baik di kelas. Sementara itu, siswa akan

diberikan kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan dan pemahaman mereka terhadap pembelajaran matematika menggunakan Kahoot (Izzati & Kuswanto, 2019).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data secara mendalam melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif dan interpretatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika (Dewi, 2020).

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan Kahoot oleh guru dalam pembelajaran matematika di SMPS IMELDA (Serly, 2022). Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi dan saran bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot (Ismail & Mohammad, 2017).

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika di SMPS IMELDA. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penggunaan Kahoot juga dapat membantu guru dalam mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot dapat menjadi salah satu solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SMPS IMELDA.

II. METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu

Waktu penelitian 2×30 menit dan 2×40 menit. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 05 FEBRUARI 2023 di SMP Swasta Imelda.

B. Tahap pelaksanaan /Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan instrumen penelitian lembar angket (kuesioner), observasi dan tes wawancara. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 1 Rantau Selatan yang berjumlah 250 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling dengan memilih satu kelas dari kelas VII sebagai sampel penelitian. Kelas yang dipilih adalah kelas VII yang terdiri dari 33 siswa, sebanyak 15 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan analisis deskriptif (Fitriyani et al., 2020).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas guru dalam menerapkan media pembelajaran matematika berbasis Kahoot di SMPS IMELDA. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 33 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan dari kelas VII. Dari hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika oleh guru di SMPS IMELDA efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Berikut adalah hasil penelitian dalam bentuk persentase:

1. Tingkat partisipasi siswa meningkat setelah penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika:
 - Sebelum penggunaan Kahoot: 40%
 - Setelah penggunaan Kahoot: 80%
 - Persentase peningkatan: 100%
2. Tingkat motivasi siswa meningkat setelah penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika:
 - Sebelum penggunaan Kahoot: 50%
 - Setelah penggunaan Kahoot: 85%
 - Persentase peningkatan: 70%
3. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika meningkat setelah penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran:
 - Sebelum penggunaan Kahoot: 60%
 - Setelah penggunaan Kahoot: 90%
 - Persentase peningkatan: 50%

No	Persentase Sebelum Penggunaan Kahoot	Persentase Setelah Penggunaan Kahoot	Persentase Peningkatan Penggunaan Kahoot	Keterangan
1	40%	80%	100%	Tingkat partisipasi siswa meningkat setelah penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika:
2	50%	85%	70%	Tingkat motivasi siswa meningkat setelah penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika
3	60%	90%	50%	Tingkat pemahaman siswa terhadap

materi pelajaran matematika
meningkat setelah penggunaan
Kahoot sebagai media pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru-guru matematika di SMPS IMELDA telah berhasil menerapkan media pembelajaran Kahoot dengan efektif. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika, serta peningkatan nilai akademik siswa dalam mata pelajaran tersebut. Selain itu, siswa juga lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih tertarik untuk mengulangi materi yang sudah dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot juga dinilai lebih menyenangkan oleh siswa (Betyka et al., 2019).

Menurut salah satu siswa yang diwawancarai, “Kahoot membuat pelajaran matematika jadi lebih menyenangkan, saya jadi lebih semangat belajar karena ada permainan dan bisa melihat peringkat di kelas.” Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kahoot dapat memotivasi siswa dalam belajar (Anggraeni & Ginanjar, 2020). Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot tidak dapat digunakan secara terus-menerus (Anugrahana, 2020). Terdapat beberapa siswa yang merasa bosan karena penggunaan Kahoot yang berulang-ulang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Kahoot juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Beberapa materi yang dianggap sulit oleh siswa, tidak dapat dijelaskan dengan baik melalui media pembelajaran Kahoot (Arizona et al., 2020).

B. Pembahasan

Pada penelitian ini, efektivitas penggunaan media pembelajaran matematika berbasis Kahoot oleh guru di SMPS IMELDA telah diteliti. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa guru yang terampil dan berpengalaman dalam menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran dapat mengoptimalkan manfaat dari platform ini. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika juga sejalan dengan pandangan pedagogi konstruktivis yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa dapat aktif terlibat dalam pembelajaran dan membangun pemahaman mereka sendiri melalui refleksi dan interaksi dengan materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penjelasan yang disampaikan oleh Dzulqarnaini dan Rusdiana (2018) bahwa Kahoot dapat membantu

meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan memperkuat interaksi antara guru dan siswa (Andari, 2020).

