

PENGARUH GAME EDUKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Meylisna Khoerunnisa Islami Dewi¹, Rizka Andhika Putra², Rita Patonah³

^{1,2,3} Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No. 150, Ciamis, Indonesia

Email Koresponden: meylisna_khoerunnisa_islami02@student.unigal.ac.id,

Email Penulis: rizkaandhikaputra@gmail.com, ritadearly@gmail.com

ABSTRACT

Learning outcomes serve as a measure to determine the extent of students' achievement in the learning process. One of the factors that can enhance students' learning outcomes is the use of the educational game Kahoot as an evaluation medium—an interactive and engaging tool to assess students' understanding. This study aims to examine the effect of the Kahoot educational game on students' learning outcomes. The population of this research consisted of all 10th-grade students at SMA Negeri 1 Baregbeg. The sample used was class X.E2 and X.E4. The method employed in this study was a Quasi-Experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The research instrument used consisted of 15 multiple-choice questions for both pretest and posttest. The data were analyzed using a t-test. The results showed that the Kahoot educational game had a significant effect on students' learning outcomes.

Keywords: Students' Learning Outcomes, Kahoot, Evaluation Media in Learning

ABSTRAK

Hasil belajar merupakan bentuk ukuran untuk mengetahui sejauh mana capaian kemampuan siswa dalam pembelajaran. Salah satu faktor pendorong untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah menggunakan *game* edukasi *Kahoot* sebagai media evaluasi, suatu media yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Baregbeg. Sampel yang digunakan yaitu kelas X. E2 dan X. E4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Ekperimental dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen penelitian ini menggunakan 15 soal pilihan ganda untuk pretest dan posttest. Analisis data yang digunakan menggunakan uji-t. Hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh *game* edukasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Kahoot, Media Evaluasi Pembelajaran

Cara sitasi: Dewi, M. K. I., Putra, R. A. & Patonah, R. (2026). Pengaruh *Game* Edukasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7 (2), 557-562.

PENDAHULUAN

Hasil belajar menggambarkan keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi dan siswa dalam memahami materi. Menurut W. Winkel (Wirada, 2020) hasil belajar adalah capaian hasil siswa berupa prestasi yang diukur dalam angka. Dari definisi diatas, menjelaskan bahwa hasil belajar sebagai cara untuk mengukur kemampuan siswa dalam kegiatan belajar.

Hasil belajar awal siswa diperoleh dari data nilai ulangan harian siswa kelas X SMA Negeri 1 Baregbeg tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Kelas X Pelajaran Ekonomi

Kelas	Jml Siswa	Nilai KKTP	Nilai			Tuntas		Tidak Tuntas	
			Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Jml	%	Jml	%
X. E1	33	70	85	45	66	21	63,64	12	36,36
X. E2	34	70	90	65	74	30	88,24	4	11,76
X. E3	32	70	90	60	73	22	68,75	10	31,25
X. E4	32	70	90	60	72	20	62,50	12	37,50
X. E5	33	70	90	60	77	28	84,85	5	15,15
% Siswa yang Tuntas dan Tidak Tuntas						121	73,78	43	26,22

Sumber: SMA Negeri 1 Baregbeg (2025)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa masih terdapat siswa yang belum bisa mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari nilai KKTP sebesar 70, dan persentase siswa yang belum optimal mencapai nilai tersebut sebanyak 26, 22%. Hasil temuan dari observasi yang telah dilakukan bahwa faktor yang diduga memengaruhi hasil belajar siswa salah satunya adalah penggunaan media evaluasi konvensional seperti tes tulis. Media evaluasi konvensional dapat membuat siswa berlaku pasif dalam mengevaluasi materi dalam pembelajaran.

Permasalahan yang ditemukan dilapangan menunjukan perlunya penggunaan media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif yang dapat membuat siswa ikut aktif terlibat, yaitu media *Kahoot*. Media *Kahoot* ini berisi kuis yang bersifat digital yang dinilai mampu meningkatkan fokus siswa dan rasa antusias dalam mengevaluasi hasil belajar.

