



eISSN 3032-601X & pISSN 3032-7105

Vol. 1, No. 3, 2024

MISTER

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 1, No. 3, 2024

Pages: 399-405

Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika: *Systematic Literature Review*

Lisra Mahfirah & Yahfizham

Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Article in Journal of MISTER

Available at	: https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister
DOI	: https://doi.org/10.32672/mister.v1i3.1600

How to Cite this Article

APA	: Mahfirah, L., & Yahfizham. (2024). Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. <i>MISTER: Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research</i> , 1(3), 399 – 405. https://doi.org/10.32672/mister.v1i3.1600
Others Visit	: https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika: *Systematic Literature Review*

Lisra Mahfirah^{1*}, Yahfizham²

Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia^{1,2}

Email: lisra0305213051@uinsu.ac.id^{1*}, yahfizham@uinsu.ac.id²

Diterima: 10-05-2024

| Disetujui: 11-05-2024

| Diterbitkan: 12-05-2024

ABSTRACT

The need to make an innovation to support mathematics learning that is carried out online. One of the innovations that can be done is through learning media. Learning media can be used to build enthusiasm and motivation for students to learn which can improve learning outcomes. This study aims to conduct a literature review related to the use of Kahoot in mathematics learning. The research method chosen in this study is the SLR (Systematic Literature Review) method. Data collection was carried out by documenting and reviewing all articles related to the Kahoot application published in the 2012-2020 period. The articles used in this study were 27 articles from accredited national journals obtained from the Google Scholar database using the Publish or Perish application. Based on this research, it was found that Kahoot could improve the result, enthusiasm for learning and the effectiveness of students in learning mathematics.

Keywords: Kahoot, Mathematics Learning, Systematic Literature Review

ABSTRAK

Perlunya melakukan sebuah inovasi untuk menunjang pembelajaran matematika yang dilakukan secara daring. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan yaitu melalui media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membangun semangat dan motivasi belajar peserta didik yang dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur terkait dengan penggunaan Kahoot pada pembelajaran matematika. Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode SLR (Systematic Literature Review). Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasi dan mereview semua artikel terkait aplikasi Kahoot yang diterbitkan dalam kurun waktu 2012-2020. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 27 artikel jurnal nasional terakreditasi yang diperoleh dari database Google Scholar menggunakan aplikasi Publish atau Perish. Berdasarkan penelitian ini didapatkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan hasil, semangat belajar dan keefektifan peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Katakunci: Kahoot, Pembelajaran Matematika, Systematic Literature Review

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal dan menjadi dasar dari seluruh ilmu pengetahuan. Mengapa? Karena semua jenjang pendidikan selalu mencakup matematika, dan semua jenjang universitas juga mencakup matematika. Program studinya mencakup matematika. Matematika memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari (Pjilestari, 2018). Menurut S. (Sholiha & Mahmudi, 2015), False dinyatakan sebagai bidang penelitian yang berperan penting dalam dunia pendidikan dan pemecahan masalah. Kehidupan sehari-hari adalah matematika. Tidak semua soal merupakan soal matematika, namun matematika mempunyai peranan penting dalam menjawab permasalahan sehari-hari (Sulistyawati, 2018). Mereka yang mempelajari matematika diharapkan mampu berpikir kritis, logis, cermat, efektif, sistematis dan efisien.

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran.

Kahoot merupakan platform pembelajaran yang dapat digunakan untuk memadukan antara proses evaluasi belajar dengan game yang bersifat interaktif. Kahoot juga memiliki fitur untuk memantau aktivitas belajar para peserta didik (Correia & Santos, 2017). Kelebihan inilah yang menjadikan platform Kahoot sebagai salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, edukatif, dan memudahkan pendidik untuk memantau maupun menilai capaian hasil belajar peserta didik. (Irwan, et.al 2019).

Hasil penelitian Sartika & Octafiani, 2019 menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi. Dikarenakan aplikasi Kahoot sangat membantu pembelajaran agar lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa. Kahoot merupakan aplikasi online dimana kita bisa membuat kuis dan menyajikannya dalam bentuk permainan, adapun poin yang diberikan dalam untuk jawaban yang benar bisa dilihat langsung oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan ini memiliki potensi untuk menjadi alat yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal peserta didik (Iwamoto, Hargis, Taitano, & Vuong, 2017).

Penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam proses pembelajaran secara daring. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan kajian literatur terhadap penggunaan Kahoot pada pembelajaran matematika secara daring. Sehingga akhirnya peneliti dapat menerapkan media pembelajaran Kahoot ini pada pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Systematic Literature Review (SLR) ini dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Dengan metode ini peneliti melakukan

revisi dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara terstruktur yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan (Triandini, Jayanatha, Indrawan, Werla Putra, & Iswara, 2019). Untuk merampungkan penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel jurnal pada database Google Scholar dengan bantuan aplikasi Publish or Perish. Kata kunci adalah Kahoot, dan Pembelajaran Matematika. Artikel yang dikumpulkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2012 hingga 2020. Dari berbagai artikel, peneliti memilih 27 artikel terkait erat dengan kata kunci yang digunakan.

Langkah selanjutnya, peneliti mengelompokkan artikel-artikel yang ada Kahoot baik berhubungan dengan pembelajaran matematika maupun hasil belajar secara umum. Metadata artikel-artikel tersebut ditabulasi dalam tabel yang meliputi nama penulis, judul, tahun terbit, nama jurnal, jenis penelitian dan hasil penelitian. Setelah itu, peneliti merevisi dan menganalisis artikel tersebut secara mendalam terutama mengenai hasil penelitian yang tersaji pada bagian pembahasan dan bagian kesimpulan. Pada bagian akhir penelitian, peneliti membandingkan temuan yang tersaji dalam artikel dan memberi kesimpulan (Sartika & Octafiani, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kahoot merupakan sebuah alat berbasis permainan yang merupakan hasil dari sebuah proyek penelitian Lecture Quiz yang dimulai pada tahun 2006 di Universitas Sains Norwegia dan Teknologi (NTNU), dimana hasil dari eksperimen prototipe awal menunjukkan hasil yang positif dalam hal peningkatan keterlibatan motivasi, dan persepsi pembelajaran (Qu, Li, Hao, Zhang, & Yang, 2017; Wang & Lieberoth, 2016). Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang pada awalnya hanya digunakan sebagai teknologi di bidang pendidikan baik di sekolah maupun di lembaga pendidikan lainnya. Namun, sekarang Kahoot bisa digunakan sebagai sarana permainan yang dapat mengasah otak yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan keterlibatan dan motivasi, peserta didik lebih fokus, dan umpan balik yang efektif dan reflektif (Ismail & Mohammad, 2017; Ulimaz, 2019).

Platform pembelajaran berbasis game ini tersedia secara gratis dan telah mendapatkan penerimaan luas secara global dengan lebih dari 30 juta pengguna di seluruh dunia (Ismail & Mohammad, 2017; Qu et al., 2017). Kahoot menyediakan alat untuk membuat kuis termasuk menambahkan gambar dan Youtube video untuk pertanyaan yang dibuat (Qu et al., 2017). Peserta didik dapat langsung mengetahui skor/poin yang didapatkan dari menjawab pertanyaan. Pembelajaran berbasis game ini memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal peserta didik (Iwamoto et al., 2017; Sartika & Octafiani, 2019).

Manfaat penggunaan Kahoot dalam pembelajaran yaitu penyampaian materi diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena adanya unsur AI (Artificial Intelligence) atau terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan peran guru menjadi lebih produktif (Muhammad, 2018). Selanjutnya (Bahar et al., 2020) juga mengemukakan bahwa penggunaan Kahoot dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, dalam proses pembelajaran anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media belajar, dalam pengoperasian Kahoot juga melatih kemampuan motorik peserta didik.

Hasil penelitian tentang manfaat penggunaan Kahoot tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1 Penelitian tentang Efektifitas Kahoot

Penelitian dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Ulimaz, 2019)	Jurnal Pendidikan Hayati	Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang mengacu pada <i>game based learning</i> dengan kesimpulan bahwa dengan menggunakan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.
(Sururoh, 2020)	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020	Penelitian ini menggunakan jenis penulisan deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan kesimpulan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar peserta didik.
(Centauri, 2019)	Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II) 2019 “Peningkatan Mutu Pendidikan MIPA dan Teknologi di Era Revolusi Industri 4.0” Pontianak, 9 September 2019	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan kesimpulan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat efektif, menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih interaktif dalam proses pembelajaran
(Putri & Muzakki, 2019)	Seminar Nasional “Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial” Kudus, 20 Maret 2019	Seminar Nasional “Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial” Kudus, 20 Maret 2019
(Bahar, Setyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020)	KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan kesimpulan bahwa Kahoot dinilai efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi
(Alfansyur & Mariyani, 2019)	Jurnal Bhineka Tunggal Ika	Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dengan kesimpulan bahwa aplikasi Kahoot dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.
(Jumila, Paristiowati, Zulhipri, & Allanas, 2018)	Jurnal Riset Pendidikan Kimia	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan kesimpulan bahwa penggunaan web Kahoot dalam pembelajaran koloid dapat menumbuhkan literasi digital siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan kesimpulan bahwa penggunaan web Kahoot dalam pembelajaran koloid dapat menumbuhkan literasi digital siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana tercantum pada Tabel di atas, penggunaan Kahoot ternyata terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ulimaz, 2019), meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar (Sururoh, 2020), berpengaruh terhadap hasil belajar dalam artian penggunaan Kahoot lebih efektif dalam proses pembelajaran (Mafruhah, Sulistiani, & Mustafida, 2019), dan efektif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi (Bahar, Setiyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020). Selain itu, Kahoot juga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran (Ilmiyah & Sumbawati, 2019), sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik (Alfansyur & Mariyani, 2019), meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar (Putri & Muzakki, 2019) dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Khomsah & Imron, 2020).

