

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN INTERAKTIVITAS DIGITAL SISWA PADA PELAJARAN EKONOMI DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA

Desi Winda Fitriasih; Djalal Fuadi
Program Studi Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Saat ini dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat dinamis dan dapat membuat daya tarik serta mampu memotivasi belajar dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Banyak media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menunjang proses pembelajaran seperti halnya media kahoot dan lain-lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Media Kahoot yang diterapkan oleh guru dapat meningkatkan interaktivitas antara siswa dengan perangkat seluler yaitu smartphone dalam proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian menggunakan studi kasus dan jenis data yang digunakan yaitu data primer yang berupa data wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuisioner. Data sekunder yaitu berupa data yang secara tidak langsung memberikan data kepada peneliti seperti jurnal, artikel dan internet. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2023. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media kahoot dapat membuat daya tarik sehingga meningkatkan interaktivitas peserta didik dalam arti menjadikan peserta didik yang berkualitas. Sedangkan bagi peserta didik penggunaan media kahoot dengan tampilan yang menarik membuat peserta didik bersemangat dalam belajar karena menu dan tampilan media kahoot berbeda dengan media lain sehingga interaktivitas peserta didik dengan perangkat seluler dapat bermanfaat dan meningkat.

Kata Kunci: Media Kahoot, Meningkatkan Interaktivitas, Proses Pembelajaran

Abstract

At present, learning media are needed that are dynamic and can create attractiveness and be able to motivate learning by utilizing technological sophistication. Many learning media use digital technology to support the learning process, such as kahoot media and others. This study aims to determine the use of Kahoot Media applied by teachers to increase interactivity between students and mobile devices, namely smartphones, in an interesting and not boring learning process. This research uses a type of qualitative research with a research design using a case study and the type of data used is primary data in the form of data interviews, observations, documentation, and questionnaires. Secondary data is in the form of data that indirectly provides data to researchers such as journals, articles and the internet. The time for conducting the research is from February to March 2023. The results of this study are that the use of kahoot media can create attractiveness thereby increasing the interactivity of students in the sense of becoming quality students. Whereas for students the use of kahoot media with an attractive appearance makes students enthusiastic in learning because the menu and appearance of kahoot media are different from other media so that

the interactivity of students with mobile devices can be beneficial and increase.

Keywords: Increasing Interactivity, Learning Process, Media Kahoot

1. PENDAHULUAN

Pemahaman konsep materi dan penilaian hasil belajar adalah faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh penggunaan strategi, model, dan media pembelajaran. Memilih model pembelajaran membantu dalam perolehan informasi, ide, keterampilan, serta pola berpikir. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat mengklarifikasi informasi, mengarahkan fokus siswa, meningkatkan motivasi belajar serta mendorong pencapaian akademik. Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar dan diharapkan dapat mendukung keragaman metode pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa (Suryani, dkk. 2018:4). Perkembangan dunia telah memasuki era Revolusi Industri 4.0, dimana teknologi telah menjadi bagian integral dari dunia pendidikan. Kondisi seperti ini mengharuskan guru untuk memiliki kemampuan beradaptasi, menguasai, dan kompeten dalam menggunakan perangkat teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara menarik dan memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dan interaktif dalam proses pembelajaran (Putra & Afrilia, 2020). Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan menuntut guru untuk terus memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi (Telaumbanua, 2020). Pendidik perlu menggunakan media pembelajaran selama proses penyampaian materi. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat diwujudkan melalui media pembelajaran. Hal ini merupakan komponen penting dari proses pendidikan.

