



PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN KELAS X DI SMA KARTIKA I-4 PEMATANGSIANTAR T.A 2023-2024

Azura Putri¹, Corry², Ahmad Fakhri Hutaeruk³

Pendidikan Sejarah, Universitas Simalungun

Email : azuraputri@gmail.com

Abstrak : Metode pengajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik mudah bosan. Hal ini disebabkan karena proses belajar mengajar tidak menarik dan pembelajaran sulit diserap peserta didik. Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran menjadi semakin beragam. Salah satunya adalah dengan menggunakan kuis kahoot! berbasis online, sebagai media pengajaran pembelajaran sejarah agar pembelajaran menjadi menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pemanfaatan aplikasi kahoot!, pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi kahoot!, Lebih meningkat daripada yang tidak menggunakan aplikasi kahoot!. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 70,51. Sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen adalah 78,85. Kemudian dari uji hipotesis menunjukkan hasil nilai nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,00 artinya nilai Sig.(2-tailed) <0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal itu menunjukkan bahwa aplikasi kahoot!, memiliki manfaat terhadap hasil belajar siswa dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa, "Penggunaan aplikasi Kahoot! Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar" diterima.

Kata Kunci : Kahoot!, Tes Statistik, Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Abstract: Monotonous teaching methods tend to make students easily bored. This is because the teaching and learning process is not interesting and learning is difficult for students to absorb. With the development of technology, learning media are becoming more diverse. One of them is by using online-based kahoot quizzes, as a teaching medium for history learning so that learning becomes interesting. The purpose of this study was to see how the use of the kahoot application!, in history learning to improve student learning outcomes at SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar. The results of this study indicate that the learning outcomes of students using the kahoot application!, Increased more than those who did not use the kahoot application!. This can be seen from the average posttest score in the control class which was 70.51. While the average posttest score in the experimental class was 78.85. Then from the hypothesis test shows the results of the Sig. (2-tailed) values are 0.00 meaning the Sig. (2-tailed) value <0.05. So it can be concluded that there is a significant difference between learning outcomes in the experimental class and the control class. This shows that the Kahoot! application has benefits for student learning outcomes with the research hypothesis stating that, "The use of the Kahoot! application can improve the learning outcomes of students at SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar" is accepted.

Keywords: Kahoot!, Statistics Test, Pretest and Posttest Learning Results



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses menuntut ilmu dalam pendidikan adalah salah satu syarat terpenting untuk mencerdaskan generasi bangsa dan memajukan suatu negara. Dengan adanya pendidikan akan tercapai sumber daya manusia yang cerdas dan kreatif. Sehingga adanya pendidikan dapat memperluas pengetahuan manusia di era globalisasi ini. Belajar tentunya memberi andil yang besar dalam pendidikan, dapat dikatakan dua rantai yang tidak bisa dipisahkan adalah belajar dan mengajar. Menurut Mukhlison Effendi Pendidikan adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berlangsung dengan baik.

Setiap bangsa dan negara yang ada di dunia berpendapat bahwasannya tujuan pendidikan adalah, mengupayakan agar setiap insan sempurna dalam pertumbuhan tubuhnya, sehat otaknya serta baik budi pekertinya, agar tercapai puncak kesempurnaannya dan bahagia lahir dan batin hidupnya (Mukhlison Effendi, 2006:09). Pengertian dalam pembelajaran berarti tenaga pendidik harus mampu untuk melakukan penyampaian pengetahuan yang dimilikinya dengan mengorganisasikan untuk mendapatkan lingkungan belajar dengan berbagai metode sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Nini Aryani & Molli Wahyuni, 2021:07).

Setiap peserta didik dimanapun mengenyam pendidikan, baik di sekolah umum, pesantren, sekolah menengah atas, dan sekolah kejuruan, wajib untuk mempelajari sejarah. Karena dapat dikatakan, dengan belajar sejarah kita sudah mengapresiasi jasa para pahlawan bangsa kita. Seperti halnya petuah dari Bung Karno, bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para pahlawannya. Proses pembelajaran sejarah merupakan proses yang memberikan wawasan perjuangan tentang para pahlawan dan mampu membangkitkan semangat patriotisme.

