**Prosiding**

**Seminar Nasional**

**IKIP PGRI Bojonegoro**

*“Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0”*



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA

**Clarisha Wahyu Susilowati¹, Rika Pristian Fitri Astuti², Dian Ratna Puspananda³**

IKIP PGRI Bojonegoro. Email: [clarishawahyu@gmail.com](mailto:clarishawahyu@gmail.com)

**Abstract**

*This study aims aims to analyse the impact of kahoot learning media implementation on student’s academic achievement in economic subject in class X SMA Negeri 1 Parengan Tuban, focusing on the topic of demand and supply of goods. This study was counducted using a quantitative aprproach, where kahoot serves as the independent variable, while learning outcomes are defined as the dependent variabble. The data collection process was conducted through administering test to 34 students of class X-3. The collected data where then analysed through paired sample t-test by utilizing SPSS software version 26.0. The result of data processing showed that the t-count value of 28.889 exceeds the t-table value of 2.035, with a significance value of 0,000 wich showed a result smaller than 0,05. This finding indicates that there is a statistically significant effect of using kahoot media on improving student learning outcomes. Thus, kahoot media is proven to be effective in improving students understanding of economic material, as well as being an alternative interactive and innovative learning strategy to optimise the learning process in the classroom.*

***Keywords:*** *Kahoot, learning outcomes, economics education, interactive media, quantitative research.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan media pembelajaran kahoot terhadap pencapaian akademik peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban, dengan fokus pada topik permintaan dan penawaran barang. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana kahoot berfungsi sebagai variabel independen, sementara hasil belajar ditetapkan sebagai variabel dependen. Proses pengambilan data dilakukan melalui pemberian tes kepada 34 siswa kelas X-3. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui uji paired sample t-test dengan memanfaatkan software SPSS versi 26.0. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 28,889 melampaui nilai t-tabel sebesar 2,035, dengan nilai signifikansi 0,000 yang menunjukkan hasil lebih kecil dari 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik dari penggunaan media kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi, sekaligus menjadi alternatif strategi pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci:** Kahoot, hasil belajar, pendidikan ekonomi, media interaktif, penelitian kuantitatif.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memainkan peran kunci dalam pembentukan karakter dan peningkatan kompetensi sumber daya manusia. Pendidikan berperan sebagai sarana bagi individu untuk memperoleh wawasan dan kompetensi yang relevan dengan tantangan zaman. Dalam era Revolusi Industri 4.0, pendidikan dituntut untuk mampu bertransformasi dan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Pemerintah Indonesia pun telah melakukan berbagai reformasi kurikulum demi meningkatkan mutu pendidikan. Kurikulum sebagai “nyawa” pendidikan, menurut Suryaman (2020), perlu terus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan kontekstual mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat. Namun demikian, transformasi pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, di antaranya rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya motivasi, dan minimnya peran aktif dalam proses pembelajaran, terkhususnya pada mata pelajaran ekonomi yang memerlukan pemahaman konseptual sekaligus aplikatif.

Mata pelajaran ekonomi menjadi penting karena menyediakan landasan pengetahuan danKompetensi ekonomi yang dapat diimplementasikan dalam aktivitas sehari-hari. Sayangnya, pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas masih diwarnai rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, serta minimnya partisipasi aktif dan motivasi belajar. Proses pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada ceramah, ditambah dengan terbatasnya penggunaan media interaktif, membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran. Padahal, hasil belajar yang baik dapat dicapai apabila kegiatan pembelajaran menyentuh tiga ranah tujuan pendidikan: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Dakhi, 2020). Salah satu strategi yang dapat diadopsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan *kahoot* merupakan salah satu contohnya.

*Kahoot* merupakan aplikasi kuis berbasis *game* yang memungkinkan pendidik dan murid berinteraksi secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan hasil penelitian Fradani (2024) yang menemukan perbedaan signifikan prestasi belajar antara kelas eksperimen (menggunakan *Kahoot*) dan kontrol (metode ceramah), studi ini juga bertujuan untuk menguji replikasi temuan tersebut dalam konteks SMA Negeri 1 Parengan Tuban. Selain itu, seperti yang diungkapkan Astuti & Destiasa (2022), integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memerlukan media yang menarik, tetapi juga desain instruksional yang matang, sehingga penelitian ini sekaligus mengevaluasi kesiapan infrastruktur dan respons siswa terhadap Kahoot. Berdasarkan penelitian Sakdah et al. dalam Saputro et al. (2024), *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif yang dihitung berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan. Hasil kuis yang dapat diunduh juga memudahkan guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa. Beberapa penelitian sebelumnya seperti Wati & Dewi (2024), serta Puspitasari et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan *Kahoot* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan capaian belajar siswa pada berbagai tingkat pendidikan, termasuk SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Meski demikian, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi dampak Kahoot terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi di kalangan siswa SMA masih terbatas, sehingga meninggalkan celah dalam literatur yang ada.

Hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Parengan Tuban menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi masih menghadapi hambatan berupa rendahnya nilai siswa, kurangnya partisipasi dalam diskusi kelas, dan metode pembelajaran yang kurang interaktif. Sebagian besar peserta didik belum berhasil mencapai nilai minimum yang ditetapkan dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebesar 72. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik sepanjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dengan semikian, pemanfaatan platform *Kahoot* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran diharapkan mampu menjadi solusi yang relevan, dengan menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan selaras dengan tuntutan pendidikan di era digital abad ke-21.

Dengan Berdasarkan latar belakang tersebut serta mempertimbangkan kekurangan dalam penelitian sebelumnya,Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penerapan media *Kahoot* terhadap capaian belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Parengan, Tuban. Hasil studi ini diharapkan mampu memberikan sumbangan signifikan sebagai upaya untuk memperluas cakupan pengembangan strategi pembelajaran Ekonomi yang lebih efisien dan berhasil dalam mencapai tujuan di masa depan, sekaligus menjadi acuan bagi pendidik dan institusi pendidikan dalam mengembangkan metode pendekatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif bagi peserta didik.

**METODE**

Sudi ini menerapkan metode kuantitatif dengan populasi yang meliputi semua siswa kelas X di SMA Negeri 1 Parengan, Tuban. Sedangkan sampel diambil dari kelas X-3 sebanyak 34 peserta didik terlibat dalam penelitian ini, yang ditentukan melalui metode pengambilan sampel acak berkelompok (*cluster random sampling*). Proses analisis data melibatkan uji normalitas serta pengujian terhadap hipotesis yang telah dirumuskan.

Data dikumpulkan melalui beragam metode yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi langsung di lapangan sebagai tahap awal sebelum memulai penelitian, dengan tujuan mengidentifikasi berbagai fakta yang berkaitan dengan permasalahan capaian pembelajaran siswa kelas X-3 dalam mata pelajaran ekonomi. Dalam pelaksanaanya, instrumen tes disusun dalam bentuk 25 soal berformat pilihan ganda, dimana setiap butir memiliki lima opsi jawaban, yaitu a, b, c, d, dan e. Data dokumentasi yang dikumpulkan mencakup beragam informasi, antara lain profil sekolah, data siswa kelas X-3, serta kegiatan selama proses pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran *kahoot.*

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

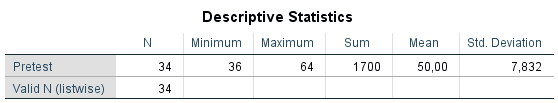
HASIL

Studi ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana dampak penerapan media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil pembelajaran siswa dalam pelajaran Ekonomi untuk kelas X di SMA Negeri 1 Parengan, Tuban. Sampel penelitian terdiri atas 34 siswa dari kelas X-3, dengan pengumpulan data yang didapat melalui instrumen berupa tes. Berikut adalah hasil data tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) siswa:

1. Data Awal

Data awal penelitian ini mengacu pada data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan tes kepada para siswa sebelum implementasi media pembelajaran *Kahoot*. Data ini berfungsi sebagai titik tolak untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa tentang materi Ekonomi yang akan dipelajari. Gambar 1.1 menyajikan deskripsi statistik data *pretest*, yang mencakup jumlah siswa (N), nilai minimum, nilai maksimum, jumlah total nilai, nilai rata-rata (mean), dan standar deviasi.

Gambar 1. 1 Deskripsi Data Awal

****

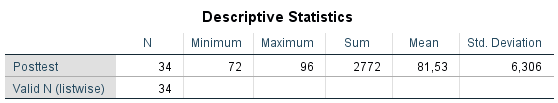
*Sumber : Data Nilai awal pretest SPSS 26.0*

Berdasarkan data gambar 1.1 diketahui bahwa sebanyak 34 siswa mengikuti *pretest.* Skor terendah yang diperoleh adalah 36, sedangkan skor tertinggi adalah 64. Total dari seluruh nilai pretest adalah 1700, dengan skor rata-rata mencapai 50,00 dan nilai standar deviasi sebesar7,832. Data ini memberikan gambaran awal mengenai tingkat kemampuan siswa sebelum pembelajaran menggunakan *Kahoot* diterapkan, yang menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman siswa terhadap materi masih perlu ditingkatkan.

