Jurnal E-DuMath, Volume 8 No 2 Hlm. 98-105
ISSN Cetak : 2356-2164
ISSN Online : 2356-2056

Implementasi Pembelajaran Saintifik Dengan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Riski amailia[1)],Tri Yuni Hendrowati[2)], Suminto[3)]
[1), 2), 3)] **Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung**
Email:riskyamailia2800@gmail.com[1)],triyunihendrowati@umpri.ac.id[2)],suminto@umpri.ac.id[3)],

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran saintifik dengan media kahoot terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode komparatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMKN Sukoharjo, dengan sampel diambil menggunakan cluster random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SMKN Sukoharjo. Hal ini ditunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika pada pembelajaran saintifik menggunakan media kahoot lebih besar dari rata-rata pembelajaran saintifik tanpa menggunakan media kahoot. Sehingga pembelajaran saintifik menggunakan media kahoot lebih baik dari pembelajaran saintifik tanpa menggunakan media kahoot. Media Kahoot ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas
Kata Kunci: Media Kahoot, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Hasil belajar matematika adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang telah diperoleh dari hasil tes belajar dan dinyatakan dalam bentuk skor, hasil belajar matematika juga menunjukkan sejauh mana keberhasilan siswa dalam menguasai pelajaran matematika (Achdiyat Maman, 2014). Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana tindakan atau kegiatan belajar mengajar dapat mencapai dan dikuasai oleh siswa (Sudjana, 2013).

Proses pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa di dunia pendidikan dibutuhkan agar maksud dan tujuan pengajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran mudah dicapai. Lingkungan pembelajaran yang kondusif di sekolah, baik di kelas maupun di laboratorium merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang proses KBM yang optimal, oleh karena itu pengelolaannya secara terintegrasi, tepat, terarah, terkoordinasi dan terencana yang melibatkan seluruh komponen civitas academica dan unsur-unsur di luar sekolah baik secara perseorangan maupun kelembagaan perlu terus dilakukan. Dengan demikian diharapkan siswa dan guru dapat belajar dengan aman, nyaman, dan terbuka serta mencapai hasil belajar yang baik (Maknun, 2013).

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa perlu adanya perubahan pendekatan pembelajaran yang tadinya menggunakan pendekatan saintifik via daring yang kemudian diperlukan inovasi pendekatan pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa untuk memahami konsep-konsep matematika sehingga dapat diterapkan dalam pemecahan masalah dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-

hari. Matematika adalah suatu ilmu yang penting dipelajari oleh setiap orang, terutama dipelajari di sekolah, karena matematika dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari- hari (Yusuf Aditya, 2016). Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, dan dapat membuat siswa berfikir lebih kreatif dan inovatif dalam menghadapi materi yang diajarkan (Setiawan & Wilujeng 2016).

Penelitian ini berlangsung secara tatap muka, dalam proses belajar mengajar ini terdiri dari peserta didik dan pendidik untuk memulai adanya proses pembelajaran. Namun saat pembelajaran berlangsung, peserta didik menjadi sangat pasif dalam proses belajar peserta didik hanya mengandalkan guru untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan sehingga cara belajar seperti itu dianggap monoton karena peserta didik tidak berkontribusi dalam proses pembelajaran sehingga nilai yang diperoleh menjadi rendah. Banyaknya peneliti yang melakukan penelitian mengenai media tentunya tidak menjadi titik akhir dalam upaya untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan metode saintifik dapat membuat suasana belajar yang monoton menjadi suasana yang sangat menarik, karena siswa disuguhkan dengan materi yang realita dan fakta-fakta yang ada disekitar mereka sehingga hal ini mampu meningkatkatkan motivasi siswa untuk mencari tahu lebih dalam (Sodik & Wijaya 2017).

Selain dengan pendekatan juga diperlukan alternatif lain yaitu dengan media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (M. Yaumi 2018). Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan berupa media permainan, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi belajar siswa pun meningkat (Irwan et al., 2019).

Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran (Putra & Afrilia, 2020). Pembelajaran menggunakan Kahoot dapat menarik perhatian siswa, didukung dengan adanya tampilan visual yang berwarna dan musik yang menambah suasana untuk berkompetisi dan dapat menjadi solusi permasalahan yang terdapat pada peserta didik yakni hasil belajar matematika. Hal ini sejalan dengan Hayyu Desy Setiawati, dkk, (2018) yang menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan game edukasi KAHOOT! dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada matapelajaran sejarah bab masa pendudukan Jepang. Selaian itu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri Sukoharjo diperoleh informasi bahwa di semester genap tahun ajaran 2020/2021 pembelajarannya menggunakan pendekatan saintifik via daring dan menggunakan media pengelolaan kelas yaitu Google Classroom. Dari hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas X, diperoleh hasil belajar pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 70, bahwa dari 360 siswa yang dikategorikan tuntas atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 152 siswa 42,22 % sedangkan siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebanyak 208 siswa 57,78%. Dari data tersebut diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa pada kelas X SMK N Sukoharjo masih tergolong rendah.