Menurut (Nini Aryani & Molli Wahyuni, 2021:10) ada tiga faktor secara global yang berpengaruh terhadap belajar anak. Pertama adanya faktor internal yang asalnya dari aspek psikologis atau jasmani. Kedua, faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan sosial, dan lingkungan nonsosial. Ketiga faktor pendekatan belajar yang merupakan cara peserta didik untuk mencapai efektivitasnya. Hasil belajar peserta didik merupakan upaya yang dilakukan peserta didik untuk mencapai prestasi akademis. Dalam mencapai itu ada beberapa aspek yang dapat dinilai, yaitu melalui keaktifan peserta didik bertanya atau menjawab pertanyaan di dalam kelas, serta melalui ujian dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Hasil belajar yang telah diperoleh peserta didik, dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk mampu bersaing di lingkungan dan bermacam-macam kehidupan bermasyarakat. Menurut Tenni Nurrita (2018) hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diberikan kepada peserta didik. Hasil itu berupa penilaian setelah peserta didik mengikuti serangkaian proses belajar mengajar melalui pengetahuan, sikap, keterampilan pada peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

Metode pengajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik mudah bosan, hal ini disebabkan karena proses belajar mengajar terlihat tidak menarik dan pembelajaran sulit diserap oleh peserta didik. Dapat dikatakan media belajar sangat dibutuhkan sebagai peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut (Septi Nurfadhilla dan 4A Pendidikan Guru Sekolah, 2021:09) demi mencapai tujuan pembelajaran yang dibutuhkan media sebagai alat bantu pembelajaran. Untuk itu seorang pendidik harus mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa, untuk menciptakan media yang cocok sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.



Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran menjadi semakin beragam. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasihoot! berbasis online, sebagai media pengajaran pembelajaran sejarah agar pembelajaran menjadi menarik. Saat menggunakan aplikasihoot!, penyelenggara dapat mengatur waktu sesuai keinginan. Seperti pada permainan umumnya dalam kahoot! juga terdapat pemenangnya, peserta didik dapat menyegarkan pikiran dengan adanya permainan kahoot! ini.

Siswa dapat menggunakan kahoot! hanya dengan satu *gadget* dan kuota internet. Penyelenggara juga dapat menggunakan akun Gmail, Yahoo, atau Facebook mereka, dan pengguna iPhone dapat login melalui Icloud. Ada dua cara memainkan Kahoot yaitu, mode Klasik dan mode Tim. Dalam *mode* klasik, peserta bermain secara individu atau sendiri dan namanya ditampilkan di monitor. Dalam *mode* tim, peserta bermain secara berkelompok, sehingga nama yang ditampilkan di monitor juga akan menjadi nama kelompok siswa tersebut. Di

akhir permainan, skor peserta juga akan ditampilkan di layar monitor, sehingga siswa puas dengan hasilnya. Hasil penelitian (Brauer: 2018) menunjukkan bahwa 85% siswa selalu berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar.

Dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA SWASTAKARTIKA I-4 PEMATANGSIANTAR T.A 2023-2024”**.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Banyak tenaga pendidik yang masih kurang paham dan tidak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sejarah.
2. Banyak tenaga pendidik mata pelajaran sejarah yang masih monoton pembelajarannya, hanya dengan menggunakan buku paket dan metode ceramah.
3. Banyak anggapan bahwa mata pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan.
4. Siswa beranggapan bahwa pelajaran sejarah hanya meringkas buku paket sejarah.

1.3. Pembatasan Masalah

Melalui identifikasi masalah yang dipaparkan peneliti, maka penulis memberi batasan masalahnya hanya membuat aplikasi kahoot! untuk media pembelajaran. Dengan fokus penelitian pemanfaatan aplikasi kahoot! sebagai peningkatan hasil belajar siswa untuk kelas X dengan melakukan uji tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mata pelajaran sejarah. Dalam penggunaan kahoot! ini, penulis hanya membuat cara pembuatan *game* kuis untuk memudahkan guru mengajar pada semester genap mendatang.