Untuk mengetahui efektifitas proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang di capai siswa. Hasil belajar yang tinggi dan meningkat mencerminkan pembelajaran yang berkualitas. Kunandar (Sartika dkk, 2022) hasil belajar merupakan segala keterampilan dan kemampuan yang diperoleh melalui pembelajaran, baik berupa sikap, khasanah ilmu dan keterampilan. Hal ini menunjukan bahwa hasil belajar merupakan segala bentuk perubahan yang terjadi pada siswa ke arah yang positif. Setiawan dan Sormin (2022) dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar: 1) faktor internal seperti kondisi mental dan fisik; 2) faktor eksternal seperti manusia dan non manusia. Daryanto (Sappaile dkk, 2021) berbagai fungsi dari hasil belajar, diantaranya: untuk seleksi, kenaikan kelas dan penempatan. Hasil belajar siswa disekolah dapat dilihat dari kegiatan ulangan harian, ulangan kenaikan kelas dan ujian semester.

Adapun mengenai media *Kahoot*, Widjayatri (2019) *Kahoot* merupakan *platform* pembelajaran yang tidak berbayar berupa permainan yang berfungsi untuk mengevaluasi dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Christiani dkk (2019) terdapat dua cara dalam mengoperasikan *Kahoot*, pertama ialah membuat kuis pada *Kahoot* dan kedua ialah memainkan kuis Pada *Kahoot*. Menurut Pujiwati (2020) terdapat keunggulan dari *Kahoot* diantaranya: 1) membangun suasana belajar yang menyenangkan; 2) melatih siswa dalam menggunakan teknologi; 3) melatih siswa dalam mengembangkan motorik. Adapun kekurangan yang dimiliki *Kahoot* diantaranya: 1) terdapat guru yang belum melek memanfaatkan media digital/teknologi dalam pembelajaran; 2) fasilitas penunjang pembelajaran yang tidak memadai; 3) siswa dapat dengan mudah membuka halaman lain di *handphone*; 4) terpaku pada jam pelajaran; 5) keterbatasan waktu pengajar dalam membuat kuis pada *Kahoot*.

Dengan demikian *Kahoot* dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital bagi siswa. Dengan fitur-fitur yang menarik seperti terdapat musik pengiring, tampilan yang bergambar juga berwarna dan penskoran langsung di layar. Melalui penggunaan *Kahoot* diharapkan dapat membuat siswa ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dapat dipahami dengan baik dan mempererat interaksi antara guru dan siswa.

METODE PENELITIAN

Metode eksperimen semu (kuasi) dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dipilih dan digunakan karena kelompok untuk eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak. Sugiyono (2013) Metode penelitian eksperimen merupakan cara yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah suatu perlakuan tertentu memberikan pengaruh terhadap objek lain, dalam situasi yang terkontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terbagi menjadi empat yaitu: wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Adapun sumber data yang didapat sebagai bahan penelitian diperoleh dari data primer yaitu dari responden itu sendiri dan data sekunder yaitu data yang sudah ada.

Sampel yang digunakan yaitu sebanyak dua kelas yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kontrol dari keseluruhan populasi. Sampel tersebut dipilih berdasarkan hasil rata-rata nilai pretest yang setara atau dianggap sama yang dianggap adil sebelum perlakuan diberikan. Pada kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan yaitu penggunaan *game* edukasi *Kahoot* dalam evaluasi pembelajaran (Posttest). Dan untuk kelompok kontrol diberikan perlakuan penggunaan kertas yang berisi soal (tes tulis) secara konvensional dalam evaluasi pembelajaran (Posttest).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan *game* edukasi *Kahoot* pada tes pengukuran awal dan akhir di kelas eksperimen

