

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME *ONLINE* KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Euis Fajriyah^{1*}, Dyah Febriyana², Ati Rahmiati³, Vina Uctuvia⁴

^{1,4}Institut Pesantren Babakan, Cirebon, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Palembang, Palembang, Indonesia

³UIN Siber Syekh Nurjati, Cirebon, Indonesia

euisfajriyah@ipeba.ac.id¹

dyahfebriyana@gmail.com²

atirahmiati@mail.syekhnrjati.ac.id³

vinauctuvia@gmail.com⁴

Submitted: 7 April 2025	Accepted: 22 Juni 2025	Published: 23 Juni 2025
-------------------------	------------------------	-------------------------

Abstrak

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media yang digunakan dalam pendidikan menjadi lebih bervariasi. Platform pembelajaran berbasis *game online* Kahoot! adalah salah satu contohnya. Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis *game online* yang menggunakan survei, kuis, dan diskusi interaktif untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan platform pembelajaran berbasis *game online* Kahoot! Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan Kahoot!, sebuah platform pembelajaran daring berbasis permainan, mempengaruhi hasil belajar matematika. Metodologi kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini memiliki dua kelompok sampel. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran matematika di kelas VIII, bab Pythagoras, di SMP Daarut Tazkiyah di Cirebon. Menurut analisis temuan penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan daring Kahoot! memiliki dampak yang menguntungkan pada hasil belajar matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi pengaruh sebesar 70,4% terhadap hasil belajar siswa. Model persamaan regresi $Y = 11,713 + 0,752 X$ menunjukkan bahwa kinerja siswa saat menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbanding lurus dengan prestasi akademis mereka.

Kata kunci : media pembelajaran, game, Kahoot!

Abstract

As science and technology continue to advance, learning media have become increasingly varied. One such medium is Kahoot!, an online game-based learning platform that offers interactive learning experiences through surveys, quizzes, and discussions. Mathematics is one of the subjects that can benefit from using Kahoot!-based learning media. This study aims to examine the impact of using Kahoot!-based online game learning media on students' mathematics learning outcomes. A quantitative approach was used, involving two sample groups. The research was conducted at SMP Daarut Tazkiyah Cirebon with

eighth-grade students, focusing on the Pythagorean Theorem topic in mathematics. The results of the study show a positive influence of Kahoot!-based learning media on students' learning outcomes. This is supported by the data, which indicates that students' scores improved when Kahoot! was used in the learning process, contributing 70.4% to the variation in learning outcomes. The regression equation $Y = 11.713 + 0.752X$ suggests a linear and positive relationship between the use of Kahoot! and students' academic performance in mathematics.

Keywords : *learning media, game-based learning, Kahoot!*

PENDAHULUAN

Dalam kelas, media pembelajaran sangat penting bagi proses pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk media pembelajaran (Sukiyanto et al., 2023). Fungsi media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian (*attention role*), memfasilitasi komunikasi (*communication role*), dan membantu retensi (*retention role*) (Putri & Muzakki, 2019). Untuk memaksimalkan informasi yang diperoleh siswa saat memanfaatkan media pembelajaran, pendidik harus mematuhi pedoman saat memilih materi pembelajaran. Prinsip pemilihan media pembelajaran (Setyosari & Sehkabuden, 2005; Permansah & Murwaningsih, 2018) adalah (1) mengidentifikasi karakteristik media yang harus diperhatikan dalam kaitannya sesuai dengan keadaan, unjuk kerja, maupun tingkatan pada setiap tujuan pembelajaran; (2) mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang memerlukan media pembelajaran khusus; (3) mengidentifikasi karakteristik lingkungan pembelajaran dalam kaitannya dengan media belajar yang akan digunakan; (4) mengidentifikasi pertimbangan praktis yang akan memudahkan penerapan media; dan (5) mengidentifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran.