Hal tersebut karena siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran saintifik via daring. Banyak siswa yang mengeluh dan kesulitan ketika dalam pembelajaran, karena pada

saat pembelajaran saintifik via daring siswa sulit memahami bahasa tulis dan minat serta motivasi belajar siswa menurun sehinggan proses pembelajaran menjadi pasif. Selanjutnya hasil wawancara dengan salah satu siswa diperoleh keterangan bahwa informasi atau pesan yang disampaikan kurang diperhatikan ataupun disimak, kemudian proses pembelajaran yang hanya membahas tugas, menambah materi baru dan siswa diberi tugas lagi demikian seterusnya sehingga siswa menjadi bosan, enggan mengerjakan tugas dan hasil belajar matematika siswa rendah. Karena hasil belajar pada kelas X masih rendah maka tujuan pembelajaran belum tercapai oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran matematika.

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). Manfaat penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran adalah penyampaian materi diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena adanya unsur kecerdasan buatan pada media tersebut, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan peran guru menjadi lebih produktif (Muhammad, 2018).

Maka untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dengan pendekatan saintifik via daring, diperlukan solusi dengan menerapkan pendekatan pembelajaran saintifik dengan media *kahoot* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran supaya lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih meningkatkan kreaktifitas dan keaktifan siswa yang pada gilirannya hasil belajar siswa lebih baik dari pembelajaran sebelumnya. Hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model Problem Based Learning berbantu Kahoot lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional (Sari et al., 2019).

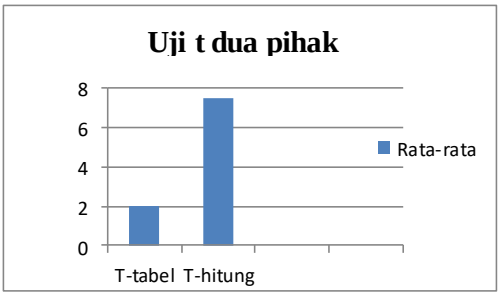
METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode komparatif. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X SMKN Sukoharjo pada tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah peserta didik 360 dan terbagi 10 kelas. terbagi 10 kelas yaitu kelas X TITL 1, X TITL 2, X TKJ 1, X TKJ 2, X TSM, X TKR 1, X TKR 2, X Animasi 1, X Animasi 2 dan X Animasi 3 dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *cluster random sampling* sehingga terpilih sebanyak 2 kelas sebagai sampel penelitian. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes soal uraian berdasarkan indikator pada materi persamaan garis lurus yang akan diteliti yang berjumlah 5 butir soal dan digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *Kahoot* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa media *Kahoot* untuk kelas kontrol pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik uji-t yaitu uji t dua pihak dan uji t satu pihak untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang diperoleh melalui media *Kahoot* dengan rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh melalui tidak menggunakan media *Kahoot* pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Sebelum uji-t dilakukan, dua asumsi dasar yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

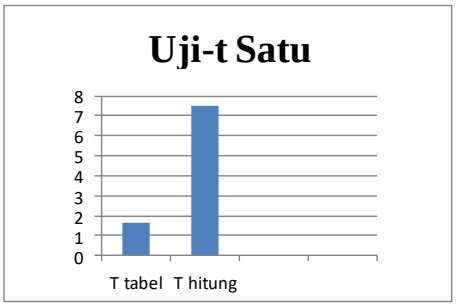
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari analisis data, diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar yang diterapkan (media kahoot) kelas eksperimen pada materi sistem persamaan linear tiga variabel lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa yang diterapkan (tidak menggunakan media kahoot) pada kelas kontrol. Pernyataan tersebut ditunjukan dari hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti. karena dua asumsi dasar terpenuhi yaitu seluruh data berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan yaitu dengan menggunakan uji-t dua pihak. Selanjutnya dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1.

Hasil analisis uji-*t* dua pihak pada taraf nyata 5% diperoleh bahwa t_{hitung} = 7,478 sedangkan t_{tabel} = 1,996. Berdasarkan kriteria uji ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka tolak H_0 dan terima H_1 yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik antara yang diterapkan dengan menggunakan nedia *Kahoot* dengan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang terapkan dengan tanpa menggunakan media *Kahoot* pada materi SPLTV. Kemudian untuk uji-*t* satu pihak dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.