1.4. Rumusan Masalah

1. Apakah aplikasi kahoot! bermanfaat untuk peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar T.A 2023-2024?
2. Apa saja yang merupakan faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi kahoot! dalam mata pelajaran sejarah?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media kahoot! untuk peningkatan hasil belajar peserta didik kelas kelas X di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar T.A 2023-2024.



2. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dan pendukung kahoot! Dalam mata pelajaran sejarah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Pembelajaran

Dalam buku Rudi Susilana dan Capi Riyani (2018:6) menurut Heinich, media merupakan suatu alat saluran komunikasi. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tujuh macam oleh Gagne, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Media pembelajaran menurut Rudi Sulilana & Capi Riyani (2018:6) selalu terdiri atas dua 7ostte penting, yaitu 7ostte peralatan atau perangkat kelas (*hardware*) dan 7ostte pesan yang dibawanya (*software*). Dengan demikian media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah dari peralatan itu, tetapi pesan atau informasi yang dibawakan oleh media tersebut.

Dalam kegiatan, pembelajaran guru harus mencari, memilih dan menggunakan sumber belajar serta media pembelajaran, yang sesuai dengan tujuan dari materi pembelajaran tersebut, Satrianawati (2018:07) pemilihan media dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi baik. Sesuai peran dan fungsinya media dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, Satrianawati (2018:37).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik agar pembelajaran lebih efektif dan merangsang pikiran peserta didik.

Menurut Septy Nurfadillah dalam buku media pembelajaran ada dua manfaat media pembelajaran, manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis. Sementara itu manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Sehingga siswa dapat berfikir dengan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dan menyenangkan.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Dalam buku pembelajaran efektif, menurut H. Asis Saefudin & Ika Berdiati, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. H. Asis Saefudin & Ika Berdiati (2014:32) peran guru yang maksimal sebagai perancang pembelajaran untuk memotivasi dalam mengemas pembelajaran, penugasan guru untuk mengelola kelas dengan baik akan berhasil guna mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Homroul Fauhah (2021) pembelajaran adalah usaha guru dan siswa yang dilakukan secara sadar untuk membuat siswa belajar dimana terdapat perubahan tingkah laku siswa sehingga siswa mendapat kemampuan baru dalam jangka waktu yang lama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kerja sama yang baik antara tenaga pendidik dengan peserta didik mampu menghasilkan pembelajaran yang baik dan efisien.

2.1.3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Mardiah Kalsum (2017) hasil belajar siswa adalah salah satu tujuan



dari proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu guru perlu mengetahui, mempelajari metode ajar dan mempraktekkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Homroul Fauhah (2021), hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang meliputi aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. Dapat disimpulkan bahwasan hasil belajar mengacu pada prestasi peserta didik, melalui proses pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang ditetapkan melalui berbagai faktor.

2.1.4. Pengertian Aplikasi Kahoot!

Aplikasi kahoot! Merupakan salah satu kuis berbasis online sebagai media pembelajaran interaktif dengan berbagai permainan yang dapat digunakan hanya bermodalkan *gadget* dan kuota internet, Dimana penyelenggara dapat membuat kuis sesuai dengan keinginannya untuk mewarnai suasana kelas agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan peserta didik lebih menjadi aktif.

2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Dalam Jurnal Sartika, Mira Octafianti tahun 2019 dalam *Pemanfaatan Kahoot! Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel* dengan metode penelitian *Research and Development (R & D)* dengan hasil penelitian Kahoot sangat layak digunakan dan pemanfaatan aplikasi kahoot sangat membantu pembelajaran agar lebih menarik dan lebih meningkatkan hasil dan kreativitas siswa. Penelitian yang dilakukan serupa adalah pemanfaatan media pembelajaran kuis kahoot sebagai peningkatan belajar peserta didik, namun perbedaan dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Sartika dan Mira Octafianti ialah peneliti mencoba hasil penelitian untuk mata pelajaran sejarah.
2. Dalam skripsi Anggi Nurmahalani tahun 2021 dengan judul *Pengembangan Kuis Interktif Berbasis Kahoot Peserta Didik Kelas VII* dengan metode penelitian *Research and Development (R & D)* dengan hasil penelitian kuis interktif berbasis kahoot! Pada materi himpunan yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika
3. Dalam skripsi Nur Hafizah tahun 2021 dalam *Penggunaan Kahoot!*

