

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII MTS  
LABORATORIUM UINSU MEDAN**

*Maya Kartika<sup>1</sup>, Ripho Delzy Perkasa<sup>2</sup>*

*Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*

*E-mail: [mayakartika0220@gmail.com](mailto:mayakartika0220@gmail.com)<sup>1</sup>, [rdp\\_mpd@yahoo.co.id](mailto:rdp_mpd@yahoo.co.id)<sup>2</sup>*

INFORMASI ARTIKEL

**Submitted** : 2024-01-05  
**Review** : 2024-01-25  
**Accepted** : 2024-02-20  
**Published** : 2024-02-29

KEYWORDS

Game Kahoot, Hasil Belajar.

**A B S T R A K**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengamati sejauh mana pengaruh penggunaan media Game Kahoot terhadap hasil belajar IPS kelas VIII MTS Laboratorium UINSU Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu penelitian kuantitatif eksperimen semu atau biasa juga disebut dengan Quasi Eksperimen. Metode ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 46 siswa diberi perlakuan menggunakan media Game Kahoot dan kelompok kontrol yang berjumlah 45 siswa diberi perlakuan media buku paket pelajaran IPS (Konvensional). Setelah data diperoleh selanjutnya dianalisis dengan pengolahan data statistik. Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan hasil belajar sebesar 82,43 untuk kelas eksperimen, dan 66,98 untuk kelas kontrol. Berdasarkan hasil temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media game kahoot memberikan kontribusi positif. Hal ini ditandai oleh R2 yang diperoleh hanya sebesar 0,21 % sementara sisanya 99,79 % dipengaruhi oleh variabel lainnya. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara VIII-1 yang menggunakan Media Game Kahoot dengan siswa kelas VIII-2 yang tidak menggunakan Media Game kahoot. Dari hasil penelitian merekomendasikan media Game Kahoot karena dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sebaiknya dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

**PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. perkembangannya mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring berjalannya waktu. perkembangan ini membawa akibat yang sangat banyak untuk aneka macam aspek kehidupan. salah satu di antaranya merupakan aspek pendidikan. banyak sekali informasi saat ini dengan sangat mudah bisa kita dapatkan melalui internet. informasi yang sangat cepat tersebar dan praktis diperoleh, dapat di jadikan menjadi media pembelajaran pada berbagai aspek pendidikan. aktivitas proses belajar mengajar yg dilaksanakan perlu juga adanya motivasi untuk peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan mudah bisa dijadikan sebagai cara menumbuhkan semangat peserta didik sehingga semangat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan (ayuningtyas, 2021).

Pengertian pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Berdasarkan UU Republik Indonesia ini, maka salah satu tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi dan keterampilan siswa, maka berbagai bidang dalam kehidupannya juga akan berkembang. Keberhasilan seseorang dalam proses pendidikan dapat dilihat dari segi akhlak, intelegensi, dan retoriknya dalam kehidupan sehari-hari (UU No. 20 Tahun 2003).

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari, menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat di tinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Ips diajarkan pada pendidikan dasar dan menengah, sebagai dasar atau pengantar dalam mempelajari studi sosial atau ilmu sosial di tingkat yang lebih lanjut kurikulum ips mengalami perubahan dari waktu ke waktu.

Perkembangan tiap kurikulum tersebut merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses perkembangannya kualitas potensi peserta didik. Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran ips bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Kemendikbud, 2013).

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah di tetapkan. Hasil belajar tidak hanya dalam bentuk pemahaman semata suatu proses pembelajaran di katakana berhasil jika kompetensi yang telah di tetapkan dapat di capai oleh semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran artinya ada perubahan perilaku pada diri siswa baik dalam bentuk kognitif, afektif maupun psikomotorik kearah yang lebih baik dari pada sebelum siswa memperoleh pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar siswa diduga disebabkan oleh media pembelajaran yang hanya menggunakan media papan tulis sehingga membuat kelas menjadi membosankan. Banyak fakta menunjukan pada saat pembelajaran berlangsung sebageian besar siswa kurang fokus dan antusias menerimanya, siswa lebih bersifat pasif, enggan, takut atau malu untuk mengemukakan pendapatnya.

Perlu dilakukan perubahan dalam proses belajar mengajar dengan penggunaan media pembelajaran di harapkan berpengaruh terhadap hasil belajar. Mengatasi masalah ini, diperlukan media pembelajaran yang di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTS Laboratorium Uinsu Medan.

Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat di manfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam kepeluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar dirumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial.

Kahoot salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi kahoot menekan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah di pelajarnya (Barus, G, R, I, 2017).

Kahoot dapat dimanfaatkan dengan mudah, pengguna kahoot tidak perlu menginstal aplikasi kahoot dalam smartphome, PC atau leptop karena dikembangkan melalui web base software. Guru pun dapat dengan mudah mengedit soal-soal yang diberikan dari smartphome tanpa harus menggunakan perangkat komputer dan bisa dilakukan dimana saja. Selain itu suasana kelas dapat lebih menyenangkan karena kuis di sajikan dalam bentuk gambar-gambar sehingga siswa tidak tertekan dengan suasana kuis yang mirip seperti suasana ujian.

Adapun kahoot juga memiliki kekurangan dari beberapa sisi, yaitu perlu jaringan internet yang cukup ketika mengakses aplikasi ini, perlu didukung dengan kemampuan para guru untuk beradaptasi dengan teknologi selain itu siswa gampang terkecoh untuk membuka hal lain pada saat berlangsungnya kuis di game kahoot. Namun terlepas dari kekurangan dan kelebihanannya, aplikasi game kahoot dapat digunakan sebagai aplikasi alternatif bagi guru untuk melaksanakan penilaian harian. Aplikasi ini cukup mudah dioperasikan guru saat bertindak sebagai admin atau penguji pembuat soal juga cukup mudah bagi siswa pada saat mengerjakan soal.

## **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian Yaitu Penelitian Kuantitatif eksperimen semu atau biasa juga disebut dengan Quasi Eksperimen. Eksperimen Semu atau Quasi Eksperimen. Metode ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media Game Kahoot dan kelompok kontrol yang diberi perlakuan media buku paket pelajaran IPS.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Belajar Di Kelas Eksperimen**

Dari penelitian ini dapat diperoleh melalui penyebaran soal Pre-test dan Post-test pilihan berganda sebanyak 50 soal kepada 46 siswa untuk mendapatkan nilai hasil belajar. Berikut ini adalah hasil yang didapatkan:

Tabel 1 Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen

<b>INTERVAL</b>		<b>FREKUENSI</b>	<b>PRESENTASI</b>
40	44	8	17%
45	49	16	35%
50	54	8	17%
55	59	2	4%
60	64	8	17%
65	68	4	9%
<b>JUMLAH</b>		<b>46</b>	<b>100%</b>

Sumber: Pengolahan Data Primer 2023

Dari tabel di atas mendapat informasi bahwa pada pre-test kelas eksperimen terdapat 100% siswa yang nilainya tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tabel 2 Hasil Post-Test Kelas Eksperimen

INTERVAL		FREKUENSI	PRESENTASI
60	66	1	2%
67	73	4	9%
74	80	17	37%
81	87	10	22%
88	94	12	26%
95	98	2	4%
<b>JUMLAH</b>		<b>46</b>	<b>100%</b>

Sumber: Pengolahan Data Primer 2023

Dari tabel di atas mendapat informasi bahwa pada post-test kelas eksperimen terdapat 52% siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan sisanya ada 48% siswa yang tidak mendapat nilai di atas KKM.

### Hasil Belajar Di Kelas Kontrol

Dari penelitian ini dapat diperoleh melalui penyebaran soal Pre-test dan Post-test pilihan berganda sebanyak 50 soal kepada 45 siswa untuk mendapatkan nilai hasil belajar. Berikut ini adalah hasil yang didapatkan:

Tabel 3 Hasil Pre-Test Kelas kontrol

INTERVAL		FREKUENSI	PRESENTASI
20	26	1	2%
27	33	0	0%
34	40	6	13%
41	47	3	7%
48	54	10	22%
55	61	11	24%
63	68	14	31%
<b>JUMLAH</b>		<b>45</b>	<b>100%</b>

Sumber: Pengolahan Data Primer 2023

Dari tabel di atas mendapat informasi bahwa pada pre-test kelas kontrol terdapat 100% siswa yang nilainya tidak di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tabel 4 Hasil Post-Test Kelas Kontrol

INTERVAL		FREKUENSI	PRESENTASI
50	55	8	18%
56	61	8	18%
62	67	1	2%
68	73	10	22%
74	79	8	18%
80	86	10	22%
<b>JUMLAH</b>		<b>45</b>	<b>100%</b>

Sumber: Pengolahan Data Primer 2023

Dari tabel di atas mendapat informasi bahwa pada post-test kelas kontrol hanya terdapat 22% siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan sisanya ada 78% siswa yang tidak mendapat nilai di atas KKM.

