eISSN 3089-2082 & pISSN 3089-3674
Vol. 3, No. 3, Tahun 2026
Hal. 904-911
Available online at https://teewanjournal.com/index.php/carong

Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran untuk Peningkatan Minat Belajar Siswa di SMAN 1 Suralaga

Linda Puspitasari[1], Huldiya Syamsiar[2], Muh. Ridwan Markarma[3]
Prodi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia[1,2,3]

Email: slindapuspita50@gmail.com, huldiya_syamsiar@hamzanwadi.ac.id, muh.ridwanmarkarma@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 22-Agustus-2026
Disetujui 22-Agustus-2026
Diterbitkan 28-Agustus-2026

ABSTRACT

Low levels of student interest and engagement in learning remain important challenges, particularly when classroom activities are still dominated by conventional and monotonous teaching methods. This condition highlights the need for digital learning media that can create a more interactive, engaging, and enjoyable learning environment. This study aims to describe the implementation of the Kahoot application as a learning medium to improve students' learning interest at SMAN 1 Suralaga. The study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of Kahoot received positive responses during the learning process. Students demonstrated greater enthusiasm, attention, interest, and active participation in answering questions and completing quizzes. Features such as scores, rankings, time limits, and immediate feedback contributed to creating a more interactive and competitive learning environment. The research output provides empirical information regarding the use of Kahoot as an alternative digital learning medium to support students' learning interest, motivation, and engagement. Its successful implementation still requires teacher involvement and adequate support in terms of devices, internet connectivity, internet data, and effective time management.

***Keywords**: Kahoot, Digital Learning Media, Learning Interest.*

ABSTRAK

Rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi permasalahan yang perlu diperhatikan, terutama ketika kegiatan belajar masih didominasi metode konvensional yang cenderung monoton. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan suasana belajar lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMAN 1 Suralaga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan Kahoot memberikan respons positif terhadap proses pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, perhatian, ketertarikan, dan keaktifan dalam menjawab pertanyaan serta mengikuti kuis. Fitur skor, peringkat, batas waktu, dan umpan balik langsung mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif. Luaran penelitian berupa informasi empiris mengenai pemanfaatan kahoot sebagai alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung peningkatan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa. Keberhasilan penerapannya tetap memerlukan peran guru serta dukungan perangkat, jaringan internet, kuota, dan pengelolaan waktu yang memadai.

Kata Kunci: Kahoot, Media Pembelajaran Digital, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan sistem teknologi memiliki posisi yang penting dalam bidang pendidikan. Sistem teknologi dapat memberikan pengaruh terhadap pola dan sistem kerja para tenaga pengajar seperti guru dan siswa di area sekolah. Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi di dalam proses kehidupan. Masalah pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia ini sangat luas dan abstrak. Terdapat beberapa masalah di dunia pendidikan Indonesia salah satunya yaitu rendahnya mutu pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dapat dilakukan dengan cara meningkatkan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran (Saputro, 2024).

Salah satu bentuk inovasi media yang dianggap efektif adalah pemanfaatan media berbasis permainan, yang telah terbukti dapat meningkann motivasi dan capaian belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi yang penggunaannya menjadi perantara untuk menerima atau memberi informasi berdasarkan sumber yang terpercaya dari seorang pendidik kepada siswa maupun sebaliknya guna menariknya minat, perhatian, pikiran serta mempermudah siswa untuk menyerap materi pembelajarannya, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang efektif (Tiara & Dena, 2024). Salah satu aplikasi yang mendukung pendekatan ini adalah kahoot, yang tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini memanfaatkan Kahoot sebagai media pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta menarik. Selain itu, kahoot menyajikan evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis yang intraktif dan menyerupai permainan, sehingga mampu menjadikan proses belajar lebih seru dan menarik bagi siswa (Juliani et al., 2025).

Kahoot adalah platform pembelajaran interaktif berbasis kuis yang menggabungkan elemen permainan seperti poin, papan peringkat, dan waktu pengerjaan. Kahoot dapat digunakan sebagai media evaluasi yang efektif karena mampu menarik perhatian siswa dan memberikan umpan balik langsung atas jawaban mereka. Hal ini menjadikan kahoot sangat sesuai untuk mendukung pendekatan Game-Based Learning. Penggunaan kahoot berbasis Game Based Learning berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Informatika. Hal ini karena siswa merasa tertantang untuk bersaing secara sehat,sehingga termotivasi untuk memahami materi dengan lebih baik (Dewanti & Radyuli, 2025).