Keuntungan praktis dari pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar (Anviani & Pujiriyanto, 2022) adalah (1) menjelaskan pesan dan informasi dengan lebih baik, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik dan lancar; (2) meningkatkan perhatian anak, menumbuhkan semangat belajar, serta mendorong interaksi yang lebih dekat antara murid dan lingkungan mereka; (3) menawarkan solusi untuk keterbatasan indera, waktu, dan ruang; dan (4) memberikan peserta didik pengalaman belajar mengenai lingkungan mereka, dan memudahkan interaksi peserta didik dengan guru, teman sebaya, dan lingkungan sekitar mereka.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, beragam pula media pembelajaran, termasuk media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital sering digunakan untuk menyebarluaskan pengetahuan dan konten, membantu siswa dalam mengomunikasikan informasi, menerapkan teknik pembelajaran yang berhasil, dan mendukung pendidik dalam mengatur dan mengelola kegiatan pembelajaran mereka (Hendra et al, 2023). Pembelajaran berbasis *game online* merupakan contoh media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berbasis *game online* dengan aplikasi Kahoot! dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan menumbuhkan keinginan siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif, produktif, dan kreatif (Sakdah et al., 2021).

Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis *game online* yang menawarkan pengalaman belajar menarik melalui jajak pendapat, kuis, dan diskusi interaktif. Pengguna Kahoot! memiliki akses ke dua laman berbeda: <https://kahoot.com/> untuk penilaian yang diberikan oleh guru dan <https://kahoot.it/> untuk siswa. Aplikasi Kahoot! tersedia dalam versi gratis dan premium. Kahoot! dapat digunakan kapan saja melalui situs web atau aplikasi. Gambar media atau video dapat digunakan untuk melengkapi tampilan pertanyaan. Selain itu, sistem penilaian tidak memakan waktu karena aplikasi Kahoot! dapat langsung menampilkan kemajuan siswa pada suatu pertanyaan.

Platform pembelajaran berbasis *game online* Kahoot! merupakan salah satu cara untuk mempelajari matematika. Media permainan Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika (Sukiyanto dkk., 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran digital yang dibangun pada platform Kahoot!, guru atau pendidik dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang hidup dan menarik di kelas (Hermawati & Solihin, 2023). Karena dapat digunakan sebagai alat untuk menilai capaian belajar peserta didik dan berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik, aplikasi Kahoot! valid, bermanfaat, dan mudah digunakan di kelas (Damayanti & Dewi, 2021). Motivasi dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan Kahoot! (Muzayanati dkk., 2022). Penggunaan Kahoot dalam pelatihan dapat meningkatkan partisipasi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Hidayat dkk., 2023). Karena peserta didik lebih termotivasi untuk belajar saat menggunakan teknologi, pemanfaatan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar (Halimatussakdiah et al., 2023). Inovasi teknologi pendidikan dan praktis Kahoot! dapat digunakan di kelas (Irwan et al., 2019).

Salah satu topik yang dibahas dalam kurikulum matematika adalah Pythagoras. Teorema pada topik geometri bidang dan spasial berkaitan dengan Pythagoras sebagai materi yang mendasarinya. Oleh karena itu, materi ini penting untuk pemahaman matematika siswa. Diharapkan hasil belajar peserta akan meningkat dengan kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah yang baik.

Capaian pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Purwanto dalam Azka et al, 2020). Dalam proses pembelajaran, capaian pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Evaluasi capaian pembelajaran dapat memberikan informasi yang berharga bagi guru dan siswa tentang kemajuan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot! terhadap hasil belajar matematika. Melalui penggunaan media pembelajaran Kahoot!, diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap capaian pembelajaran matematika.

