



Sepriani Relia
 Simanjuntak¹
 Hery Kresnadi²
 Bistari³

PENGARUH MEDIA BERBASIS APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V DI SD SWASTA ADICITA MULIA PONTIANAK KOTA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media berbasis aplikasi kahoot dalam pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitiannya eksperimen semu (Quasi Experimental Design), dengan desain eksperimen Nonequivalent Control Group Design. Populasinya seluruh peserta didik dari dua kelas yang berjumlah 48 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas P5 Jawa berjumlah 24 siswa dan siswa kelas P5 Nias berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengukuran dan observasi terstruktur. Alat pengumpul datanya adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan lembar observasi. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil rata-rata *post-test* kelas eksperimen 78,13 dan rata-rata *post-test* kelas kontrol 70,75. Hasil uji hipotesis menggunakan t-test (separated varians) diperoleh t_{hitung} sebesar 2,364 sedangkan dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$, dk $n_1 + n_2 - 2 = 46$) sebesar 2,015. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} 2,364 > t_{tabel} 2,015$, maka H_a diterima jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media kahoot pada pembelajaran tematik. Berdasarkan perhitungan *effect size* (ES) diperoleh $ES=0,68$ yang termasuk kriteria sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kahoot pada pembelajaran tematik memberikan pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Aplikasi Kahoot, Tematik, Hasil Belajar.

Abstract

This research aims to analyze the influence of Kahoot application-based media in learning on the thematic learning outcomes of class V students at Adicita Mulia Private Elementary School, Pontianak City. The research method used in this research is an experimental method with a quasi-experimental research form (Quasi Experimental Design), with a Nonequivalent Control Group Design experimental design. The population is all students from two classes totaling 48 students. The sample for this research was class P5 Java, totaling 24 students and class P5 Nias, totaling 24 students. The data collection techniques used are structured measurement and observation techniques. The data collection tools are written tests in the form of multiple choices and observation sheets. Based on data analysis, the average post-test result for the experimental class was 78.13 and the average post-test for the control class was 70.75. The results of hypothesis testing using the t-test (separated variance) obtained t_{count} of 2.364 while and t_{table} ($\alpha = 5\%$, dk $n_1 + n_2 - 2 = 46$) of 2.015. The calculation results show that t_{count} is $2.364 > t_{table} 2.015$, so H_a is accepted so it can be concluded that there is an influence of Kahoot media on thematic learning. Based on the effect size (ES) calculation, $ES = 0.68$, which is included in the medium criteria. Thus, it can be concluded that the use of Kahoot media in thematic learning has a moderate influence on the learning outcomes of class V students at Adicita Mulia Private Elementary School, Pontianak City.

Keywords: Influence, Kahoot Application Media, Thematic, Learning Results.

¹ Universitas Tanjungpura
 relia20@student.untan.ac.id

² Universitas Tanjungpura
 hery.kresnadi@gmail.com

³ Universitas Tanjungpura
 bistari@fkip.untan.ac.id

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 atau yang disebut era digital mempercepat laju perkembangan teknologi. Sehingga dunia pendidikan harus mampu beradaptasi agar pendidikan tidak mengalami kemunduran. Saat ini proses pendidikan telah mengalami perkembangan sehingga dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di Indonesia. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini membuat dunia pendidikan dituntut untuk melakukan perubahan, karena kita tidak hanya menghadapi mesin digital melainkan juga karakteristik siswa dalam memotivasi belajarnya.