Minat belajar merupakan keterlibatan menyeluruh individu dengan seluruh kapasitas berpikir dan perhatiannya dalam memperoleh pengetahuan serta pemahaman terhadap ilmu yang diminatinya, yang juga mencakup motivasi, rasa ingin tahu, serta kesiapan untuk menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran guna mencapai pemahaman yang mendalam. Minat belajar siswa dapat mempengaruhi proses pembelajaran karena mereka akan lebih fokus pada materi yang dipelajari. Minat ini dapat dilihat dari indikator seperti rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, yang

akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, minat belajar yang tinggi juga berperan dalam ketekunan siswa menghadapi materi yang sulit serta membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka. Minat belajar juga berpengaruh besar terhadap prestasi akademik siswa. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik, sementara siswa dengan minat rendah mungkin mengalami pencapaian akademik yang kurang maksimal. Dengan demikian, semakin besar minat siswa terhadap pelajaran, semakin tinggi pula kemungkinan mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Juliani et al., 2025).

Pada proses pembelajaran pada saat ini tentunya sudah masuk dalam era digital tentunya tidak terlepas dari sebuah permasalahan, dimana masih banyak yang belum mengetahui berbagai macam aplikasi pembelajaran sehingga membuat peserta didik kebingungan ketika mengikuti proses pembelajaran dan tentunya memerlukan bimbingan dari seorang pendidik atau memfasilitasinya dalam belajar, kemudian peserta didik juga lebih menyukai membukan media sosial ketimbang membuka aplikasi pembelajaran yang ada di handphonenya yang menyebabkan mereka kurang memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebuah perantara pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik harus mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, selain itu perantara memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena mampu membuat peserta didik untuk fokus dalam proses pembelajaran. Pada era sekarang ini proses pembelajaran lebih menyenangkan karena dibarengi dengan kemajuan teknologi (Dermawan & Mutiara, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 Suralaga, pelaksanaan pembelajaran di kelas masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru. Guru umumnya menyampaikan materi melalui metode ceramah, menuliskan materi di papan tulis, serta membagikan modul sebagai bahan belajar. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan interaksi antara guru dan siswa menjadi kurang optimal sehingga sebagian siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang berlangsung secara monoton membuat siswa lebih mudah kehilangan konsentrasi, merasa jenuh, dan menunjukkan minat belajar yang relatif rendah.

Namun, dalam praktiknya masih terdapat permasalahan dalam beberapa proses pembelajaran di kelas, seperti kurangnya keterlibatan aktif peserta didik, rendahnya minat belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Kondisi tersebut dapat menyebabkan pembelajaran menjadi proses kurang menarik sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa integrasi kahoot dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh purnamasari et al., (2023b) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi kahoot dan peningkatan minat belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh (khabidin 2019) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, dan dapat disimpulkam bahwa ada perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran sosiologi di SMAN 1 Suralaga.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti kahoot diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui media ini, peserta didik dapat belajar secara lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif sehingga pemahaman terhadap materi pelajaran dapat meningkat . Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran berbasis media kahoot mampu meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran di kelas XI SMAN 1 Suralaga. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media

pembelajaran yang inovatif dan interaktif, serta bagi peserta didik dalam meningkatkan minat dan keaktifan dalam proses pembelajaran (Samaturu et al., 2026).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif mengacu pada pendekatan penelitian yang menghasilkan data berupa data deskriptif. Data-data deskriptif tersebut bersumber dari hasil pengamatan baik dalam bentuk tertulis, lisan atau perilaku dari subjek penelitian. Data deskriptif atau naratif terbentuk dari hasil eksplorasi dan pemaknaan peneliti terhadap lingkungan sosial yang diteliti. Dengan demikian konsep ini menjadi dasar definisi pendekatan penelitian kualitatif (Waruwu, 2024).

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Suralaga, yang dipilih secara purposif setelah mempertimbangkan beberapa faktor. Sekolah harus mulai menggunakan teknologi dalam pembelajaran, seperti media digital. Siswa harus lebih tertarik untuk belajar, karena mereka masih menunjukkan kecenderungan rendah dalam beberapa mata pelajaran. Lokasi yang mudah diakses memungkinkan peneliti melakukan pengamatan berkelanjutan dan intensif. Diharapkan pemilihan lokasi ini dapat memberikan gambaran empiris tentang penerapan media pembelajaran digital dalam konteks sekolah menengah yang sedang beradaptasi dengan transformasi teknologi dalam pendidikan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian di analisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu mengetahui aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dalam peningkatan minat belajar siswa di SMAN 1 Suralaga.

HASIL PENELITIAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penerapan platform digital dalam proses evaluasi pembelajaran. Antusiasme tersebut tercermin dari keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam kuis, serta menyelesaikan tugas secara konsisten. Faktor kemudahan akses materi dan keberagaman fitur yang ditawarkan platform digital turut mendorong meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang baik dengan capaian hasil evaluasi di atas rata-rata, meskipun masih terdapat variasi kemampuan antar individu yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan platform digital sebagai media evaluasi terbukti efektif dalam menunjang peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pencapaian akademik siswa (Auliya, 2025).