### Analisis Deskriptif

Siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 50 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan media Game Kahoot. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 50 soal dengan penilaian menggunakan skala 100. Hasil

annalisis deskriptif Pre-Test dan Post-Test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5 Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	46	40	68	51.52	7.913
Post-Test Eksperimen	46	60	98	82.43	8.315
Pre-Test Kontrol	45	20	68	54.49	10.437
Post-Test Kontrol	45	50	80	66.98	10.834
Valid N (listwise)	45				

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 60% (Game Kahoot). Sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 22% (Konvensional).

### Uji Normalitas Data

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran yang berdistribusi normal. Sampel berdistribusi normal jika nilai Sig > 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 6 berikut :

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Pre-Test Eksperimen	.194	46	.027	.919	46	.053
	Post-Test Eksperimen	.115	46	.156	.967	46	.217
	Pre-Test Kontrol	.187	45	.011	.906	45	.034
	Post-Test Kontrol	.210	45	.107	.868	45	.158

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output diatas diketahui nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik uji Kolmogorov-smirnov maupun uji Shapiro-wilk > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi "NORMAL".

### Uji Paired Sample T Test

Uji Paired Sample T Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan Rata-rata dua sampel yang berpasangan, uji ini digunakan apabila data berdistribusi normal. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. sebaliknya jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hasil Uji Paired Sample T Test dapat dilihat pada tabel 7 berikut :

Tabel 7 Hasil Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Post-Test Kontrol- Post-Test Eksperimen	30.913	10.522	1.551	-34.038	-27.789	19.927	45	.000

Berdasarkan output di atas diketahui thitung bernilai sebesar 19,927. Dari output di atas diketahui nilai df adalah sebesar 45 dan nilai  $0,05/2=0,025$ . Maka didapatkan nilai ttabel adalah sebesar 2,014. Dengan demikian, karena  $t_{hitung} 19,927 > t_{tabel} 2,014$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians. data Post-Test kelas eksperimen (Game Kahoot) dan Post-Test kelas kontrol (Konvensional) bersifat homogen atau tidak. Hasil dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi (Sig) based on mean  $> 0,05$ , Hasil Uji Homogenitas dapat dilihat pada tabel 8 berikut :

Tabel 8 Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	3.168	3	178	.026
	Based on Median	1.432	3	178	.235
	Based on Median and with adjusted df	1.432	3	164.062	.235
	Based on trimmed mean	2.916	3	178	.036

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig) based on mean adalah sebesar  $0,26 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Post-Test kelas Eksperimen dan data Post-Test kelas Kontrol adalah sama atau “HOMOGEN”.

### Analisis Regresi Linier Sederhana

Digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Regresi linier ini hanya melibatkan dua variabel (variabel x dan y). persamaan regresi linier dari X terhadap Y dirumuskan:  $Y=a+bX$ . Hasil Regresi Linier Sederhana dapat dilihat pada tabel 9 berikut :

Tabel 9 Hasil Regresi Linier Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.385	16.126		5.109	.000
	Game Kahoot	.187	.195	.145	.960	.342

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel tersebut, dapat ditentukan persamaan regresi X terhadap Y. persamaan regresi linier sederhana yaitu:  $Y=a+bX$ . Nilai konstanta (a) dapat dibaca pada baris constant kolom B yaitu 8,385. Nilai koefisien Game Kahoot (b) adalah 0,187. Berdasarkan nilai tersebut, maka persamaan regresi linier game kahoot (X) terhadap hasil belajar (Y) yaitu:  $Y=8,385+0,187X$ . Penjelasan tentang persamaan tersebut sebagai berikut.

1. Kostanta sebesar 8,385. Mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi adalah sebesar 8,385.
2. Koefisien regresi X sebesar 0,187 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Game Kahoot, maka nilai partisipasi bertambah sebesar 0,187. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Dari hasil pengujian dapat diketahui seberapa signifikan pengaruh yang diperoleh dengan cara melihat tabel 10 Model Summary pada output di bawah ini:

Tabel 10 Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.145 <sup>a</sup>	.021	-.002	8.399

a. Predictors: (Constant), Hasil Belajar

Dari tabel di atas Model Summary dapat dijelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan R<sup>2</sup> diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 21%. Hal ini mengindikasikan bahwa game kahoot memberikan sumbangan 21% terhadap hasil belajar, sementara sisanya sebesar 79% di pengaruhi oleh variabel lain.