Tabel 2. Hasil Uji T Kelas Eksperimen

Ket	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t
Pretest Kelas Eksperimen	27	42.30	12.839	2.471	13.631
Posttest Kelas Eksperimen	27	84.15	9.518	1.832	

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai uji t sebesar 13.631 Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi *Kahoot*.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media evaluasi *Kahoot* pada kelas eksperimen didapatkan nilai terendah untuk pretest sebesar 20 dan tertinggi 67, dengan rata-rata nilai 42,30. Sedangkan nilai terendah untuk posttest didapatkan 60 dan nilai tertingginya 93, dengan rata-rata 84,15. Untuk kategori N-gain, terdapat 17 siswa yang termasuk tinggi dan 10 siswa yang termasuk kategori sedang. Diperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 0,71 yang termasuk kedalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan ketika diberikan perlakuan menggunakan *Kahoot*. Hasil pengujian didapatkan nilai t_{hitung} 13.631 dan untuk nilai t_{tabel} 2,056, dengan begitu membuktikan bahwa penggunaan media evaluasi *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran ekonomi.

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena dengan menggunakan *Kahoot* siswa ikut terlibat langsung dalam memainkan kuis (posttest). Selain itu, dengan *Kahoot* siswa dapat berpartisipasi dengan aktif seperti berfikir untuk menjawab soal-soal, memilih jawaban yang benar, dan membangun rasa kompetitif. Dengan itu, dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar juga melatih kemampuan berfikir kritis, dan melatih fokus mereka yang dapat memahami materi secara mendalam. Hal ini sejalan dengan Indriani (2022) Meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan secara efektif dengan menciptakan kondisi belajar yang membuat siswa berpikir aktif dan bagaimana

siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan situasi tersebut mampu meningkatkan perhatian dan kecepatan belajar, salah satunya menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media evaluasi *game* edukatif *Kahoot* juga menyajikan soal-soal yang dirancang secara interaktif, misalnya dalam bentuk pilihan ganda yang ditampilkan dengan warna-warna cerah dan mencolok juga bisa dilengkapi musik pengiring sehingga dapat membantu mengurangi rasa jenuh saat mengerjakan kuis. Dengan fitur-fitur menarik ini, proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih terasa seperti permainan, yang membuat siswa merasa santai dan mudah dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Anviani dan Pujiriyanto (Susilawati dkk., 2023) *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar karena dirancang seperti *game* dengan tampilan menarik yang menumbuhkan minat belajar siswa.

Media *Kahoot* memiliki fitur skor yang langsung muncul setelah siswa menjawab soal. Dengan ini, siswa bisa mengetahui apakah jawabannya benar atau salah, dan melihat skor yang didapat. Selain itu, ada juga tampilan peringkat siswa dengan jawaban tercepat dan paling tepat, yang secara tidak langsung memicu semangat bersaing antar siswa. *Kahoot* juga memberi umpan balik secara langsung, sehingga siswa bisa menilai sendiri sejauh mana pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Seperti yang disampaikan oleh Rofiarti dan Sari (Damayanti dan Dewi, 2021) salah satu kelebihan *Kahoot* adalah hasil poin siswa langsung bisa ditampilkan di layar, sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur hasil belajar.

Kahoot juga dapat dengan mudah diakses baik oleh siswa ataupun guru. Siswa dapat mengerjakan kuis melalui *handphone* atau laptop dimana saja dan kapan saja. Evaluasi menggunakan *Kahoot* pun tidak hanya dilakukan secara langsung (*live*), tapi juga bisa diberikan sebagai tugas. Tidak ada perbedaan yang tampak pada tampilan versi tugas dan versi langsung. Pada versi tugas, soal akan muncul langsung di layar perangkat siswa, bukan di layar proyektor. Hal ini membuat proses evaluasi jadi lebih fleksibel dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri di luar jam pelajaran sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Azmia dan Kasduri (2023) yang menyatakan bahwa konsep kuis dalam *Kahoot* bisa dijadikan media evaluasi hasil belajar, dan kemudahan akses serta fleksibilitas penggunaannya menjadi keunggulan tersendiri.