Media pembelajaran memiliki kontribusi yang besar terhadap keberhasilan guru untuk mewujudkan keberhasilan didalam proses pembelajaran (Siregar, 2015). Selain menciptakan suasana gembira yang diterima siswa media pembelajaran juga mempermudah siswa untuk menerima timbal balik dari proses pembelajaran. Cara terbaik untuk memanfaatkan media pembelajaran adalah dengan mengetahui bentuk kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan memperhatikan karakteristik materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dalam meningkatkan keterlibatan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan mengakomodasi gaya belajar yang unik memerlukan interaktivitas. Adanya interaktivitas ini tentu dibutuhkan jalinan komunikasi antara guru dan siswa agar dapat mewujudkan peran, fungsi dan tujuan proses pembelajaran dengan lebih baik. Dengan adanya interaktivitas digital, pembelajaran

tidak lagi terbatas pada pendekatan tradisional seperti ceramah dan bacaan. Media digital seperti komputer, tablet dan ponsel pintar telah memungkinkan adanya pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Melalui interaktivitas digital, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, mengikuti simulasi, berkolaborasi dengan sesama siswa melalui platform daring serta terlibat dalam berbagai aktivitas yang memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka (Tri Herlambang et al., 2023).

Interaktivitas digital memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara instan kepada siswa, menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu, serta melacak perkembangan belajar secara lebih terperinci. Sehingga interaktivitas digital dalam pembelajaran telah menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar (Murtado et al., 2023). Media sangat bermanfaat dan dapat membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran kepada murid lebih mudah dan praktis serta menarik. Media pembelajaran dikatakan interaktif jika mampu mengkomunikasikan lebih dari dua media baik video, audio, gambar, teks dan lain sebagainya (Kuswanto & Walusfa, 2017). Pengintegrasian lebih dari dua media ini yang membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik bagi penggunanya. Salah satu contoh media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah Aplikasi Kahoot.

Media kahoot adalah sebuah program atau aplikasi yang dapat difungsikan sebagai kuis daring yang mana pemainnya adalah peserta didik dan guru sebagai admin serta perancang soalnya (A. S. Samudera, 2020). Media kahoot dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan digital. Kahoot dirancang sebagai pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Adapun cara bermainnya terbilang sederhana, semua pemain terhubung menggunakan PIN yang dihasilkan yang ditampilkan pada layar umum, dan menggunakan perangkat untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh seorang guru di kelas. Setelah menjawab pertanyaan yang diberikan, maka akan muncul poin yang nantinya akan ada *leaderboard* siapa yang meraih nilai tertinggi atau yang dapat menjawab lebih banyak pertanyaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu Bagaimana implementasi penggunaan media kahoot sebagai media pembelajaran interaktivitas terhadap siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta?

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, penelitian kualitatif diartikan sebagai penelitian yang tidak menghitung angka, tetapi penelitian kualitatif dapat memasukkan angka dalam desainnya untuk membantu menggambarkan fenomena atau gejala yang akan diteliti (Sidiq & Choiri, 2019). Dengan bantuan dari pendekatan kualitatif, dimungkinkan untuk mengetahui dan memahami sesuatu yang biasanya merupakan fenomena yang sulit untuk dipahami (Fadli, 2021). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yang memiliki tujuan untuk memperoleh data dengan menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara Wawancara, Observasi, Dokumentasi dan Kuisisioner guna memperoleh informasi mengenai Sarana prasarana, proses pembelajaran, penggunaan Media Kahot, Faktor pendukung dan faktor penghambat. Informasi yang diperoleh dari narasumber dan responden akan dipergunakan untuk mengungkap fenomena atau permasalahan dalam penelitian ini. Selain penelitian lapangan penelitian juga dilakukan dengan membaca, menelaah serta mencatat dari berbagai literatur seperti buku, dan jurnal serta literatur lainnya dengan menggunakan internet guna mempunyai relevansi dengan permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti.

Desain penelitian yang dipakai oleh penelitian ini yaitu Studi Kasus. Desain penelitian menurut (Rahardjo, 2017) merupakan Desain penelitian suatu prosedur atau kerangka kerja untuk Menyusun atau memecahkan masalah yang akan diteliti. Studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut (Rahardjo, 2020). Peneliti memilih jenis dan desain penelitian tersebut karena sesuai dengan judul kasus yang diambil yaitu Implementasi Penggunaan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Interaktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.