Sebagai Media Pembelajaran Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa X IPAMA Sunan Pandanaran Sleman dengan metode penelitian kualitatif dengan hasil penelitian kahoot! Memiliki kelebihan membuat siswa merasa belajar menggunakan kahoot! Lebih menyenangkan, mudah untuk dimengerti, siswa juga merasa mudah untuk memahami materi pembelajaran, dan siswa merasa lebih berkembang jika belajar menggunakan kahoot!.kahoot! juga mempunyai kekurangan, apabila jaringan tidak stabil maka pembelajaran menggunakan kahoot! Tidak dapat berjalan lancar. Kemudian siswa merasa kurang puas apabila soal terlalu pendek serta keterbatasan alat bantu yang dimiliki sekolah. Penelitian yang dilakukan serupa adalah pada kekurangan dan kelebihan kuis kahoot!. Namun perbedaan dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Nurnafizah terdapat pada pembuatan soal yang lumayan panjang.

2.3. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah suatu diagram yang dijadikan sebagai gambaran alur logika



dari tema yang akan ditulis peneliti. Dalam era globalisasi ini Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), selalu berkaitan untuk membangun kemajuan global. Oleh karena itu seorang tenaga pendidik juga harus memahami bagaimana perkembangan IPTEK ini. Untuk membangun generasi yang unggul, tenaga pendidik perlu upaya penggunaan media pembelajaran yang efisien salah satunya penggunaan kuis kahoot!.

Dengan adanya kuis *online* ini dapat memudahkan peserta didik dalam pengerjaan soal yang diberikan oleh pendidik. Mata pelajaran sejarah sering dianggap pelajaran yang sangat membosankan, hal ini juga dipicu oleh cara ajar guru yang sangat monoton. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini sangat membantu pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

2.4. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hipotesis 1 : Penggunaan aplikasi kahoot! Tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

Hipotesis 2 : Penggunaan aplikasi kahoot! Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

BAB III METODE PENELITIAN

1.1. Metode Pendekatan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen, untuk mencapai tujuan mengetahui hasil belajar siswa, di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar menggunakan media pembelajaran kahoot!. Pendekatan kuasi eksperimen adalah eksperimen yang tidak menempatkan subjek, baik dalam kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol secara acak (Dicky, 2019). Menurut Sugiyono Penelitian dengan metode kuantitatif adalah proses pengumpulan data yang dilakukan berupa angka, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *one group pretest posttest*.

Dari pemaparan diatas peneliti melakukan percobaan menggunakan desain *one group pretest dan posttest* pada pembelajaran dengan aplikasi kahoot!. Dalam hal ini peneliti menggunakan dua kelas yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberikan *pretest* lalu diberikan *treatment* dengan menggunakan aplikasi kahoot! Pada pembelajaran sejarah dan terakhir diberikan *posttest*. Sama hal nya dengan kelompok kontrol akan diberikan *pretest* dan *posttest*, yang membedakan adalah pada kelas kontrol tidak diberikan *treatment* dengan menggunakan aplikasi kahoot!.

Tabel 3.1 **Rumus *design one group pretest dan posttest***

$O_1 \times O_2$

Sumber : Buku metode penelitian karya Sugiyono (2019) O_1 = nilai pretest (sebelum di beri diklat)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi diklat)

Tabel 3.2 **Desain Penelitian Kontrol Group Pretest-Posttest**



Kelas	Prestest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_1	-	O_2

Sumber : Buku metode penelitian karya Sugiyono (2019)

Berdasarkan jenis penelitian diatas, untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi kahoot!, pada pembelajaran sejarah untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Penulis berupaya mendeskripsikan berdasarkan indikator masing-masing variabel, lalu mengumpulkan data yang sifatnya kuantitatif kemudian dilakukan analisis menggunakan statistik.

1.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh data, lokasi yang dimaksud adalah sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar yang berlokasi di Jalan Kartini No.4, Timbang Galung, Kecamatan Siantar Barat, Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara. Sementara itu waktu penelitian dilakukan terhitung Januari 2024 sampai Maret 2024.

