



T. Rahmilia Agraini¹
 Adisty Akhoma
 Ummah²
 Ambiyar³
 Mahesi Agni Zaus⁴

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA AKUNTANSI SMK NEGERI 1 SINGINGI HILIR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Informatika siswa kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Singingi Hilir, Riau. Masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga mempengaruhi keaktifan siswa dalam memahami materi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dikategorikan sebagai kuasi-eksperimen dengan desain *pretest-posttest* control group. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Singingi Hilir, Riau pada tahun ajaran 2023/2024, dengan total 25 siswa. Untuk mengukur efektivitas, dilakukan *pretest* sebelum penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan Kahoot. Hasil *posttest* dianalisis menggunakan uji prasyarat, *N-Gain Score*, dan *effect size*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa yang menggunakan Kahoot dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil nilai *effect size* 1,5 .

Kata Kunci: Efektivitas, Kahoot, Hasil Belajar, Pembelajaran Informatika

Abstract

This study aims to measure the effectiveness of using Kahoot in improving learning outcomes in the Informatics subject for 11th-grade Accounting students at SMKN 1 Singingi Hilir, Riau. The identified issue is the low learning outcomes of students due to the use of unengaging teaching media, which affects student engagement in understanding the material. This research employs an experimental method categorized as a quasi-experiment with a *pretest-posttest* control group design. The subjects of the study are 11th-grade Accounting students at SMKN 1 Singingi Hilir, Riau, for the 2023/2024 academic year, totaling 25 students. To measure effectiveness, a *pretest* was conducted before using Kahoot in the learning process, and a *posttest* was given after the learning process with Kahoot. The *posttest* results were analyzed using prerequisite tests, *N-Gain Score*, and *effect size*. The analysis results showed an increase in the scores of students who used Kahoot compared to the control class. Therefore, the use of Kahoot has proven effective in enhancing student learning outcomes with *effect size* value is 1,5.

Keywords: Effectiveness, Kahoot, learning outcomes, Informatics Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan agar siap berperan di masa depan. Proses pendidikan dilakukan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, dengan harapan orang dewasa dapat menjadi teladan bagi anak-anak, memberikan pembelajaran, pengarahan, peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Dalam definisi yang luas, pendidikan mencakup semua pengalaman belajar sepanjang hayat dalam berbagai lingkungan dan situasi yang memberikan dampak positif pada pertumbuhan individu. Pendidikan berlangsung seumur hidup (*long life education*). Dalam definisi yang sempit, pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh lembaga

^{1,2,3,4}, Pendidkan Teknologi dan Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Sumatra Barat, Indonesia.
 email : tengkurahmii@student.unp.ac.id , adisty@student.unp.ac.id, ambiyar@ft.unp.ac.id,
mahesiagnizaus@ft.unp.ac.id

untuk membekali peserta didik dengan kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan sosial. Tujuan pendidikan adalah membimbing seluruh potensi yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat meraih keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota Masyarakat (Pristiwanti et al., 2022)

Era digital telah menghadirkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan pembelajaran. Saat ini, hampir setiap aktivitas manusia sehari-hari memanfaatkan teknologi dan setiap gerak-gerik manusia tidak lepas dari penggunaan teknologi. Teknologi dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan dan pemanfaatan ini sangat masif, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemahaman teknologi menciptakan kebiasaan baru bagi peserta didik dan pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang baik dan tepat sehingga terbentuk proses pembelajaran yang berkualitas. Teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan secara maksimal, meliputi penggunaan platform digital, media pembelajaran, penyampaian materi, monitoring, hingga evaluasi pendidikan (Salsabila et al., 2022)