1. Data Akhir

Data akhir dalam penelitian ini berasal dari hasil tes yang dilaksanakan kepada siswa setelah implementasi media pembelajaran *Kahoot*. *Posttes*t ini bertujuan untuk mengukur perubahan atau peningkatan pemahaman siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot*. Gambar 1.2 menyajikan deskripsi statistik data *posttest*, yang serupa dengan data *pretest*, mencakup jumlah siswa, skor terendah, skor tertinggi, total keseluruhan nilai, nilai rata-rata, serta standar deviasi.

Gambar 1. 2 Deskripsi Data Akhir

****

*Sumber : Data nilai akhir posttest SPSS 26.0*

Dari data gambar 1.2 diatas terlihat bahwa jumlah siswa yang mengikuti *posttest* juga adalah 34 orang. Nilai minimum *posttest* siswa adalah 72, dan nilai maksimumnya mencapai 96. Total nilai *posttest* seluruh siswa adalah 2772, dengan nilai rata-rata yang meningkat signifikan menjadi 81,53 dengan standar deviasi sebesar 6,306. Peningkatan rata-rata dari 50,00 (*pretest*) menjadi 81,53 (*posttest*) mengindikasikan adanya dampak positif melalui pemanfaatan media *Kahoot* dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

1. Validitas

Tabel 1.1 menyajikan hasil analisis keabsahan setiap item soal yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan perhitungan *Pearson Correlation*, seluruh item menunjukkan nilai korelasi yang lebih tinggi dari nilai rtabel sebesar 0,338. Nilai korelasi setiap butir berkisar antara 0,354 hingga 0,589, yang semuanya berada di atas batas minimum tersebut. Hasil pengujian validitas ditampilkan dalam tabel 1.1 :

Tabel 1. 1 Hasil Uji Validitas Data

| **No** | **Person Correlation** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- |
| 1–25 | 0,354 – 0,589 | Valid |

*Sumber: Data diolah SPSS 26.0*

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal dalam penelitian ini memiliki koefisien korelasi yang signifikan di atas ambang batas yang ditentukan yaitu (r) > 0,338. Nilai korelasi butir soal berkisar antara 0,354 hingga 0,589 yang mengindikasikan bahwa setiap butir soal memiliki hubungan yang cukup kuat dengan keseluruhan tes. Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam instrumen ini telah memenuhi standar validitas dan layak untuk digunakan dalam mengukur pencapaian belajar siswa pada pelajaran Ekonomi.

1. Uji Reliabilitas

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach’s Alpha* mencapai 0,846, yang mengindikasikan tingkat konsistensi internal instrumen yang tinggi sehingga dapat digunakan secara andal. Pengujian ini dilakukan menggunakan rumus KR-21 dan hasil lengkapnnya disajikan pada tabel 1.2 :

Tabel 1. 2 Hasil Uji Reliabilitas

| **Cronbach's Alpha** | **Jumlah Soal** |
| --- | --- |
| 0,846 | 25 |

*Sumber: Data diolah SPSS 26.0*

Nilai ini mengindikasikan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Dengan kata lain, butir-butir soal dalam tes memiliki keterkaitan yang kuat satu sama lain dan secara konsisten mengukur konstruk yang sama. Reliabilitas yang tinggi sangat penting untuk memastikan bahwa hasil tes tidak dipengaruhi oleh kesalahan pengukuran acak dan bahwa kesimpulan yang ditarik dari data tersebut dapat dipercaya.

1. Uji Normalitas

Untuk memeriksa distribusi data, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi pada *pretets* sebesar 0,066, sementara pada *posttest* sebesar 0,068. Dengan nilai yang melebihi ambang batas signifikansi 0,05 data dapat dikategorikan sebagai berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk analisis parametrik. Detail hasil dari uji normalitas dapat diamati pada Tabel 1.3:

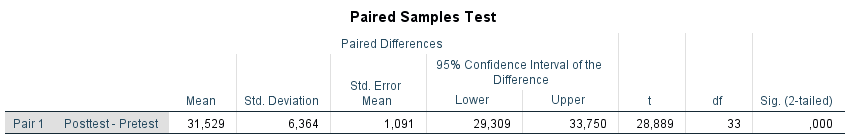
Tabel 1. 3 Hasil Uji Normalitas Data

| **Jenis Tes** | **Sig. (Shapiro-Wilk)** |
| --- | --- |
| *Pretest* | 0,066 |
| *Posttest* | 0,068 |

*Sumber: Data diolah SPSS 26.0*

1. Uji Hipotesis

Analisis hipotesis pada penelitian ini dilaksanakan melalui metode uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) terhadap data hasil pembelajaran ekonomis peserta didik. Uji-t digunakan untuk menetukan perbedaan signifikan dengan ketentuan apabila nilai signifikansi yang diperoleh berada di bawah ambang batas 0,05, maka hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi melebihi 0,05, maka tidak terdapat cukup bukti untuk menolak hipotesis nol, sehingga (H0) diterima dan (Ha) ditolak. Rincian hasil analisis disajikan secara lengkap pada Gambar 1.3 :