Hasil eksperimen menunjukkan bahwa *Kahoot* tidak hanya digunakan sebagai evaluasi pembelajaran, tetapi juga melatih siswa dalam menggunakan teknologi dan mengembangkan keterampilan motorik melalui perangkat teknologi digital. Akses *Kahoot* yang mudah dan fleksibel memungkinkan siswa mengerjakan kuis di mana saja, bahkan dirumah. Sehingga tidak hanya guru, orang tua siswa juga dapat ikut terlibat dengan membuat kuis, sehingga evaluasi dapat dilakukan secara berkala dan berkelanjutan. Sesuai dengan pendapat Aan Budianto (Cahyanti dkk., 2023), *Kahoot* memiliki berbagai keunggulan, di antaranya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melatih penggunaan teknologi, mudah diakses, menarik, serta dapat digunakan oleh siapa saja.

Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media evaluasi konvensional pada tes pengukuran awal dan akhir di kelas kontrol

Tabel 3. Hasil Uji T Kelas Eksperimen

Ket	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t
Pretest Kelas Kontrol	30	41.60	12.926	2.360	9.951
Posttest Kelas Kontrol	30	70.27	10.793	1.970	

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai uji t sebesar 9.951 Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi konvensional.

Hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan media evaluasi konvensional diperoleh nilai terendah pada pretest sebesar 20 dan nilai tertinggi 67, dengan nilai rata-rata 41,60. Pada pengukuran akhir (posttest) didapatkan nilai terendah 47 dan nilai tertinggi 87, dengan rata-rata 70,27. Kategori N-gain pada kelas kontrol, terdapat 21 siswa tergolong kedalam kategori sedang, dan 9 siswa kedalam kategori rendah. Secara keseluruhan, rata-rata N-gain diperoleh nilai sebesar 0,47 yang

termasuk kedalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media evaluasi konvensional meskipun tidak sebesar peningkatan pada kelas eksperimen. Hasil pengujian diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9.951 lebih tinggi dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 2,045.

Pada kelas kontrol bentuk evaluasi seperti tes tulis sering digunakan dan membuat siswa merasa tertekan dan kurang termotivasi. Media konvensional dalam evaluasi juga memakan banyak waktu dan tenaga, baik bagi guru dalam melakukan penilaian maupun siswa dalam mengerjakan soal. Evaluasi konvensional umumnya hanya menilai aspek kognitif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, suasana kelas jadi monoton dan tidak interaktif. Kelemahan media evaluasi konvensional juga ditegaskan oleh Kucahyono, Suwandayani, dan Muzakki (Putra dkk, 2023) yang menyebutkan bahwa evaluasi konvensional membutuhkan biaya dan waktu yang besar, proses penilaian yang dirasa lama, serta dapat menimbulkan rasa kecemasan pada siswa.

Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan game edukasi Kahoot dibandingkan dengan media evaluasi konvensional pada tes pengukuran akhir

Untuk melihat dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Kahoot* dilakukan uji t-test.

Tabel 4. Hasil Uji T Kelas Eksperimen

Ket	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t
Posttest Kelas Eksperimen	27	84.15	9.518	1.832	5.160
Posttest Kelas Kontrol	30	70.27	10.793	1.970	

Diperoleh nilai t_{hitung} 5.160 dan t_{tabel} 2,004 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa yang menggunakan media *Kahoot* dibandingkan dengan media evaluasi konvensional pada pengukuran akhir (posttest). Dapat dilihat juga dari perbedaan rata-rata nilai posttest setelah diberikan perlakuan, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 84,15 dan 70,27 untuk rata-rata kelas kontrol.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Kahoot* dibandingkan dengan media evaluasi konvensional pada tes pengukuran akhir. Perbedaan terlihat dari rata-rata skor yang diperoleh siswa, di mana kelas yang menggunakan media *Kahoot* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84,15, sedangkan kelas yang menggunakan media evaluasi konvensional memperoleh rata-rata 70,27 pada posttest.