Pendidikan dan pembelajaran di era digital memiliki banyak potensi positif dengan teknologi yang mampu meningkatkan akses dan interaktivitas. Peningkatan aksesibilitas melalui teknologi digital telah membuka akses pendidikan bagi orang-orang di seluruh dunia, tanpa memandang lokasi geografis, latar belakang ekonomi, atau kemampuan fisik mereka (Novitasari, 2023). Teknologi digital telah memperluas akses pendidikan secara merata bagi semua orang dan membuka berbagai peluang baru untuk belajar dan pengembangan diri. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk menyediakan sumber belajar yang beragam dan interaktif, sehingga meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan. Tujuan penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah untuk memudahkan pembelajaran melalui berbagai perancangan dan pengaturan sumber teknologi secara tepat. Dengan demikian, penggunaan teknologi secara masif dapat meminimalisir kekurangan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Hanifah & Niar, 2021)

Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai secara akademis melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik. Hasil belajar adalah kompetensi yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk angka atau skor (Sari & Amalia, 2018). Hasil belajar dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan atau bertambahnya keterampilan. Ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal (dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (lingkungan sekitar). Faktor internal menyangkut kemampuan peserta didik yang memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar di sekolah.

Pada mata pelajaran Informatika untuk siswa akuntansi di SMKN 1 Singingi Hilir Riau, hasil belajar masih rendah. Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih monoton dan membosankan bagi siswa, sehingga minat belajar siswa menurun. Guru cenderung menggunakan metode konvensional dengan bantuan media Power Point tanpa menggunakan media yang lebih menarik. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran, yang berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Salah satu inovasi teknologi yang banyak digunakan dalam konteks pembelajaran yaitu aplikasi dan platform pendidikan, saat ini Kahoot menjadi yang terpopuler. Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web atau web based learning dengan mengkolaborasikan permainan ke dalam konten pendidikan. Dikarenakan kehadiran game dapat menarik minat peserta didik, karena memberikan kesan yang dapat merangsang pembelajaran yang menyenangkan (Amalia & Nawir, 2022). Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran menghadirkan situasi kuis yang meriah dan heboh, menciptakan suasana yang tidak membosankan dan membuat siswa terlibat secara aktif (Mattawang & Syarif, 2023). Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis game yang dapat diakses secara online dengan sistem penilaian berbentuk poin. Dengan aplikasi ini, peserta didik dapat belajar aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Kahoot telah dipercaya oleh lebih dari 8 juta pendidik di seluruh dunia dan ratusan juta siswa pembelajar terdaftar sebagai pengguna aktif hingga saat ini. Kahoot hadir sebagai inovasi pendidikan yang memudahkan guru dalam penilaian peserta didik seperti penguatan materi, latihan, kuis, ulangan harian, pretest,

pengayaan, remedial, dan lain-lain yang bersifat interaktif dan kondusif (Daryanes & Ririen, 2020)