Gambar 1. 3 Hasil Uji Hipotesis

*Sumber : data diolah SPSS 26.0*

Hasil analisis uji-t berpasangan, sebagaimana ditampilkan dalam gambar, Menunjukkan adanya perbedaan yang secara statistik signifikan antara hasil pengukuruan awal (*pretest*) dan hasil pengukururan akhir (*posttest*) yang diperoleh oleh siswa. Nilai thitung mencapai 28,889 jauh melebihi nilai ttabel sekitar 2,035 (dengan derajaht kebebasan df = 33 dan tingkat signifikansi α = 0,05), dengan nilai signifikansi (p-value) 0,000 < 0,05. Selisih rata-rata antara skor *pretets* dan *posttest* sebesar 31,529 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, hipotesis nol (H0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *kahoot* terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran ekonomi bagi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Parengan Tuban.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban, menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman serta partisipasi siswa. Sebelum dan sesudah perlakuan, siswa diberikan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik tercatat sebesar 50,00 dengan standar deviasi 7,83, sementara nilai rata-rata *posttest* adalah 81,53 dengan standar deviasi 6,31. Terjadinya kenaikan skor sebesar 31,53 poin mencerminkan adanya perubahan yang cukup mencolok setelah diberikannya perlakuan. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis uji-t mencatat nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Temuan ini memastikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, penggunaan media *Kahoot* terbukti efisien dalam meningkatkan capaian akademik siswa.

Media *Kahoot* sebagai media evaluasi berbasis digital yang membangun suasana belajar yang lebih hidup dan melibatkan interaksi aktif. Peryataan ini sesuai dengan pandangan Rahmawati (2021) yang menyebutkan bahwa penerapan media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong motivasi serta partisipasi siswa secara lebih optimal dalam kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti kuis yang disajikan melalui *Kahoot*, yang berdampak positif terhadap pemahaman materi ekonomi.

Selain itu, keunggulan *Kahoot* yang mampu memberikan umpan balik langsung dan suasana kompetitif yang sehat membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk mencapai hasil terbaik. Temuan ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menggaris bawahi urgensi partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran Sanjaya (2013). *Kahoot* menciptakan ruang bagi peserta didik untuk memperoleh pembelajaran melalui pengalaman dan interaksi, yang kemudian meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep.

Temuan penelitian ini turut diperkuat oleh beberapa studi terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Wulandari (2020), yang menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu meningkatkan capaian pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan soial. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut dalam konteks pembelajaran ekonomi, menunjukkan bahwa media digital seperti *Kahoot* dapat menjadi solusi inovatif dalam merancang proses evaluasi yang efektif dan menyenangkan. Selain itu hasil studi yang dilakukan oleh Wati & Dewi (2024) dalam jurnal berjudul *“Dampak Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Tingkat SMP”*. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pemanfaatan media Kahoot mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan capaian pembelajaran siswa. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan kahoot sebagai media pendukung pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa, khususnya pada pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Parengan, Tuban.

**SIMPULAN**

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media pembelajaran *Kahoot* secara signifikan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Parengan, Tuban. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa, yaitu dari 50,00 pada saat *pretest* menjadi 81,53 setelah mengikuti *posttest*. Selain itu, hasil analisis statistik uji-t berpasangan mencatat nilai signifikansi sebesar 0,000 (p < 0,05), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik sebelum dan sesudah penggunaan *Kahoot*. Dengan demikian, *Kahoot* terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif karena mampu membantu siswa memahami materi lebih baik sekaligus membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif.

**DAFTAR RUJUKAN**

Astuti, R. P. F., & Destiasa, E. I. (2022). Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Quantum Learning sebagai Upaya Meningkatan Proses Pembelajaran. *Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)*.

Dakhi, A. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Education and Development*, *8*(2), 468.

Fradani, A. C. (2024). Eksperimentasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras Bojonegoro. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(3), 10812–10821. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11792

Naibaho, D. E., Sipayung, R., Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Tanjung, D. S., & Universitas Katolik Santo Thomas Medan. (2020). HUBUNGAN DISIPLIN BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SD NEGERI 24 TANJUNG BUNGA. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, *10*(4), 342–351. https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i4.20860

Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *4*(6), 8211–8220. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382

Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(2), 1300–1309. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764

Suryaman, M. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*, 13–28.

Wati, N. M. S., & Dewi, N. W. D. P. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME KAHOOT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP. *Widyadari*, *25*(2), 303–314. https://doi.org/10.59672/widyadari.v25i2.4132

Yanuanti, A. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Numberred Heads Together terhadap Hasil Belajar Materi Peredaran Darah Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *8*(1). https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i1.320