Tempat penelitian merupakan sasaran atau permasalahan penelitian dan juga satu jenis sumber yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti dalam pemilihan lokasi di mana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan penentuan unit, bagian, kelompok, dan tempat dimana orang-orang terlibat dalam kegiatan atau peristiwa yang akan diteliti. Peneliti memilih tempat penelitian yaitu di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta yang berada di Jl. Raden Ms Said No. 35, Ketelan, Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Adapun waktu penelitian di laksanakan terhitung sejak bulan Februari sampai dengan Maret 2023.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi penggunaan media kahoot sebagai media pembelajaran interaktivitas terhadap siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta

Hasil penelitian menggambarkan bahwa penggunaan media Kahoot secara akurat mampu meningkatkan interaktivitas dan motivasi peserta didik untuk memanfaatkan perangkat seluler sebagai alat bantu belajar didalam kelas. Hal tersebut tidak terlepas dari sarana prasarana dan fasilitas yang dapat mendukung berjalannya penggunaan media kahoot didalam kelas karena Sarana dan prasarana merupakan faktor pendukung yang sangat penting didunia Pendidikan selain pendidik. Pendidikan tidak akan bisa terlaksana dengan baik tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai (Maryadi, 2018). Hasil penelitian memaparkan bahwa sarana penunjang yang ada diSMA Muhammadiyah 1 Surakarta terbilang cukup memadai baik di luar kelas maupun yang ada didalam kelas. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan dan mengatur semua peralatan yang dibutuhkan agar memperlancar proses belajar mengajar. Sekolah dikatakan bermutu jika memiliki sarana dan prasarana yang memadai, karena dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai dapat menunjang proses pembelajaran yang memperoleh hasil yang diinginkan sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik (Suranto et al., 2022). Ini juga diikuti dengan temuan (Yuditra Farmana, 2018) bahwa perlu adanya media atau model pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Dalam merumuskan pembelajaran lewat media kahoot, penelitian menghasilkan temuan bahwa guru menerapkan metode pembelajaran *problem based learning* dengan pendekatan saintifik. Sementara itu, proses pembelajaran guru memiliki tiga rangkain proses kegiatannya, yang dimaksud adalah tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Untuk sumber ajar guru mengutamakan buku dan menggunakan penelitian seseorang yang ada didalam internet. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Yusana et al., 2013) yang menyatakan bahwa Pada dasarnya proses pembelajaran selain untuk menjadikan peserta didik menguasai materi yang ditargetkan maka juga dirancang untuk menjadikan peserta didik mengenal, peduli dari penghayatan nilai-nilai dan menjadikannya perilaku. Adapun guru memfokuskan mata pelajaran ekonomi yang ada sama pada lingkungan sekitar, tidak hanya memfokuskan pada lingkungan, guru juga membutuhkan metode belajar sambil bermain agar dapat menarik minat, fokus, dan meningkatkan interaktivitas digital maka guru memilih media kahoot untuk media pembelajaran yang dapat menumbuhkan

semangat peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian memaparkan bahwa guru melakukan evaluasi peserta didik yang melibatkan media kahoot dengan melihat pencapaian peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kuis di media kahoot. Hal ini juga didukung oleh penelitian (Bicen, 2018) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media kahoot dapat digunakan dalam berbagai bidang untuk evaluasi seperti penelitian dan melihat presentasi pemahaman siswa dalam belajar.