METODE

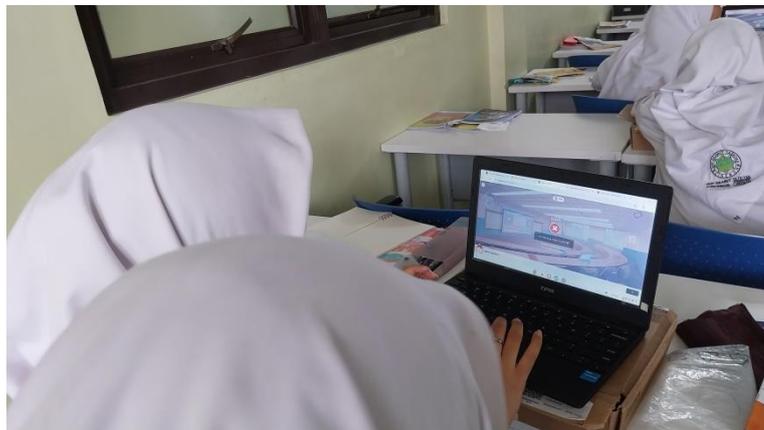
Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menunjukkan nilai rata-rata kemampuan, menginterpretasikan isi teks laporan, dan menganalisis hasil observasi dengan menggunakan statistik (Egita, et al., 2025, Sugiyono, 2018). Penelitian dilakukan dengan dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis *game online* Kahoot! sementara itu kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *game online* Kahoot!. Penelitian ini

dilakukan di SMP Daarut Tazkiyah Cirebon pada bab Pythagoras dalam mata pelajaran matematika kelas VIII. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VIII A sedangkan kelas kontrol adalah kelas VIII B. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2024.

Posttest-only Control Group Design digunakan sebagai desain penelitian. Sampel dalam penelitian ini diberi perlakuan dan kemudian dilakukan posttest pasca-perlakuan. Data hasil belajar matematika dikumpulkan melalui 20 pertanyaan. Kemudian, data dari hasil belajar matematika dianalisis. Data dari penelitian dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, dan analisis regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *game online* Kahoot! dilakukan pada kelas eksperimen. Peserta didik menggunakan laptop dan fasilitas internet yang disediakan sekolah untuk mengakses *game* ini.



Gambar 1. Pembelajaran berbasis *game online* Kahoot!



Gambar 2. Pembelajaran berbasis *game online* Kahoot!

Gambar 1 dan 2 menunjukkan pembelajaran berbasis *game online* Kahoot! peserta didik mengerjakan kuis atau latihan soal pada kelas eksperimen. Pada bab Pythagoras, peserta didik diberi kesempatan untuk mengerjakan kuis dan soal-soal latihan dengan menggunakan media berbasis *game online* Kahoot!.



Gambar 3. Tampilan soal pada *game online* Kahoot!

Gambar 3 menunjukkan salah satu tampilan soal pada *game online* Kahoot!. Soal tersebut menunjukkan indikator peserta didik dapat menghitung dan menentukan panjang sisi segitiga siku-siku apabila panjang kedua sisinya diketahui. Soal berupa pilihan ganda yang telah ditentukan kunci jawabannya sehingga skor hasil pengerjaan peserta didik dapat langsung ditampilkan setelah pengerjaan soal.

Uji hipotesis dengan uji t dilakukan pada dua sampel saling bebas untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Namun, terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Hasil uji normalitas untuk kedua kelas eksperimen dan kontrol dengan $\alpha = 0.05$ adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil uji normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Kelas Eksperimen	.111	20	.200*	.947	20	.321
	Kelas Kontrol	.203	17	.060	.912	17	.107

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pengujian normalitas yang ditunjukkan pada Tabel 1 menampilkan hasil bahwa kedua sampel berdistribusi normal dengan nilai signifikan lebih dari 0.05. Hasil uji homogenitas sekaligus uji t untuk masing-masing sampel dalam kelas eksperimen dan kontrol dipaparkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji homogenitas dan uji t dua sampel saling bebas

		<i>t-test for Equality of Means</i>							95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances					Sig. (2-tailed)	Mean Difference		
		F	Sig.	t	df				Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika	<i>Equal variances assumed</i>	.862	.359	2.577	35	.014	6.318	2.452	1.341	11.295
	<i>Equal variances not assumed</i>			2.603	34.931	.013	6.318	2.427	1.391	11.245

Hasil pengujian homogenitas pada Tabel 2 menunjukkan bahwa data hasil belajar matematika memiliki nilai Sig. 0.359, yang artinya data tersebut berasal dari populasi yang memiliki varians homogen. Selain itu, uji t dari dua sampel saling bebas menunjukkan nilai Sig. 0.014, yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika rata-rata lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game online Kahoot! terhadap hasil belajar matematika. Hasil berikut diambil dari pengujian regresi linier sederhana.