Generasi milenial sudah memahami teknologi internet, seperti game online yang ada di handphone. Jaringan internet dengan segala kecanggihannya memberikan pengaruh positif dan negatif siswa hanya menggunakan handphone untuk bermain game online yang mereka sukai yang membuat orang tua banyak yang mengeluhkan anaknya kecanduan handphone. Dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengatasi pengaruh negatif informasi dan teknologi sekaligus mengoptimalkan penggunaan media teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Proses pendidikan kini telah mengikuti perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan menggunakan teknologi digital untuk kepentingan peningkata layanan serta kualitas pendidikan. Teknologi merupakan alat dan sarana yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis game sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Khaira, 2021). Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara dan fenomena yang terjadi dilapangan ketika peneliti melakukan observasi di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota menunjukkan bahwa banyak guru lebih dominan menerapkan metode ceramah dalam aktivitas belajar dan mengajar. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang menggunakan media pendukung pembelajaran jarang diterapkan sehingga saat proses pembelajaran di dalam kelas siswa terlihat tidak aktif dan kurang memperhatikan. Maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah media berbasis aplikasi kahoot. Media berbasis aplikasi kahoot merupakan media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran visual, kahoot memiliki fungsi atensi (Mustikawati, 2019). Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Kahoot bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Menurut Irwan (2019), "Kahoot merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran." Banyak studi telah membuktikan bahwa penggunaan aplikasi kahoot telah berdampak positif bagi hasil belajar siswa, Hasil riset menunjukkan bahwa penerapan aplikasi kahoot dalam aktivitas belajar dan mengajar menunjukkan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar Geografi, IPS, dan Matematika. Selain itu, penggunaan aplikasi kahoot juga berdampak positif terhadap motivasi belajar serta membuat siswa lebih antusias dan berpartisipasi aktif terhadap pembelajaran (Putra, 2020; Purwanto, 2021; Pratiwi, 2021). Hasil riset tersebut menunjukkan bahwa kahoot efektif untuk diterapkan di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas oleh karena itu penelitian ini ingin menyelidiki apakah penerapan kahoot juga berdampak positif di sekolah dasar.

Keberhasilan siswa dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Ananda, 2017). Hasil belajar siswa, dapat dilihat dari ketuntasan yang diperolehnya. Pencapaian hasil belajar yang baik maka di dalam proses pembelajaran diperlukan model maupun media yang mendukung keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis bermaksud untuk menyelidiki sejauh mana "Pengaruh Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Khususnya di SD Swasta Adicita Mulia

Pontianak Kota.” Penggunaan media pembelajaran kahoot diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitiannya eksperimen semu (Quasi Experimental Design), dengan desain eksperimen Nonequivalent Control Group Design. Populasinya seluruh peserta didik dari dua kelas yang berjumlah 48 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas P5 Jawa berjumlah 24 siswa dan siswa kelas P5 Nias berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengukuran dan observasi terstruktur. Alat pengumpul datanya adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan rumus rerata dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas.

Penelitian ini dilakukan masing-masing enam kali pertemuan dengan alokasi waktu (3 x 35 menit) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk menganalisis seberapa tinggi pengaruh media kahoot pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota.”. Jumlah keseluruhan siswa pada penelitian ini adalah 48 orang dengan rincian 24 siswa di kelas P5 Jawa sebagai kelas eksperimen dan 24 siswa di kelas P5 Nias sebagai kelas kontrol.

Tabel 1. Perhitungan Uji Normalitas *Pretest*

Kelas	N	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kriteria	Normal
Eksperimen	24	5,424	7,814	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$	Normal
Kontrol	24	6,111	7,814		

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh diperoleh X^2_{hitung} sebesar 5,424 dengan X^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 6 - 3 = 3$) sebesar 7,814. Karena uji normalitas kelas eksperimen menunjukkan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data hasil *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya pada kelas kontrol diperoleh X^2_{hitung} sebesar 6,111 dengan X^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 6 - 3 = 3$) sebesar 7,814. Karena uji normalitas kelas kontrol menunjukkan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data hasil *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2. Perhitungan Uji Normalitas *Posttest*

Kelas	N	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kriteria	Normal
Eksperimen	24	4,313	7,814	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$	Normal
Kontrol	24	6,901	7,814		

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh diperoleh X^2_{hitung} sebesar 4,313 dengan X^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 6 - 3 = 3$) sebesar 7,814. Karena uji normalitas kelas eksperimen menunjukkan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data hasil *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya pada kelas kontrol diperoleh X^2_{hitung} sebesar 6,901 dengan X^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 6 - 3 = 3$) sebesar 7,814. Karena uji normalitas kelas eksperimen menunjukkan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data hasil *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data Pretes dan *Posttest*

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
S ² Eksperimen	10,05	11,36
S ² Kontrol	10,08	10,24
F _{hitung}	1,085	1,232
F _{tabel}	2,015	2,015
Kesimpulan	Varians homogen	Varians homogen

Berdasarkan perhitungan *Pretest* tersebut diperoleh F_{hitung} (1,085) dan F_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 5\% = (2,015)$. F_{hitung} (1,085) < F_{tabel} (2,015), maka data *pre-test* kelas eksperimen

dan kelas kontrol dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan), serta pada perhitungan data *Posttest* diperoleh F_{hitung} (1,232) dan F_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 5\% = (2,015)$. F_{hitung} (1,232) < F_{tabel} (2,015), maka data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan).