Minat belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Menurut Keller 2015 dalam teorinya ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), minat belajar dapat ditingkatkan dengan menciptakan kondisi yang menarik perhatian, relevan dengan kehidupan peserta didik, meningkatkan kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan setelah belajar (Saidar, 2024).

Penggunaan kahoot memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa di SMAN 1 Suralaga. Respons positif siswa terutama terlihat dari meningkatnya ketertarikan terhadap pembelajaran, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, serta munculnya semangat untuk memperoleh hasil yang lebih

baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran yang berlangsung secara monoton.

Kahoot memiliki karakteristik berupa kuis interaktif yang menggabungkan pertanyaan pembelajaran dengan elemen permainan. Fitur skor, peringkat, batas waktu, dan umpan balik hasil menjadikan siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga secara aktif memberikan respons terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks penelitian ini, elemen tersebut terlihat mampu mendorong siswa untuk lebih berkonsentrasi ketika mengerjakan soal. Dari perspektif minat belajar, respons siswa menunjukkan adanya beberapa indikator yang berkembang setelah penggunaan Kahoot, seperti perhatian terhadap pembelajaran, rasa senang mengikuti kegiatan, keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, serta ketertarikan untuk mengikuti kuis berikutnya. Pembelajaran yang dikemas menyerupai permainan membuat siswa merasa lebih santai dan tidak terlalu terbebani, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup.



Gambar 1. Skor Quiz
(Sumber: *SMAN 1 Suralaga*, *2026)*

Selain aspek minat, penggunaan kahoot juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung. Hasil jawaban dapat diketahui setelah pertanyaan dikerjakan sehingga siswa dapat mengenali kesalahan dan melakukan evaluasi terhadap pemahamannya. Proses tersebut penting dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya mengetahui apakah jawabannya benar atau salah, tetapi juga memiliki kesempatan untuk memperbaiki pemahaman terhadap materi.

Unsur kompetisi juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Sebagian siswa menunjukkan adanya keinginan untuk memperoleh peringkat tinggi. Kompetisi yang muncul melalui skor dan peringkat dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk lebih fokus dan berusaha memberikan jawaban terbaik. Akan tetapi, kompetisi perlu diarahkan secara sehat. Guru perlu memastikan bahwa siswa yang memperoleh skor rendah tidak merasa tertekan, tetapi menjadikan hasil tersebut sebagai bahan evaluasi dan motivasi untuk belajar lebih baik.

Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan kahoot tidak sepenuhnya menggantikan peran guru. Salah satu siswa menegaskan bahwa penjelasan guru dan kegiatan mencatat tetap dibutuhkan. Temuan ini menunjukkan bahwa kahoot lebih tepat ditempatkan sebagai media pendukung dalam

pembelajaran. Guru tetap memiliki peran penting dalam menjelaskan konsep, memberikan penguatan, mengarahkan diskusi, serta membahas kesalahan siswa setelah kuis selesai.

Kendala teknis berupa jaringan internet, kuota, perangkat, dan waktu pengerjaan juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Media pembelajaran digital akan berjalan secara optimal apabila didukung oleh fasilitas teknologi yang memadai. Oleh karena itu, sekolah perlu memberikan dukungan terhadap ketersediaan jaringan internet dan sarana pembelajaran digital. Di sisi lain, guru perlu menyesuaikan jumlah soal dan durasi pengerjaan dengan tingkat kesulitan materi agar siswa dapat menjawab secara optimal. Hasil wawancara memperlihatkan bahwa kahoot memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa di SMAN 1 Suralaga. Penggunaan kahoot mampu menghadirkan variasi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana kompetitif yang positif, dan memberikan umpan balik secara langsung. Namun, keberhasilannya tidak hanya ditentukan oleh aplikasi itu sendiri, melainkan juga oleh kemampuan guru dalam merancang pertanyaan, mengatur waktu, mengintegrasikan kahoot dengan metode pembelajaran, serta memastikan kesiapan fasilitas pendukung.

Kahoot dapat diposisikan sebagai media evaluasi sekaligus penguatan pembelajaran yang membantu menciptakan proses belajar yang lebih menarik. Penggunaan yang tepat dan terintegrasi dengan strategi pembelajaran lainnya berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa pada era pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian yang dikemukakan oleh (Fajri et al., 2022) menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II setelah penerapan kahoot. Penggunaan kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis kahoot dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah menengah atas.

Temuan ini juga mendukung hasil kajian (Zendrato, 2025) penelitian menunjukan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan siswa berpartisipasi akif dalam kegiatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Media pembelajaran game edukasi kahoot mampu meningkatkan cara berpikir kritis siswa, mempermudah proses pembelajaran, dan mempermudah guru dalam mengevaluasi secara langsung.