## KESIMPULAN

1. Hasil penelitian ini diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 19,927 sementara nilai  $t_{tabel}$  nilai  $df$  adalah sebesar 45 dan nilai  $0,05/2=0,025$  maka diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2.014. Diperoleh nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $19,927 > 2.014$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media game kahoot memeberikan kontribusi positif. Hal ini ditandai oleh R<sup>2</sup> yang diperoleh hanya sebesar 21 % sementara sisanya 79 % dipengaruhi oleh variabel lainnya.
2. Penggunaan Media Game Kahoot di kelas VIII MTS Laboratorium UINSU yaitu pada kelas eksperimen (VIII-1) mata pelajaran IPS materi upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur. Peran Game Kahoot adalah sebagai media yang digunakan siswa untuk kuis akhir setelah penjelasan materi pembelajaran. Penggunaan media game kahoot berpengaruh sehingga guru harus reaktif menggunakan dan menciptakan media pembelajaran di sekolah.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTS Laboratorium UINSU dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (postes). Pada kelas eksperimen (VIII-1) dengan menggunakan media Game Kahoot diperoleh rata-rata postes 82,43 sedangkan kelas kontrol (VIII-2) dengan menggunakan media buku paket pembelajaran IPS diperoleh rata-rata postes 66,98. Berdasarkan hasil rata-rata postes bahwa pembelajaran menggunakan media Game Kahoot memiliki hasil belajar yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi belajar, Jurnal Istiqra, Volume V Nomor I.
- Aldy Rochmat, P. 2016. Analisis Statistik Ekonomi Dan Bisnis Dengan SPSS. Yogyakarta: Fadilatama
- Arsyad, Azhar, Gerlach Ely Gagne, Brings, 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Graf Indo Persada
- Ayuningtyas, Dan N. Zulfah. 2021. Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. Seri Prosiding Ilmu Sosial & Humaniora, Volume 1 Nomor 1.
- Barus, G, R, I, dkk. 2017. Penggunaan Media KAHOOT! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal, Volume 1 Nomor 1.

- Desi, S, H, Sihkabuden, dkk. 2018. Pengaruh KAHOOT! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 1 Nomor 4.
- Djamarah, S. B Dan Zein, A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fiana, W, dkk. 2018. Hubungan Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Ips Siswa SD Negeri Di Kecamatan Kendari. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan Ips*, Vol 2 No 1.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Cv. Grup Pustaka Ilmu.
- Herwin B, dkk. 2020. Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah dasar. *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Volume 3 Nomor 2.
- Irwan, I, dkk. 2019. Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan*, Vol 8 No 1.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rs, 2018. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran”, *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* Vol 7 No. 1.
- Iswidia, I, 2020. Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru, Disiplin Belajar, Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas Vii Mts Darun Nayah Nayo Karang Plosi Malang. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, Vol 1 No 1.
- Jaya, I. 2019. *Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Kemendikbud, 2017. *Sistem Penilaian Hasil Belajar Dan Kemampuan Guru Melaksanakan Penilaian Berdasarkan Kurikulum 2013*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan Dan Kebudayaan, Balitbang, Kemendikbud.
- Martikasari, K. 2018. Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif Dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional FKIP*, Vol 1 No 1.
- Mustakim. 2020. “Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika,” *Dalam Al-Asma: Journal of Islamic Education*, Vol 2 No 1.
- Ngalim, P. 2014. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, A, Dkk. 2020. Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1 No 2.
- Prasetyo, Y.D, Dkk.,, 2015, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Aplikasi Android Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa Sma, *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, Vol 5 No 1.
- Puspaningrum, E, Dkk, 2021. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game. *Jurnal Prosiding Supzmmuma*, Vol 1 No 1.
- Putri, A, R, Muzakki, A, M. 2019. Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi ERA Revolusi 4.0. *Jurnal Kampus UMK Gondangmanis*, Vol 1 No 1.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah*, Jakarta: Lentera Hati. 2002
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edisi I. Penerbit: Alfabeta, Bandung.
- Sundayana. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remada Rosdakarya.
- Susanto Ahmad. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Wedyawati, N. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol 9 No 1.
- Wigati, S. 2019. Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Vol 8 No 3.
- Yaumi, M. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.