Dari pengujian post test kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh t_{hitung} sebesar 2,364, dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$, $dk n_1 + n_2 - 2 = 46$) sebesar 2,015. Karena t_{hitung} 2,364 > t_{tabel} 2,015, maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh media berbasis aplikasi kahoot dalam Pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota.

PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa di Kelas Eksperimen Menggunakan Media Kahoot dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di SD Adicita Mulia Pontianak Kota

Pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan alokasi waktu pembelajaran setiap pertemuan adalah 3x35 menit. Pada pelaksanaan pembelajaran diawali dengan menyapa siswa, memeriksa kebersihan dan kesiapan siswa, berdoa, absen dan menginformasikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan kegiatan inti yaitu pembagian kelompok yang dilakukan oleh peneliti. Setelah mendapat kelompok, peneliti mengatur tempat duduk siswa. Peneliti memulai pembelajaran dengan mengajak semua siswa untuk mengamati gambar yang akan di tampilkan melalui kahoot oleh peneliti. Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan pendapat mengenai pengamatan mereka dan akan dilanjutkan dengan penjelasan secara singkat.

Selanjutnya peneliti akan melakukan games bersama kelompok yang telah bentuk. Peneliti menampilkan beberapa kuis melalui kahoot, setiap perwakilan kelompok menyiapkan hp untuk membuka kahoot dan mereka akan memilih jawaban melalui layar hp mereka dan akan melakukan tanya jawab. Setelah selesai melaksanakan games, kemudian peneliti akan membagikan lembar kerja dan melakukan diskusi bersama anggota kelompoknya masing-masing. Setelah melakukan diskusi peneliti memilih secara acak perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka didepan kelas dan anggota kelompok yang lain diberikan kesempatan untuk menanggapi presentasi kelompok yang maju dan menuliskan informasi baru yang mereka dapatkan dari kelompok yang presentasi sehingga setiap siswa akan mendapatkan informasi. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan penutup yaitu merefleksi, merangkum pembelajaran, dan memberikan tindak lanjut.

Setiap setelah melaksanakan pembelajaran, siswa mengerjakan tes formatif. Soal-soal dalam tes formatif sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Tes formatif ini berbentuk pilihan ganda yang bertujuan mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan 76 maka diberikan remedial berupa soal yang sama. Selanjutnya setelah melaksanakan 6 kali pembelajaran dengan menggunakan kahoot tersebut, dilaksanakan penilaian tes akhir. Berdasarkan data nilai tes akhir di kelas eksperimen nilai tertinggi yang diperoleh adalah 95 sebanyak 3 orang dan nilai terendah adalah 55 sebanyak 1 Orang. Kemudian dilakukan perhitungan rata-rata hasil belajar siswa tersebut, diperoleh rata-rata sebesar 78,13. Kriteria ketentuan minimum (KKM) adalah 76. Maka terdapat 15 siswa yang nilainya tuntas dan 9 siswa yang nilainya belum tuntas.

Hasil Belajar Siswa di Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Kahoot dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SD Adicita Mulia Pontianak Kota

Pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan alokasi waktu pembelajaran setiap pertemuan adalah 3x35 menit. Pada pelaksanaan pembelajaran diawali dengan menyapa siswa, memeriksa kebersihan dan kesiapan siswa, berdoa, absen dan menginformasikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan kegiatan inti yaitu pembagian kelompok yang dilakukan oleh peneliti. Setelah mendapat kelompok, peneliti mengatur tempat duduk siswa.

Peneliti memulai pembelajaran dengan mengajak semua siswa untuk membuka buku paket yang telah disediakan dan menyampaikan materi kemudian peneliti akan membagikan lembar kerja dan melakukan diskusi bersama anggota kelompoknya masing-masing. Setelah melakukan diskusi peneliti memilih secara acak perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka didepan kelas dan anggota kelompok yang lain diberikan kesempatan untuk menanggapi presentasi kelompok yang maju dan menuliskan informasi baru yang mereka

dapatkan dari kelompok yang presentasi sehingga setiap siswa akan mendapatkan informasi. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan penutup yaitu merefleksi, merangkum pembelajaran, dan memberikan tindak lanjut.