Efektivitas Kahoot dalam pembelajaran matematika juga bergantung pada desain pertanyaan dan penggunaan media tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sebaiknya pertanyaan yang disajikan dalam Kahoot dirancang sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, seperti pertanyaan yang meminta siswa untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari ke dalam situasi yang nyata atau problem-solving (Khabidin, 2019). Selain itu, penggunaan Kahoot sebaiknya diintegrasikan dengan penggunaan metode pembelajaran lainnya agar dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa secara holistik. Pentingnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan Kahoot juga menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Pelatihan yang tepat dan komprehensif dapat membantu guru memaksimalkan manfaat dari penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran matematika, seperti pengembangan pertanyaan yang efektif dan cara yang tepat dalam memberikan umpan balik kepada siswa (Bahar et al., 2020).

Penggunaan Kahoot juga dapat membantu memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, di mana siswa dan guru dapat berinteraksi secara online melalui platform ini. Hal ini sejalan dengan pandemi COVID-19 yang terjadi di seluruh dunia dan memaksa siswa dan guru untuk mengadopsi pembelajaran jarak jauh. Penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran jarak jauh dapat membantu guru dan siswa untuk terus terhubung dan mempertahankan interaksi dalam pembelajaran. Meskipun Kahoot telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di SMPS IMELDA penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah partisipan dalam penelitian ini terbilang kecil (Afifah, 2012).

Media pembelajaran Kahoot memiliki kelebihan dalam meningkatkan minat belajar siswa dan memotivasi siswa dalam belajar matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siswanto dan Yulianto (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game, seperti Kahoot, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep. Selain itu, media pembelajaran Kahoot juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sekaligus memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik (Laksana, 2020). Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, guru harus dapat mengkombinasikan penggunaan media pembelajaran

Kahoot dengan metode pembelajaran lainnya agar pembelajaran matematika menjadi lebih efektif (Alfansyur & Mariyani, 2019).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting. Salah satu media pembelajaran yang populer saat ini adalah Kahoot (Dewi, 2020). Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran matematika di SMPS IMELDA dapat meningkatkan efektivitas guru dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran matematika di SMPS IMELDA mampu meningkatkan efektivitas guru. Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang lebih efektif dan efisien. Dalam penggunaan Kahoot, guru dapat menyampaikan materi secara interaktif dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam belajar (Betyka et al., 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% siswa menyukai penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, 78% siswa merasa bahwa penggunaan Kahoot membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika di SMPS IMELDA dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Namun, terdapat beberapa kendala yang ditemukan dalam penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika di SMPS IMELDA. Kendala tersebut meliputi keterbatasan akses internet dan kurangnya pemahaman siswa terhadap teknologi. Keterbatasan akses internet dapat mempengaruhi kelancaran dalam penggunaan Kahoot (Andari, 2020). Selain itu, kurangnya pemahaman siswa terhadap teknologi juga dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika. Keterbatasan akses internet dapat diatasi dengan menggunakan jaringan internet yang lebih stabil dan cepat. Selain itu, dapat dilakukan juga pelatihan dan sosialisasi terhadap siswa dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat membantu siswa agar lebih familiar dengan teknologi dan dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran (Jones et al., 2019).

Penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran matematika SMPS IMELDA dapat meningkatkan efektivitas guru dan hasil belajar siswa. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam penggunaannya, namun kendala tersebut dapat diatasi dengan cara-cara yang telah dijelaskan di atas. Oleh karena itu, disarankan agar penggunaan media pembelajaran Kahoot terus digunakan dalam pembelajaran matematika di SMPS IMELDA maupun di tempat lainnya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa siswa yang menerima pengajaran berbasis Kahoot

menunjukkan tingkat keterlibatan dan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang menerima pengajaran tradisional (Suryati et al., 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menemukan Kahoot sebagai alat yang efektif untuk mendorong keterlibatan dan motivasi siswa (Bressler & Bodzin, 2019; Farajian, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran Kahoot oleh guru dalam pembelajaran matematika di SMPS IMELDA. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Peningkatan Keterampilan Guru dalam Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran**
Peningkatan keterampilan guru dalam penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat dilakukan melalui pelatihan, workshop, atau kegiatan pengembangan profesional lainnya. Hal ini bertujuan agar guru dapat menguasai penggunaan Kahoot dengan baik dan dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada secara optimal. Selain itu, pelatihan dan pengembangan profesional yang terus-menerus juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperbaharui pengetahuan mereka dalam bidang matematika.
2. **Penggunaan Kahoot pada Materi Pembelajaran yang Berbeda**
Guru dapat memanfaatkan Kahoot untuk materi pembelajaran yang berbeda selain matematika, seperti fisika, kimia, atau bahasa Inggris. Hal ini dapat meningkatkan variasi dalam pembelajaran dan dapat membantu siswa untuk lebih tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan Kahoot pada materi pembelajaran yang berbeda juga dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan Kahoot.
3. **Mengintegrasikan Kahoot dengan Media Pembelajaran Lainnya**
Kahoot dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran lainnya seperti video, gambar, atau audio. Hal ini dapat meningkatkan variasi dalam pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih baik. Selain itu, penggunaan Kahoot dalam kombinasi dengan media pembelajaran lainnya juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
4. **Penggunaan Kahoot untuk Mengukur Pencapaian Siswa**
Kahoot dapat digunakan untuk mengukur pencapaian siswa dalam pembelajaran. Guru dapat membuat kuis yang terkait dengan materi yang diajarkan dan siswa dapat menjawab kuis tersebut untuk mengukur sejauh mana mereka memahami materi. Hal ini dapat membantu guru dalam mengetahui kelemahan dan kelebihan siswa dalam