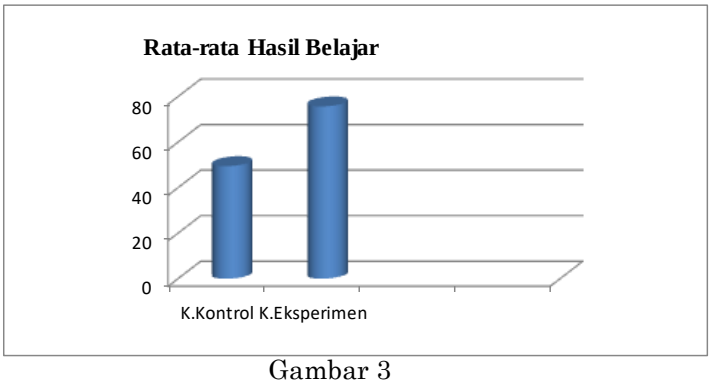


Gambar 2

Hasil uji-t satu pihak dengan taraf nyata 5% diperoleh bahwa t_{hitung} = 7,478 sedangkan t_{tabel} = 1,6689. Berdasarkan kriteria uji ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka tolak H_0 dan terima H_1 yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan media *Kahoot* dengan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik tanpa menggunakan media *Kahoot* pada materi SPLTV. Temuan penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (Buchori & Nursyahidah, 2019) dari penelitian ini disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot dengan model pembelajaran Computer Assisted Instruction menunjukkan bahwa rata-rata

hasil belajar siswa yang menggunakan media Kahoot dengan model pembelajaran Computer Assisted Instruction lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Kemudian dari penelitian yang dilakukan oleh (Pello Sardjono, 2018) menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kahoot untuk materi persamaan kuadrat di kelas X lebih baik dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan juga serta respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kahoot positif. Lalu penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2021) menyimpulkan bahwa hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat tentang Pelatihan Penggunaan 'Kahoot' Dalam Mengajar Reading Narrative Bagi Siswa Kelas X SMA Veteran 1 Sukoharjo ini, dapat dikatakan berhasil karena kemampuan mitra dalam menggunakan media ini bisa dilihat dari hasil pelatihan dan pendampingan yang mitra peroleh.

Kemudian untuk perbedaan rata-rata perolehan hasil belajar siswa antara yang diterapkan dengan menggunakan media kahoot dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang terapkan dengan tanpa menggunakan media kahoot dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3

Ditunjukkan dari perolehan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik antara yang diterapkan dengan menggunakan media *Kahoot* pada kelas eksperimen 75,69 sedangkan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang terapkan dengan tanpa menggunakan media *Kahoot* pada kelas kontrol 49,44. Terjadinya perbedaan rata-rata hasil belajar tersebut disebabkan karena pembelajaran matematika pada materi SPLTV dengan menggunakan media *Kahoot* membuat peserta didik lebih termotivasi mengikuti pembelajaran karena pada pembelajaran menggunakan media *Kahoot* membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami materi yang dipelajari dengan adanya media penunjang pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga membuktikan bahwa *kahoot* meningkatkan dinamika di dalam kelas menjadi lebih aktif (Wang & Tahir, 2020), *kahoot* efektif digunakan dalam media pembelajaran seperti mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengerjakan suatu materi (Warsihna et al., 2019), *kahoot* dapat meningkatkan kualitas dari pembelajaran (Khomsah & Imron, 2020), dan juga *kahoot* dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran (Ilmiyah & Sumbawati, 2021), sehingga meningkatkan semangat belajar siswa (Alfansyur, 2019).

Temuan penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh M. Ardiansyah (2020) disimpulkan bahwa penggunaan kahoot sebagai media pembelajran sangat mudah dipahami dan juga kreatif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah

sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Kahoot juga dapat dijadikan suatu inovasi suatu pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas maupun online. *Kahoot* juga mampu meningkatkan ketertarikan, minat dan sikap belajar baik bagi siswa (Asikhia et al., 2017), media pembelajaran yang sangat menyenangkan, interaktif, menarik, dan efektif dalam pembelajaran (Fauzan, 2019).

Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, khususnya media pembelajaran game interaktif berbasis *Kahoot* karena selain mudah tanpa perlu mengunduh terlebih dahulu dan semua orang bisa mengakses melalu web Kahoot.com. Selain itu Kahoot ini dapat membuat peserta didik tidak mudah bosan lagi dalam belajar karena menyenangkan dan dapat merangsang peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar matematika serta dapat melatih kemampuan peserta didik melalui soal evaluasi pada setiap pertemuan yang di kerjakan langsung melalui kahoot tersebut, kemudian pada saat peserta didik mengerjakan soal di kahoot pada akhir penyelesaian akan ditampilkan peserta didik yang mendapatkan reward dimana peserta didik tersebut ialah peserta didik yang mendapatkan poin paling tinggi pada setiap soal yang sudah diselesaikan.