Setiap setelah melaksanakan pembelajaran, siswa mengerjakan tes formatif. Soal-soal dalam tes formatif sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Tes formatif ini berbentuk pilihan ganda yang bertujuan mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan 76 maka diberikan remedial berupa soal yang sama. Selanjutnya setelah melaksanakan 6 kali pembelajaran dengan menggunakan kahoot tersebut, dilaksanakan penilaian tes akhir. Berdasarkan data nilai tes akhir di kelas eksperimen nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85 sebanyak 2 orang dan nilai terendah adalah 50 sebanyak 1 Orang. Kemudian dilakukan perhitungan rata-rata hasil belajar siswa tersebut, diperoleh rata-rata sebesar 70,75. Kriteria ketentuan minimum (KKM) adalah 76. Maka terdapat 9 siswa yang nilainya tuntas dan 15 siswa yang nilainya belum tuntas. Dengan demikian, hasil belajar siswa yang pembelajaran menggunakan kahoot lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang menggunakan media buku.

Pengaruh Media Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota

Pada kelas eksperimen skor rata-rata *post-test* adalah 78,13. Sedangkan pada kelas kontrol skor rata-rata hasil belajar siswa *post-test* adalah 70,75. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, terlihat bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media kahoot. Namun secara keseluruhan, hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol mengalami peningkatan. Untuk menentukan terdapat pengaruh atau tidak terdapat pengaruh penggunaan media kahoot, maka dilakukan perhitungan uji hipotesis (uji-t) dari data yang diperoleh sesudah diberi perlakuan (*post-test*).

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis (uji-t) dengan menggunakan rumus *polled* varians diperoleh t_{hitung} sebesar 2,364 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$, $dk = n_1 + n_2 - 2 = 46$) sebesar 2,015. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} 2,364 > t_{tabel} 2,015$. Dengan demikian H_0 ditolak, sebaliknya H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh atau perbedaan *post-test* siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media kahoot dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media kahoot dalam Pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota.

Pengaruh yang didapat di kelas eksperimen dan di kelas kontrol tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan, pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen lebih efektif karena menggunakan media kahoot, dengan menggunakan media kahoot siswa dapat bekerja sama bersama anggota kelompoknya dan belajar dengan menyenangkan untuk dapat memahami materi pelajaran. Hal ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif pada proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol lebih berpusat kepada peneliti, siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan apa yang dijelaskan oleh peneliti, untuk media pembelajaran hanya menggunakan beberapa buku, hal ini menjadikan proses pembelajaran kurang efektif.

Perhitungan *effect size* diketahui bahwa skor rata-rata *post-test* di kelas eksperimen adalah 78,13 dan skor rata-rata *post-test* kelas di kelas kontrol adalah 70,75. Standar deviasi kelas eksperimen adalah 11,36 dan standar deviasi kelas kontrol adalah 10,24. Berdasarkan hasil perhitungan di peroleh *effect size* sebesar 0,68. Kriteria besarnya *effect size* berada pada kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kahoot pada pembelajaran tematik memberikan pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik, dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat 15 siswa yang nilainya tuntas dan 9 siswa yang nilainya belum tuntas. (2) terdapat 9 siswa yang nilainya tuntas dan 15 siswa yang nilainya belum tuntas. (3) Terdapat pengaruh media kahoot terhadap hasil belajar tematik siswa di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota. (4) Berdasarkan hasil perhitungan *Effect size* diperoleh hasil sebesar 0,68 dengan kriteria sedang, yang berarti media kahoot berpengaruh terhadap hasil pembelajaran tematik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21-30.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Pratiwi, R., & Hermanto, F. (2021). Efektivitas Pembelajaran Ips Menggunakan Video Animasi Dan Kahoot! Materi Interaksi Antarnegara-Negara Asean Pada Siswa Kelas Viii Smp N 3 Tebo Jambi. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 3(2), 100-106.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review: penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasaki*, 4(2), 110-122.
- Yuselmi, R. (2022). Meta Analisis: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Esabi (Jurnal Edukasi dan Sains Biologi)*, 4(1), 21-25