Tabel 3. Hasil uji regresi sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.839 ^a	.704	.687	3.926

a. Predictors: (Constant), Hasil Belajar

Nilai korelasi pada hasil pengujian Tabel 3 tercatat 0,839. Berdasarkan nilai tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa hubungan antara kedua variabel penelitian termasuk dalam kategori sangat kuat. Adapun nilai *R Square* menunjukkan 70,4% yang dapat ditafsirkan bahwa nilai peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dengan media Kahoot! (variabel X) memiliki kontribusi pengaruh sebesar 70,4% terhadap hasil belajar (variabel Y) dan 29,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel X.

Tabel 4. Hasil uji regresi sederhana ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	658.579	1	658.579	42.731	.000 ^b
	Residual	277.421	18	15.412		
	Total	936.000	19			

a. *Dependent Variable:* Nilai Pembelajaran dengan Media Kahoot

b. *Predictors:* (Constant), Hasil Belajar

Selanjutnya, pada Tabel 4 diperoleh nilai Sig. = 0,000 yang berarti < kriteria signifikan (0,05). Model persamaan regresi berdasarkan data penelitian tersebut adalah signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa model regresi linier memenuhi kriteria linieritas.

Tabel 5. Hasil uji regresi sederhana Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.713	8.808		1.330	.200
	Hasil Belajar	.752	.115	.839	6.537	.000

a. *Dependent Variable:* Nilai Pembelajaran dengan Media Kahoot

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh model persamaan regresi: $Y = 11,713 + 0,752 X$. Model persamaan regresi tersebut mencakup koefisien konstanta dan koefisien variabel yang tertera di kolom *Unstandardized Coefficients* B. Dengan demikian, nilai dari siswa yang mengikuti pelajaran menggunakan Kahoot! sejalan dengan hasil belajar mereka.

Kegiatan pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Daarut Tazkiyah Cirebon menggunakan media pembelajaran berbasis *game online* Kahoot! pada bab *Pythagoras*. Laman Kahoot! untuk pendidik memungkinkan untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti mendaftar, membuat akun pribadi, dan memilih kuis, latihan, diskusi, dan survei. Selanjutnya, pendidik dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan dan jawabannya. Mereka juga dapat melakukan pengaturan durasi waktu dalam menjawab dan skor untuk setiap jawaban yang tepat. Daftar kuis atau pertanyaan yang sudah dimasukkan dapat digunakan dan diulang tanpa batasan, tanpa batasan akses atau pengulangan.

Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *game online* Kahoot!, para siswa menunjukkan semangat mereka dalam pelajaran matematika. Ini disebabkan siswa tidak terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran *game online* Kahoot!. Pada tampilan pembelajaran siswa dengan *game online* Kahoot!. tersedia pin permainan, nama pengguna, dan pilihan karakter. PIN permainan adalah kode numerik enam digit yang dapat diperoleh siswa dari guru mereka. Nama panggilan adalah nama setiap peserta yang akan berpartisipasi dalam evaluasi melalui lingkungan pembelajaran berbasis *game online* Kahoot!. Setelah itu, siswa memiliki pilihan untuk memilih gambar karakter untuk profil mereka. Dengan mengirimkan informasi tersebut, siswa langsung terdaftar. Setelah itu, siswa hanya perlu menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar perangkat komputer atau perangkat lainnya. Layar komputer guru selama permainan Kahoot! akan segera menampilkan jawaban yang benar, jawaban yang salah, dan nilai perolehan untuk setiap peserta, yang memungkinkan siswa untuk melihat apakah jawaban mereka benar atau salah dan bersaing untuk menjawab pertanyaan berikutnya.