Dari hasil uji t, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 5.160 dengan derajat kebebasan (dk) 55 dan tingkat signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,004. Karena $5.160 > 2,004$, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua media evaluasi pembelajaran tersebut, di mana media *Kahoot* lebih efektif dibandingkan media evaluasi konvensional pada tes akhir.

KESIMPULAN

1. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan media *Kahoot* yang terlihat dari perbandingan nilai pada tes awal dan akhir.
2. Kelas yang menggunakan media evaluasi konvensional juga menunjukkan perubahan hasil belajar antara pretest dan posttest, meskipun tidak terlalu signifikan.
3. Terdapat perbedaan antara siswa yang menggunakan media *Kahoot* dengan siswa yang menggunakan media evaluasi konvensional, di mana yang menggunakan media *Kahoot* menunjukkan hasil yang lebih baik.

REKOMENDASI

Penelitian ini dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media evaluasi *game* edukasi *Kahoot*, karena terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada materi ekonomi lainnya dan mata pelajaran lai untuk

mengetahui apakah media evaluasi ini efektif digunakan pada seluruh materi atau hanya cocok untuk materi tertentu.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang telah membantu dalam menyusun penelitian ini. Juga terimakasih kepada SMA Negeri 1 Baregbeg yang telah memberikan kesempatan dan izin untuk melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmia, I dan Kaduri, M. 2023. Pengaruh Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*. Vol 2, No. 4. (<https://jpion.org/index.php/jpi>) . Diases pada 20 Juli 2025.
- Cahyanti, Y., Megasari, D., dan Rofisian, N. 2023. Peran Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran IPAS Masa Kini. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 1, No. 1 (<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>) diakses pada 23 Maret 2025.
- Christiani, dkk. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak. Diakses melalui aplikasi iPusnas pada 16 Februari 2025.
- Damayanti, N dan Dewi, R. 2021. Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 3, No. 4. (<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>). Diases pada 20 Juli 2025.
- Indriani. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol 7, No. 1. (<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/itp>). Diases pada 20 Juli 2025.
- Pujiwati, H. 2021. Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 19, No. 2 (<https://doi.org/10.17509/e.vlii.v4i1.20867>) diakses pada 23 Maret 2025.
- Putra, Y., Rulviana, V., dan Kartikasari, A. 2023. Efektivitas penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. *Posiding Konferensi Ilmiah Dasar*. Vol 4 (<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>) diakses pada 20 Mei 2025.
- Sappaile, B., Pristiwaluyo, T., dan Deviana, I., 2021. *Hasil Belajar dan Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. Gowa: Global Research and Consulting Institute (Global-RCI). Diakses pada 24 Maret 2025, dari Scribd: <https://id.scribd.com/dokument/641612047/Hasil-Belajar-dan-Perspektif-Dukungan-Orang-Tua-dan-Minat-Belajar-Siswa-Compressed-2>
- Sartika, dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Setiawan, H., dan Sormin, D. 2022. *Strategi Pembelajaran Langsung (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Siswa)*. Medan: UMSUPRESS.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Susilawati., Mulyani, T., dan Furnamasari, Y. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*. Vol 1, No. 4. (<https://doi.org/10.55606/tubpi.v1i4.2018>). Diases pada 20 Juli 2025.
- Widayatri, D. 2019. *Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online Kahoot*. Serang. Diakses pada 30 Maret 2025, dari Scribd: <https://id.scribd.com/dokument/406504892/Buku-Petunjuk-Panduan-Kuis-Online-Kahoot>
- Wirda, dkk. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.