pembelajaran dan dapat membantu dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pencapaian siswa.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pengajaran matematika. Sementara penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami dampak Kahoot pada prestasi siswa, hasil ini menjanjikan dan menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi tambahan yang berharga untuk alat pembelajaran guru matematika (Bachtiar et al., 2022).

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SMPS IMELDA. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep matematika setelah pembelajaran menggunakan Kahoot. Selain itu, penggunaan Kahoot juga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan terlibat dalam interaksi dengan teman sekelas dalam pembelajaran. Namun, perlu diperhatikan bahwa efektivitas Kahoot dalam pembelajaran matematika bergantung pada desain pembelajaran yang dirancang oleh guru dan kesiapan sarana dan prasarana di sekolah.

B. Saran

Saran penulis untuk perlu dilakukan pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, D. S. N. (2012). Interaksi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1(2), 145–152.
<https://doi.org/10.21070/PEDAGOGIA.V1I2.37>

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>
- Anggraeni, F. P., & Ginanjar, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran E-Learning Dengan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Analisis Pesertdidik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 72–83.
<https://doi.org/10.15294/sosiolium.v2i1.37442>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS PROYEK SALAH SATU SOLUSI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI TENGAH PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70.
<https://doi.org/10.29303/JIPP.V5I1.111>
- Bachtiar, I., AS, H., & Rahmi, S. (2022). WORKSHOP PENINGKATAN KOMPETENSI GURU BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(11), 3069–3076. <https://www.bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/1709>
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). EFEKTIFITAS KAHOOT BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2).
<https://doi.org/10.28989/KACANEGARA.V3I2.677>
- Betyka, F., Putra, A., & Erita, S. (2019). Pengembangan Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Penemuan Terbimbing pada Materi Segitiga. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(2), 179. <https://doi.org/10.24014/JURING.V2I2.7684>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di
ISSN: 2549-6700 (print), ISSN 2549-6719 (online)

- Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 55–61.
<https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V2I1.89>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PADA PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMIK COVID-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/PPD.V7I1.10973>
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19–26. <https://doi.org/10.21315/EIMJ2017.9.2.2>
- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning berbantuan Kahoot terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 65–75. <https://doi.org/10.29408/EDUMATIC.V3I2.1656>
- Jones, S. M., Katyal, P., Xie, X., Nicolas, M. P., Leung, E. M., Noland, D. M., & Montclare, J. K. (2019). A ‘KAHOOT!’ Approach: The Effectiveness of Game-Based Learning for an Advanced Placement Biology Class. *Simulation and Gaming*, 50(6), 832–847. <https://doi.org/10.1177/1046878119882048>
- Khabidin, K. (2019). *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara* [Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/14126>
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2021). Efektifitas Kahoot Sebagai Media Kuis Interaktif pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Al Kautsar Bandar Lampung. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 1925–1930. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2011.04.029>
- Lanya, H., Zayyadi, M., Syahroni, A. W., Rifanda, A. R., Sisca, D., & Agustin, P. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Osborn Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pesantren di Kabupaten Pamekasan. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Universitas Ma Chung*, 2, 25–34. <https://ocs.machung.ac.id/index.php/senam/article/view/264>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. ISSN: 2549-6700 (print), ISSN 2549-6719 (online)

<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>

Prasetya, U., Kadir, H., & Supriyadi, S. (2023). Penerapan Media Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1), 141–148. <https://doi.org/10.32884/IDEAS.V9I1.1201>

Serly, A. (2022). Pengembangan game interaktif wordwall pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi thaharah di smpn purwodadi. *Jurnal Pendidikan Matematik*, 3(2), 42–58. <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4265>

Suryati, I., Permatasari, R., Rofiana, A. P., Miftah, R. N., & Musthofa, W. S. (2021). GAME BASED ASSESSMENT UNTUK PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI: KAHOOT! *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.25273/jta.v7i1.10310>