Kahoot juga mendapatkan respon yang positif dari peserta didik (Faznur, Khaerunnisa, & Sumardi, 2012). Dikarenakan Kahoot merupakan media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, yang dapat membuat peserta didik lebih interaktif dalam proses pembelajaran (Centauri, 2019). Selanjutnya, (Fauzan, 2019) dan (Irwani, 2019) juga menyimpulkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, menarik, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Bukan hanya efektif pada mata pelajaran matematika, ternyata Kahoot juga efektif digunakan pada mata pelajaran lain. Seperti pada mata pelajaran PKn, ternyata penggunaan Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap mata pelajaran PKn (Muhammad, 2018), Kahoot juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar Fisika (Suyidno et al., 2019), dan dapat menumbuhkan literasi digital siswa dalam pembelajaran koloid (Jumila, Paristiowati, Zulhipri, & Allanas, 2018).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Kahoot antara lain tidak diperlukan perangkat hardware dan software tertentu dalam penggunaannya, dan dapat diakses secara gratis (Jannah & Pahlevi, 2020; Putri & Muzakki, 2019), serta tidak semua guru paham dengan teknologi dan memiliki waktu untuk menyusun rancangan pembelajaran menggunakan Kahoot. Selain itu, diperlukan fasilitas internet yang memadai dan diharapkan siswa memiliki smartphone ataupun laptop (Bahar et al., 2020; Putri & Muzakki, 2019).

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Kahoot sangat layak digunakan pada proses pembelajaran matematika secara daring. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir, dan motivasi peserta didik. Hal ini karena aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran kuis interaktif yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Anviani, R., & Pujiriyanto, P. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Epistema*, 3(1), 1-9.

- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Dewimarni, S., Ulhusna, M., & Marhayati, L. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Dikelas VII SMP Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(8), 1935-1940.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh penggunaan kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91-99.
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *JEKPEND (Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan)*, 4(1), 1-7.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139-147.
- Fahrurrozi, M., & Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 1-10.
- Fauzi, I. (2023). Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Kahoot di MAN 2 Probolinggo. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 64-76.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (kahoot) terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 4(7), 23-29.
- Nur Ainun, Jalaluddin, Khairul Asri, Yenni Agustina, Cut Nurul Fahmi, Indah Suryawati, Irwan, Sri Ismulyati, Azwir, Edi Azwar, Muhammad Azzarkasyi, Eli Nurliza, Septhia Irnanda, Dedi Sufriadi, Mukhtasar, & Zakaria. (2023). MENINGKATKAN LITERASI DAN KUALITAS PEMBELAJARAN YANG KREATIF BERORIENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 27-31. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v1i2.586>
- Nur Ainun, Jalaluddin, Zakaria, Khairul Asri, Cut Nurul Fahmi, Indah Suryawati, Irwan, Azwir, Sri Ismulyati, Edi Azwar, Yenni Agustina, Muhammad Azzarkasyi, Eli Nurliza, Septhia Irnanda, Mukhtasar, & Dedi Sufriadi. (2023). PEMBELAJARAN LITERASI MATEMATIS BERORIENTASI KURIKULUM MBKM MELALUI BAKTI SOSIAL DAN PERLOMBAAN TINGKAT DASAR. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 37-43. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v1i2.584>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review: penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110-122.

- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30-34.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). 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.
- Suwahyu, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal MediaTIK*, 1-4
- Sulistiawati, S., Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144-156.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 56-57.
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi kahoot sebagai media penilaian kognitif berbasis hots di sekolah dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 36-45.
- Ulimaz, A. (2019). Hasil belajar mahasiswa prodi DIII agroindustri pada materi parameter limbah cair menggunakan media pembelajaran kahoot. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 5(4).
- Wulandari, T., & Yahfizam. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Photomath pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *MISTER: Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(3), 332–339. <https://doi.org/10.32672/mister.v1i3.1549>