Penggunaan media *Kahoot* tentunya harus didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai seperti kuota internet, HP, laptop, ataupun komputer, agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien namun jika sarana dan prasarana tersebut tidak memadai pendidik hendaknya dapat lebih kreatif, mencoba dan mencari berbagai alternatif metode atau media pembelajaran yang dapat menigkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Temuan penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (Fithria, 2022) faktor pendukung dalam implementasi aplikasi kahoot yaitu ketersediaan perangkat pembelajaran seperti komputer, laptop, handphone, dan jaringan internet yang mendukung.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada pengolahan dan analisis data disimpulkan bahwa penggunaan media kahoot pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan nampak bahwa dari hasil penilaian diperoleh skor rata – rata hasil belajar matematika melalui pembelajaran saintifik menggunakan media kahoot pada kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang menerapkan pembelajaran saintifik tanpa menggunakan media kahoot pada kelas control. Hal ini membuktikan bahwa implementasi media kahoot pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di SMKN Sukoharjo.

REFERENSI

Achdiyat Maman, U. R. (2014). *Kecerdasan Visual Spasial*. *1*(1), 155.

Alfansyur, A. (2019). *Pemanfaatan Media Berbasis Ici "Kahoot" Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi. Jurnal Bhineka Tunggal Ika, 6(2), 208–216.*

Ardiansyah, M. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif*. *6*, 145–155.

Asikhia, I. S., Vora, A., Chandra, R., & Myint, M. T. (2017). 2.*41 Kahoot! A Colorful Musical Tool to Enhance Engagement for an Effective Prite Review Program*. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, *56*(10), S191.

Buchori, A., & Nursyahidah, F. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CI)*. 292–300.

Fauzan, R. (2019). *Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, *2*(1), 256–257.

Fithria, M. (2022). *Implementasi aplikasi kahoot dalam pembelajaran jarak jauh aqidah akhlak di mi nurul falah sindangkarsa tapos, kota depok*.

Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, *3*(1), 46–50.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot ! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot ! to Improve Student Learning Outcomes]*. *8*(1), 95–104.

Ismail, M. A., & Mohammad, J. A. (2017). *Kahoot : A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education Study Setting and Population*. *9*(2), 19–26. https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2

Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. Tarbiyatuna*: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, *5*(1), 99–118.

Masduki, P. N. (2021). *Matematika Siswa Masa Pandemi Dengan*. *3*(1), 317–326.

Maknun, D. (2013). Lingkungan Pembelajaran Sains yang sehat, aman, nyaman dan kondusif. *Jurnal Scientiae Educatia*, *2*(April), 1–8.

M. Yaumi. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Pello Sardjono, A. C. (2018). *Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kahoot Untuk Topik Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X SMA Iph 2 SURABAYA Alfa Charisma Sardjono Pello*. *8*, 89–100.

Pratiwi, V. U., Astuti, P. I., Arianti, A., Setiyono, S., Veteran, U., Nusantara, B., & Korespondensi, P. (2021). Pelatihan Penggunaan " Kahoot " d alam Mengajar Reading Narrative bagi Siswa Kelas X SMA Veteran 1 Sukoharjo. 3(2), 134–142.

Putra, A., & Afrilia, K. (2020). *Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot*. *4*(2), 110–122.

Sari, S. N., Shodiqin, A., & Buchori, A. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran*

Problem BAsed Learning (PBL) Berbantu Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK. *2015*, 441–446.

Setiawati, H. D., Sihkabuden, & Adi, E. P. (2019). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(4), 273–278.

Setiawan & Wilujeng. (2016*). Jurnal Pendidikan IPA Indonesia The Development Of Scientific-Approach-Based Learning Instrumentsintegrated With Red Onion Farming Potency*. 5(1), 22–30.

Sodik, F., & Wijaya, M. S. (2017). *Implementing Scientific Approach of 2013 Curriculum at KTSP-Based School for Teaching Present Continuous Tense*. *10*(1), 16–28.

Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Alfabet

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. Computers and Education*, *149*(May 2019), 103818.

Warsihna, J., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2019). *Utilizar Kahoot Para Mejorar Los Estudiantes Logro Y Pensamiento Crítico En Estudiantes De Pregrado De Psicología. 16th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age, CELDA 2019*, 144–150.

Yusuf Aditya, D. (2016). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *1*(2), 165–174.