Peserta didik menjawab pertanyaan dalam setiap soal dengan memilih salah satu jawaban yang paling tepat. Peserta didik diberi waktu 20 detik untuk setiap soal untuk menelaah, menghitung, dan memilih jawaban pada tiap butir soal. Kuis atau latihan soal pada media pembelajaran berbasis *game online* Kahoot! pada materi Pythagoras yang dikerjakan oleh peserta didik meliputi: (1) pembuktian teorema Pythagoras; (2) menentukan panjang sisi segitiga siku-siku apabila panjang kedua sisinya diketahui; (3) menentukan jenis segitiga; (4) menemukan atau memeriksa triple Pythagoras; dan (4) menentukan perbandingan panjang sisi segitiga yang memiliki sudut 30° , 60° , dan 90° .

Hasil belajar matematika peserta didik melalui media *game online* Kahoot! menunjukkan data dengan distribusi normal dan berasal dari populasi yang memiliki varians yang homogen. Berdasarkan uji hipotesis uji t dua sampel saling bebas, hasil belajar matematika kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game online* Kahoot! terhadap hasil belajar matematika memiliki pengaruh sebesar 70,4%. Semakin tinggi nilai peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dengan media Kahoot!, semakin tinggi pula hasil belajarnya. Persamaan regresi: $Y = 11,713 + 0,752 X$ menunjukkan semakin tinggi nilai peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dengan media Kahoot!, semakin tinggi pula hasil belajarnya.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang relevan antara lain penelitian yang dilakukan oleh Irwan et al (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penelitian oleh Pellas (2024) juga menyatakan bahwa Kahoot! secara efektif dapat meningkatkan capaian belajar matematika.

SIMPULAN DAN SARAN

Analisis hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kelas eksperimen, yang menggunakan *game online* Kahoot, memiliki hasil belajar matematika yang lebih baik daripada kelas kontrol. Hasil belajar matematika dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media pembelajaran berbasis *game online* Kahoot!. hal ini berdasarkan model persamaan regresi $Y = 11,713 + 0,752 X$, yang menunjukkan bahwa nilai peserta didik ketika mengikuti pelajaran dengan media Kahoot! berbanding lurus dengan hasil

belajar peserta didik. Nilai peserta didik ketika mengikuti pelajaran dengan media Kahoot! memiliki kontribusi pengaruh sebesar 70,4%.

Media game online Kahoot! dapat digunakan untuk membantu pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran dengan penggunaan media *game online* Kahoot! diperlukan keterlibatan penuh baik oleh guru maupun peserta didik. Media *game online* Kahoot! terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, *game* ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anviani, R. & Pujiriyanto. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal EPISTEMA*, 3(1), 1-9.
- Azka, M., Sudarmanto, A., & Yusufiyah H.K.N. (2020). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Gerak Lurus. *Physics Education Research Journal*, 2 (1), 9-18.
- Damayanti, N.A. & Dewi, R.M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Peserta didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (4), 1647-1659.
- Egita, E., Prihatiningtyas, N.C., & Marhayani. (2025). Pengaruh Media Couple Card Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *EDUPROXIMA*, 7(2), 898-905.
- Halimatussakdiah, Zaki Ahmad, & Syarifah. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot. *JMI: Jurnal Millia Islamia*, 2(1), 252-265.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hermawati, M. & Solihin, A.K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Peserta Didik. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 158-166.
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933-6942.
- Irwan, Luthfi, Z. F., Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Muzayanati, Maemonah, & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi Game Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Matematika di Sekolah Dasar. *Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161-173.
- Pellas, N. (2024). Effects of Kahoot! on K-12 Students' Mathematics Achievement and Multi-Screen Addiction. *Multimodal Technol. Interact*, 8(9), 1-21.
- Permansah, S. & Murwaningsih, T. (2018). Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP)*, 72-76.

- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1-7.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Setyosari, P. & Sihkabuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (28th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukiyanto, et al. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 21-26.