Adanya media kahoot merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu peserta didik untuk memfokuskan belajar mereka serta memecahkan masalah sederhana melalui kuis berbasis permainan yang ada dalam media kahoot. Pada dasarnya guru dibebaskan untuk berinovasi, dan berkreasi tentunya guru menerapkan berbagai strategi, metode, model, dan media dalam proses pembelajaran yang ingin guru perkenalkan maupun mempraktikkan kepada peserta didik didalam kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Sari, 2019) yang mengatakan bahwa Minat generasi milenial terhadap perubahan dan kemajuan teknologi saat ini cukup besar, terutama pada penggunaan media telekomunikasi berbasis internet seperti *smartphone* yang digunakan untuk berbagai keperluan mendapatkan informasi dari berbagai sumber khususnya dalam bidang Pendidikan. Penggunaan media kahoot digunakan guru pada akhir pembelajaran dengan tujuan untuk mengevaluasi tingkat pengetahuan peserta didik dari proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat memilih mode permainan yang ada dalam media kahoot yaitu mode klasik (bermain individu) dan mode tim (bermain kelompok). Hasil penelitian yang didapatkan bahwa guru memanfaatkan media kahoot sebagai media pembelajaran untuk mengevaluasi dengan memberikan nilai tambahan pada peserta didik yang berhasil mendapatkan poin dalam permainan kuis tersebut sehingga peserta didik dapat lebih termotivasi untuk tetap aktif dalam belajar dan dapat meningkatkan interaktivitas antara peserta didik dengan perangkat selulernya yaitu *smartphone*. Hal tersebut tidak terlepas dari faktor pendukung yaitu adanya ketersediaan sarana prasarana dan fasilitas, perangkat seluler (*smartphone*), dan antusiasme peserta didik. Sementara itu, faktor penghambat pelaksanaan dalam penggunaan media kahoot yaitu keterbatasan waktu dalam pemilihan butir soal.

Secara umum, dari hasil sebaran kuisisioner yang dilakukan oleh peneliti dan telah dianalisis dengan analisis deskriptif maka penulis paparkan bahwa peserta didik menyukai penggunaan media kahoot dan diantara mereka menyetujui bahwa penggunaan

media kahoot sudah tepat. Adapun faktor mengapa peserta didik menyukai media kahoot tersebut yaitu kemudahannya, tampilannya, serta implikasi yang didapat dalam menggunakan media kahoot ini. Berikut penulis paparkan dengan tabel untuk riciannya :

Tabel 3.1 ketertarikan peserta didik dalam penggunaan media kahoot

No	Penyebab Tertarik	Pernyataan Narasumber
1.	Tampilan yang menarik	Narasumber I (peserta didik kelas XI-3) Saya tertarik dengan penggunaan media kahoot saat pembelajaran dikelas karena tampilan menarik yang ada dimedia kahoot seperti menu dan cara bermain dimedia kahoot menarik berbeda dengan media lain sehingga membuat saya lebih bersemangat dalam belajar.
2.	Memudahkan dalam memahami pelajaran	Narasumber II (Peserta didik kelas XI-3) Iya setuju, Saya menyukai media kahoot karena memudahkan saya dalam memahami pelajaran.
3.	Tampilan akses media kahoot	Narasumber II (Peserta didik kelas XI-3) Media Pembelajaran seperti media kahoot menurut saya praktis dan mudah diakses sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bervariasi.
4.	Kemampuan berpikir kritis	Narasumber IV (Peserta didik kelas XI-4) Pembelajaran dengan menggunakan media kahoot sangat bermanfaat bagi saya karena dengan pembelajaran media kahoot dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis saya
5.	Mendorong keaktifan	Narasumber V (Peserta didik kelas XI-4) Iya setuju, guru dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang aktif dan saya senang dengan pembelajaran yang mendorong peserta didiknya agar aktif saat di kelas
6.	Meningkatkan motivasi belajar	Narasumber VI (Peserta didik kelas XI-3) Menurut saya media kahoot meningkatkan motivasi saya untuk belajar.

7.	Meningkatkan interaktivitas dengan perangkat seluler	Narasumber VII (Peserta didik kelas XI-4) iya karena menurut saya media kahoot dapat meningkatkan interaktivitas digital saya dengan perangkat seluler tidak hanya dengan guru dan peserta didik yang lain
----	--	--

Berdasarkan dari rincian tabel tersebut menjelaskan bahwa ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media kahoot dapat membuat guru semakin nyaman dan percaya diri saat mengajar didalam kelas.