Namun, penelitian ini berbeda dengan yang dilakukan oleh (Prasetyawati, 2021) penelitian terdahulu lebih menitik beratkan pada penggunaan kahoot dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa**,** sedangkan penelitian ini menempatkan minat belajar sebagai fokus utama penelitian**.** Perbedaan fokus tersebut menyebabkan indikator dan aspek yang diamati juga berbeda. Dalam penelitian ini, penggunaan kahoot lebih diarahkan untuk melihat perubahan ketertarikan, perhatian, antusiasme, dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif yang berbeda mengenai pemanfaatan kahoot, khususnya dalam melihat perannya sebagai media yang dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan kahoot sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa di SMAN 1 Suralaga. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, komunikasi antara guru dan siswa semakin intensif, serta keterlibatan siswa meningkat pada setiap tahapan pembelajaran. Dengan demikian, kahoot layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan berorientasi pada keaktifan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan kahoot sebagai media pembelajaran berkontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMAN 1 Suralaga. Penggunaan kahoot mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, partisipasi dalam kegiatan kuis, serta ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara lebih aktif. Berbagai fitur yang tersedia, seperti pemberian skor, peringkat, batas waktu, dan umpan balik secara langsung, turut memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih termotivasi dan terlibat selama proses pembelajaran.

Selain berfungsi dalam meningkatkan minat belajar, kahoot juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi yang membantu guru mengetahui pemahaman siswa secara langsung. Umpan balik yang diperoleh setelah kuis memungkinkan siswa mengetahui kesalahan yang dilakukan dan menjadi bahan untuk memperbaiki pemahaman terhadap materi. Namun, penerapan kahoot masih dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung dan penghambat, terutama kualitas jaringan internet, ketersediaan kuota, perangkat yang digunakan, serta pengaturan waktu pengerjaan soal. Oleh sebab itu, Kahoot tidak dapat menggantikan sepenuhnya peran guru, tetapi lebih tepat digunakan sebagai media pendukung yang dipadukan dengan kegiatan penjelasan materi, diskusi, pencatatan, dan metode pembelajaran lainnya.

Secara keseluruhan, kahoot dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan. Keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menyusun soal yang sesuai, mengatur durasi kuis, memberikan penguatan terhadap materi, serta memastikan kesiapan sarana dan prasarana teknologi. Dengan penerapan yang tepat dan terintegrasi, kahoot berpotensi meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Auliya, N. (2025). *Integrasi Aplikasi Dan Platform Kuis Interaktif Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Transformasi Teknologi Pendidikan*. *5*(3), 994–1007. http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea

Dermawan, R. A., & Mutiara, T. M. (2023). *Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. *17*(2), 163–171.

Dewanti, V., & Radyuli, P. (2025). Pemanfaatan Media Canva dan Kahoot Dengan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Fase E4 di SMA N 12 Padang. *Culture Education and Technology Research (Cetera)*, *2*(4), 479–485. https://doi.org/10.31004/ctr.v2i3.168

Fajri, C., Amelya, A., & Suworo, S. (2022). Pengaruh Kepuasan Kerja dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia Applicad. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(1), 369–373. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.425

Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot ! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika*. *09*(July 2023), 628–641.

Prasetyawati, V. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal EPISTEMA*, *2*(1), 83–88.

Saidar. (2024). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MIS Laiwui Obi Saidar Tukang A . Pendahuluan daya manusia yang berkarakter dan berilmu . Dalam konteks pendidikan Islam , pembelajaran SKI . peserta didik ter. *JUANGA :*

Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan Volume, *10*(2), 303–314.

Samaturu, S. M. A. N., Qalbi, N., Mardatilla, A., Fitri, R. Il, Fadly, F. L., & Permana, I. (2026). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot! Untuk Meningkatkan Minat Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 1 Samaturu*. *11*.

Saputro, F. C. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *4*(2), 1300–1309.

Tiara, T. R. Z., & Dena, L. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Petik*, *10*(1), 115–127. https://doi.org/10.31980/petik.v10i1.1391

Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *5*(2), 198–211. https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236

Zendrato, W. (2025). Penggunaan Media Game Edukasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Teluk dalam Tahun 2024. *Jurnal Education and Development*, *13*(1), 755–761. 10.37081/ed.v13i1.6907

Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. ABDIMAS:Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 8–15.

Ramadhan & Lestari. (2023). Strategi Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif Sosial. Jurnal Penelitian Sosial, 19(2), 68–78.

Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. Sebuah Tinjauan Pustaka, 1–89.

Saribu, N. (2025). Pengaruh Media Teknologi Kahot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 091374 Naga Saribu. 10, 510–524.