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika siswa akuntansi di SMKN 1 Singingi Hilir, Riau. Penelitian ini dilakukan karena hasil belajar Informatika siswa akuntansi masih rendah. Pembelajaran yang monoton membuat siswa tidak berminat dalam pelaksanaan pembelajaran Informatika. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Kahoot, yang seperti game menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa dan hasil belajarnya.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sepriani dkk tentang Pengaruh Media Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota didapatkan hasil bahwa dengan penggunaan media kahoot pada pembelajaran tematik memberikan pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota yang memiliki nilai effect size sebesar 0,68. (Simanjuntak et al, 2023). Penelitian lain yang dilakukan oleh Rica Wijayanti dkk dengan judul Pengaruh Penerapan Games Based Learning Menggunakan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X Pada Materi Hakikat Fisika Di Ma Muhammadiyah Watulimo yang mendapatkan hasil bahwa pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) dengan berbantuan media pembelajaran aplikasi kahoot efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika (Wijayanti, 2019).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain pretest - posttest control group. Populasi atau subjek penelitian ini adalah siswa jurusan Akuntansi SMKN 1 Singingi Hilir, Riau. Kelas eksperimen adalah siswa kelas XI AKT 1 dan kelas kontrol adalah siswa kelas XI AKT 2. Masing-masing kelas terdiri dari 25 siswa. Instrumen penelitian menggunakan tes pilihan ganda yang terdiri dari 30 soal untuk pretest dan posttest yang disusun berdasarkan materi pada mata pelajaran Informatika. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan instrumen yang digunakan layak. Validitas soal diuji menggunakan rumus Korelasi Pearson. Soal yang valid jika nilai rhitung lebih besar dari rtabel pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai rxy lebih besar dari rtabel pada taraf signifikansi 5% (misalkan rtabel = 0.396 untuk df= 23) maka skor tiap soal tersebut dinyatakan valid dan jika nilai rxy lebih kecil dari rtabel maka dinyatakan tidak valid. Reliabilitas diuji menggunakan rumus Kuder Richardson 21 (KR-21). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik inferensial. Efektivitas penggunaan Kahoot dievaluasi berdasarkan perbedaan hasil belajar antara peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol, peningkatan hasil belajar peserta didik, serta dampak penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik. Analisis data dilakukan dengan uji statistik inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, perhitungan N-Gain, dan effect size.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas instrumen soal dengan rumus Korelasi Pearson mendapatkan hasil yaitu dari 30 soal pretest yang diuji terdapat 25 soal pretest yang valid dan 5 soal yang tidak valid dan pada soal post test ada terdapat 26 soal posttest yang valid dari 30 soal posttest yang di uji coba. Hasil reabilitas instrument dengan rumus rumus Kuder Richardson 21 (KR-21) menunjukkan hasil bahwa soal uji coba pretest memiliki nilai sebesar 1.008 dengan kategori sangat tinggi dan uji soal uji coba posttest memiliki nilai reliabilitas sebesar 1.011 dengan kategori sangat tinggi. Instrumen yang memiliki kategori sangat tinggi maka derajat kesalahannya kecil sehingga dikatakan cukup baik untuk digunakan dan memenuhi batas minimal indeks reliabilitas. Uji daya beda soal mendapatkan hasil soal pretest dari 30 soal terdapat 20 soal dengan katagori baik, 5 soal dengan kategori rendah dan 5 soal dengan kategori sangat baik. Pada soal uji coba posttest terdapat 22 soal dengan kategori baik, 4 soal dengan kategori rendah dan 4 soal dengan kategori sangat baik. Uji ideks kesukaran soal mendapatkan hasil ada 10 soal dalam kategori mudah, 15 soal sedang dan 5 soal dengan kategori sulit lalu pada uji soal posttest terdapat 12 soal dalam kategori mudah, 14 soal sedang dan 4 soal dengan kategori sulit.

Deskripsi data penelitian ini didasarkan pada hasil belajar peserta didik kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Singingi Hilir Riau, pada mata pelajaran Informatika. Data awal yang digunakan adalah nilai pretest yang diperoleh dari 25 peserta didik di awal penelitian.

Deskripsi Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Berdasarkan analisis data dari pretest dan posttest kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata, standar deviasi, dan variansi yang terdapat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Nilai Eksperimen

Kelas ekperimen	N	Rata-rata	Standar deviasi	Variansi
<i>Pretest</i>	25	60	12	144
<i>posttest</i>	25	80	10	100

Deskripsi Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Berdasarkan analisis data dari pretest dan posttest kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata, standar deviasi, dan variansi yang terdapat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Nilai Kontrol

Kelas kontrol	N	Rata-rata	Standar deviasi	Variansi
<i>Pretest</i>	25	58	11	121
<i>Posttest</i>	25	65	10	100

Analisis Data Perbedaan Hasil Belajar

Hasil thitung dari dari kedua sampel kelas adalah 6,87 sedangkan nilai adalah ttabel 2,01 diketahui bahwa dimana nilai thitung lebih besar daripada nilai ttabel, oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara rinci, hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebelum uji hipotesis. Hasil dari pretest dan posttest kelas kontrol serta pretest dan posttest kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data telah berdistribusi secara normal.

Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penilaian dari pretest dan posttest yang diberikan kepada 25 peserta didik dalam kelas sampel, hasilnya dihitung menggunakan rumus N-Gain score menggunakan perangkat lunak SPSS 23, yang terdapat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil N-Gain Score

	Kelas eksperimen			Kelas Kontrol			
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>	
Rata -rata	60	80	0,5	Rata -rata	58	65	0,167
Standar deviasi	12	10	0,275	Standar deviasi	11	10	0,25

Hasil analisis data penelitian menggunakan N-gain score menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai N-gain sebesar 0,5, yang masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot efektif, karena peningkatan tersebut telah mencapai kategori sedang.

Analisis Data Dampak Terhadap Hasil Belajar

Dampak penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan analisis effect size. Hasil analisis effect size dapat dilihat dalam Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis *Effect Size*

Hasil Analisis <i>Effect Size</i>	Kategori
1,5	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis effect size, diperoleh nilai sebesar 1,5 yang masuk dalam kategori Tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di SMKN 1 Singingi Hilir, Riau.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Singingi Hilir Riau, ditemukan bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Peningkatan ini diamati dari kemampuan awal peserta didik, yang diukur melalui pretest, dan kemudian diukur kembali setelah diberikan perlakuan, yaitu penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran untuk kelas eksperimen, sementara kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional dan posttest diberikan setelah perlakuan diberikan.

Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai t hitung sebesar 6,87 sedangkan nilai t tabel pada derajat kebebasan (df) = 48 dan tingkat signifikansi (α) = 0,05 adalah sebesar 2,01. Dikarenakan nilai t hitung lebih besar dari t tabel, hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Game Edukasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran Kahoot yang berbasis game-based learning memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar tercermin dari uji N-Gain score yang digunakan untuk mengamati perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil uji N-Gain score menunjukkan nilai sebesar 0,5 yang tergolong dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot efektif, karena telah mencapai kategori sedang. Terdapat peningkatan hasil belajar setelah implementasi Kahoot dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional yang digunakan dalam kelas kontrol.

Effect size digunakan untuk mengukur seberapa besar dampak penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil analisis ukuran efek menunjukkan nilai sebesar 1,5 yang termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di SMKN 1 Singingi Hilir Riau. Analisis pada penelitian ini menggunakan uji-t yang menghasilkan hasil melebihi batas minimum, menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil analisis menggunakan rumus N-Gain Score dan effect size menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam kelas eksperimen, dengan effect size dikategorikan sebagai besar. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mata pelajaran Informatika terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Singingi Hilir Riau, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan mengamati kemampuan awal peserta didik melalui pretest dan kemudian melakukan perlakuan dengan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran untuk kelas eksperimen, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, antusiasme siswa meningkat dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, seperti yang ditunjukkan oleh nilai t hitung yang signifikan.

Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Analisis menggunakan uji N-Gain score dan effect size juga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mata pelajaran Informatika terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMKN 1 Singingi Hilir Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Nawir, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kelas VII SMP. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 1(2), 56-62.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal ED*, 8(2), 468-470.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Jurnal Natural Science Integrasi*, 3(2), 172.
- Hanifah, U., & Niar, S. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123-133.
- Janna, N. M. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 33-42.
- Novitasari, L. (2023). Pendidikan dan Pembelajaran di Era Digital.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7912-7915.
- Salsabila, U. H., Insani, A. P. S., Mustofa, H., Kalma, M. E. Z., & Wibisono, M. I. (2023). Teknologi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Pasca Pandemi. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 81-81.
- Sari, N., & Amalia, R. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 203-210.
- Simanjuntak, S. R., Kresnadi, H., & Bistari, B. (2023). Pengaruh Media Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 4523-4528.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainuddin, Z. (2019). Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (Rme) Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot. *Sigma*, 5(1), 1-7.