4. PENUTUP

Penggunaan media kahoot pada mata pelajaran Ekonomi digunakan oleh guru pada akhir proses pembelajaran dan hanya digunakan dua atau tiga kali dalam satu semester dengan dimanfaatkannya sebagai alat bantu dalam mengevaluasi proses pembelajaran serta menarik minat dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan dapat meningkatkan interaktivitasnya melalui perangkat seluler yaitu dalam arti menjadikan peserta didik yang berkualitas mendapatkan pengetahuan belajar sambil bermain dan memiliki gaya memahami pelajaran yang berbeda dengan media lainnya. Sehingga pada proses pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan dengan gaya belajar mereka. Bagi peserta didik guru dalam menggunakan media kahoot sudah menguasai serta memahami. Penggunaan media kahoot didalam kelas menurut peserta didik sudah tepat, karena media kahoot memiliki tampilan yang menarik, praktis dan mudah diakses serta mendorong keaktifan. Dengan adanya penggunaan media kahoot dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran serta merangsang rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar dengan cara berkompetisi. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan interaktivitas peserta didik dengan memanfaatkan perangkat seluler yang mereka miliki untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi, M. Syastra, M. T. (2015). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI. *CBIS Journa*, 3(2), 78–90.
- Asniza, I. N., Zuraidah, O. S., Baharudin, A. R., Zuhair, Z. M., & Nooraýda, Y. (2021). Pembelajaran Berbasis Game Online Menggunakan Kahoot! Untuk Meningkatkan Pembelajaran Aktif Siswa Pra Perguruan Tinggi : Persepsi Siswa di Kelas Biologi. *Jurnal Pendidikan Sains Turki*, 18(1), 145–160.
- Babar, M. Y., & Ebrahim panah. (2020). Evaluasi Aplikasi Kahoot dan Its. *Jurnal Internasional Ilmu Pendidikan Dan Pedagogis*, 14(12), 1191–1197.
- Babar, M. Y., & Panah, E. (2020). Evaluasi Aplikasi Kahoot dan Its Lingkungan sebagai Alat Pembelajaran. *Jurnal Internasional Ilmu Pendidikan Dan Pedagogis*, 14(12), 1191–

1197.

- Barus, G. (2015). Kata kunci *ج*. *Kinabalu*, 11(2), 50–57.
- Benhadj, Y., Messaoudi, M. El, & Hamid, A. (2019). Menyelidiki Dampak Kahoot ! pada Siswa Keterlibatan , Motivasi , dan Hasil Pembelajaran : Direktur Ifrane sebagai studi kasus. *International Journal of Advance Study and Research Work*, 2(6), 2581–5997. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3250661>
- Bicen, H. (2018). Persepsi Mahasiswa terhadap Pendekatan Gamifikasi : Kahoot sebagai Studi Kasus. *Universitas Istanbul Aydn, Istanbul, Turki*, 13(2), 72–93.
- Bicenl, H. (2018). Persepsi Mahasiswa terhadap Pendekatan Gamifikasi : Kahoot sebagai Studi Kasus. *IJET*, 13(2), 72–93.
- Elferida Somin, L. S. L., Purba, Harefa, N., & Sumiyati. (2019). Efektivitas Penggunaan Permainan Online Kahoot! Kimia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(2), 57–66.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Febriani, E. (2019). Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik statistik Product and service solution (SPSS) versi 20 . 00 . Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Arab menjadi fokus yang diteliti . Temuan penelitian ini menu. *Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, 8(2), 383–399.
- Hardani, dkk. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kualitatif. In *Repository.Uinsu.Ac.Id* (Issue April).
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, & Cholifah, Nn. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkknndik.v3i1.14671>
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII Abstrak*. 6(2301), 58–64.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Maryadi. (2018). Pembelajaran Di Sd. *Jurnal Managemen Pendidikan*, 2, 15–23.
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911>
- Nasution, A. (2022). Implementasi Kemandirian Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi

- Sebagai Media Pembelajaran Tematik di Masa Pembelajaran Daring. *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1–11.
- Ni Wayan Marti. (2017). Peningkatan Mutu Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Melalui Profesionalisme Guru Dan Dosen. *Paper Seminar Sistem Informasi Manajemen*, 232, 1307–1312.
- Nugroho, Y., & Prishardoyo, B. (2017). Persepsi Siswa Kelas X Mipa Tentang Pelaksanaan Peminatan Dan Lintas Minat Ekonomi Di Sma Negeri 1 Batang. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 25–35.
- Oktarika, & Dharmayanti. (2015). Analisis kesiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dengan trigger pada mgmp ipa kabupaten bengkayang (Studi kasus pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran IPA SMP di Kabupaten Bengkayang). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 53(9), 1689–1699.
- Pratiwi. (2017). yang muncul kemudian. Perkembangan teknologi media elektronik modern misalnya telah menyatukan individu dalam sebuah jaringan komunikasi yang lebih bersifat instan yang disebut. *Komunikasi*, 1, 202–224.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASI*, 4(2), 110–122.
- Rahardjo. (2020). Studi Kasus Dalam Penelitian. *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif, Konsep Dan Prosedur*, 274–282.
- richard oliver (dalam Zeithml., dkk 2018). (2021). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., VII, 2013–2015.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Samudera, A. S. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta*. 55.
- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital*.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet : Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era. *Jpis*, 29(1), 9–15.
- Shabrina, N., Darmadi, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh Motivasi dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 164–173. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i2.108>
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)
- Siregar, E. (2015). Konsep Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran. *Konsep Media*

Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran, 1–29.

- Suranto, D. I., Annur, S., Ibrahim, & Alfiyanto, A. (2022). Pentingnya Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(2), 59–66. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i2.26>
- Suri, A., Novriana, N., Susanti, D., Tarbiyah, F., Sulthan, U. I. N., & Saifuddin, T. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Edukasi Berbasis Game Media Pembelajaran Interaktif*. 1(Edisi 1).
- Sutrisno. (2022). Guru Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era. *ZAHRA: Research And Thought Elmentary School Of Islam Journal*, 3(1), 52–60.
- Tarbiyah, J. I. (2019). *Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Arab*. 8(2), 383–399.
- Telaumbanua, A. (2020). Implementasi Pendidikan Agama Kristen di Era Teknologi. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 9(1), 45–68. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v9i1.57>
- Tri Herlambang, Y., Yunarti, Y., Anggraeni Dewi, D., Wahid, R., Hendrawan, B., & Hendriani, A. (2023). Sistem Ubiquitous-Learning Berbasis SPOT Dalam Membangun Interaktivitas Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1599–1609. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.3362>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). Komputer & Pendidikan Efek menggunakan Kahoot! untuk belajar. *Http://Www.Elsevier.Com/Locate/Compedu*, 149, 1–12.
- Wardani, A., & Afriansyah, H. (2019). Sarana dan Prasarana Pendidikan. *E-Journal Universitas Negeri Padang*, 7(1), 1–3.
- Wuryandani, G., Ginting, R., Iskandar, D., & Sitompul, Z. (2014). Pengelolaan Dana Dan Likuiditas Bank. *Buletin Ekonomi Moneter Dan Perbankan*, 16(3), 247–276. <https://doi.org/10.21098/bemp.v16i3.45>
- Yassine Benhad, Messiaudi, M. El, & Limniou, M. (2019). Menyelidiki Dampak Kahoot ! pada Siswa Keterlibatan , Motivasi , dan Hasil Pembelajaran : Direktur Ifrane ... *International Journal of Advance Study and Research Work*, 2(6), 2–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3250661>
- Ye, J. H., Watthanapas, N., & Wu, Y. F. (2020a). Applying kahoot in Thai language and culture curriculum: Analysis of the relationship among online cognitive failure, flow experience, gameplay anxiety and learning performance. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(8), 563–572. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.8.1425>
- Ye, J. H., Watthanapas, N., & Wu, Y. F. (2020b). Menerapkan Kahoot dalam Kurikulum Bahasa dan Budaya Thailand: Analisis Hubungan antara Kegagalan Kognitif Online, Pengalaman Aliran, Gameplay Kecemasan dan Prestasi Belajar. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(8), 563–572.

<https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.8.1425>

- Yuditra Farmana, A. R. W. (2018). Mengoptimalkan Kahoot! Platform Sebagai Media Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Siswa Dalam Belajar Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sebagai Mata Pelajaran Umum Di STIE Enam Enam Kendari). *Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan & Ilmu Sosial*, 2774(5406), 1255–1261.
- Yusana, W., Putrayasa, & Sudiana. (2013). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Bangsa Pada Siswa SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–10.