1.3. Populasi dan Sampel

1.3.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek dan subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang telah ditetapkan peneliti Sugiyono (2019:80). Oleh karena itu populasi berarti seluruh objek atau subjek yang diteliti lalu ditarik kesimpulannya. Dan yang menjadi populasi dalam penelitian ini, adalah keseluruhan siswa kelas X di sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar semester genap tahun ajaran 2023-2024. Yang berjumlah 327 orang siswa.

1.3.2. Sampel Penelitian

Sementara itu sampel dari penelitian adalah sebagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi Sugiyono (2019:81). Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah keseluruhan populasi yang diteliti dapat mewakili populasi penelitian.

Jadi sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X-1 yang berjumlah 39 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X-5 yang berjumlah 41 orang siswa sebagai kelas kontrol.



1.4. Teknik Sampling

Teknik sampling dilakukan sebagai cara menentukan sampel yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini Sugiyono (2019:81). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *sampling purposive*. Cara ini dilakukan dengan pertimbangan memiliki sampel yang sama sehingga peneliti menetapkan kelas X-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-5 sebagai kelas kontrol.

Peneliti menggunakan kedua kelas ini dengan alasan untuk mengetahui perbedaan kelas kontrol dengan kelas eksperimen, kelas X-1 dipilih sebagai kelas eksperimen karena fasilitas yang lengkap dan ruangan yang jaraknya paling dekat dengan fasilitas *WIFI*, Jadi siswa yang tidak memiliki kuota internet dapat bergabung dengan aplikasi Kahoot! menggunakan *WIFI* sekolah. Lalu peneliti telah menetapkan kriteria yaitu kelas X-1 dan X-2 juga memiliki kemampuan kognitif yang hampir sama (Muhammad Galang Isnawan, 2020:9) serta jumlah siswa yang memiliki selisih perbedaan sedikit untuk mengetahui seberapa besar pemanfaatan aplikasi kahoot! Pada pembelajaran sejarah untuk peningkatan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar T.A 2023-2024.

1.5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk membantu penelitian dalam mencari jawaban, sebagai hasil dalam perancangan pembelajaran yang akan menjadi pedoman. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes.

Instrumen dalam metode tes berupa tes formatif, dimana tes ini berbentuk butir soal pilihan ganda. Dengan dilakukan tes ini akan terlihat hasil belajar siswa yang telah disusun dan mengacu pada tujuan serta indikator capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah kisi-kisi test mata pelajaran sejarah kelas X materi proses masuk dan berkembangnya kebudayaan Hindu Budha di Indonesia.

1.6. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam sebuah karya tulis, teknik pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan dari sebuah penelitian yaitu sebuah data. Apabila peneliti tidak memahami teknik yang digunakan dalam penelitian, maka peneliti tidak akan menemukan data sesuai standar yang ditetapkan.

Untuk mengumpulkan data agar lebih akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1.6.1. Tes

Tes adalah bentuk alat evaluasi yang berfungsi mengukur seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai Abdul (2015). Tes berupa bentuk pertanyaan- pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban baik bentuk lisan, tertulis maupun perbuatan. Tes digunakan sebagai alat mengukur hasil belajar kognitif siswa yang berhubungan dengan aspek penguasaan, pengetahuan dan pengajaran.

Peneliti menggunakan tes ini untuk dapat mengukur hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.



1.6.2. Teknik Observasi

Observasi merupakan kegiatan dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk melihat peristiwa apa yang terjadi di lokasi penelitian. Dengan melakukan observasi maka data yang akan diperoleh peneliti dalam penelitian ini akan lebih lengkap, tajam dan mengetahui keseluruhan perilaku yang tampak, Sugiyono (2019:145).

Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat bagaimana perbedaan sistem pembelajaran di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar dengan menggunakan aplikasi kahoot!. Selain itu peneliti juga melihat bagaimana kondisi sarana dan prasarana yang ada di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

1.6.3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses dimana peneliti mendokumentasikan apa saja informasi yang didapatkan di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi peneliti gunakan sebagai alat, untuk mengumpulkan dan mencari data hasil belajar peserta didik di sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

1.7. Uji Persyaratan Instrumen

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa uji instrumen, untuk mengukur kemampuan hasil belajar. Yaitu tes kognitif berupa 20 butir soal pilihan berganda peserta didik kelas X di sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar. Adapun uji instrumen adalah sebagai berikut:

a. Uji Validitas Isi (*Content Validity*)

Dalam hal ini penguji validitas dapat melakukan perbandingan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan, Sugiyono (2019:129). Untuk mencari nilai validitas peneliti menggunakan rumus korelasi yang digunakan oleh Pearson. Adapun rumusnya adalah berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(\sum X^2 - (\sum X)^2)(\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

R_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y N : Jumlah sampel

$\sum xy$: Hasil perkalian variabel X dan Y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat nilai X

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$: Jumlah X nilai lalu dikuadratkan $(\sum y)^2$: Jumlah Y nilai lalu dikuadratkan





b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah jawaban-jawaban yang stabil dari responden terhadap tes telah peneliti berikan. Pada hal ini peneliti menggunakan uji reliabilitas dengan metode *KR20*, hal ini dikarenakan peneliti menggunakan uji tes yang memiliki satu jawaban yang benar.

Berikut adalah rumus dari metode *KR 20*:

$r_i =$ _____

$$\frac{\{s_t^2 - \sum s_i^2\}}{s_t^2}$$

Keterangan:

k : jumlah item dalam instrumen

p : proposi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

q_i : $1-p_i$

s_i^2 : varians total

Kriteria penilaian Tingkat Reliabilitas 0,00 – 0,20 = Sangat tidak reliabel 0,21 – 0,40 = Tidak Reliabel

0,41 – 0,60 = Cukup Reliabel

0,61 – 0,80 = Reliabel

0,81– 1,00 = Sangat Reliabel



1.8. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian metode, prosedur, dan pendekatan yang digunakan untuk mengolah, menganalisis dan menginterpretasi data. Menurut Syafnida Hafni Sahir (2020:37) analisis data adalah data yang telah diolah dan memperoleh hasil yang mudah dimengerti para pembaca dan peneliti.

Adapun tahapan analisis data yang dilakukan selama proses penelitian di lapangan adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil data akhir. Dalam hal ini peneliti mengambil data dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar peserta didik di uji normalitas menggunakan SPSS dengan keputusan normalitasnya adalah :

- Jika nilai signifikam $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.
- Jila nilai signifikan $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal.



b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat ada dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji homogenitas *Levena*, dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 22 dengan menggunakan keputusan, Jika nilai $Sig > 0,05$ maka data dikatakan memiliki varians yang homogen.

c. Skor Hasil Belajar

Untuk mempermudah peneliti menganalisis data, maka diperlukan suatu variabel yang diukur dalam penelitian ini, yaitu hasil belajar siswa. Dalam hal ini hasil belajar yang diperoleh berupa nilai awal tes (*Pretest*) dan nilai akhir siswa (*Posttest*). Dalam penelitian ini, siswa akan diberikan 20 butir soal pilihan berganda. Untuk memperjelas tes tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 3.5 Skor Tes

Bentuk Tes	Jumlah	No. Soal	Skor Untuk Setiap Soal	Total
Pilihan Ganda	20 soal	1-20	5	100

Sumber : Soal tes kognitif peneliti

Nilai hasil belajar akan diinterpretasikan memakai pedoman pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.6 Intrepretasi Hasil Belajar



No.	Nilai	Keterangan
1.	80-100	Baik sekali
2.	66-79	Baik
3.	56-65	Cukup
4.	40-55	Kurang
5.	0-39	Gagal

Sumber : Guru sejarah di kelas penelitian

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan ketika peneliti telah melakukan uji persyaratan instrumen. Dalam hal ini teknik uji yang dipakai adalah sesuai dengan hasil akhir dari uji persyaratan instrumen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji *Independent sample t-test*, karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sampel yang tidak berpasangan. Hal ini dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya manfaat aplikasi kahoot! terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

Untuk melihat hasil uji-t digunakan rumus uji *independent sample t-test* dengan bantuan program aplikasi SPSS, menggunakan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen atau H_0 Ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen atau H_0 Diterima dan H_a ditolak.

4.1. Pembahasan Hasil Penelitian

4.3.1. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Pada Pembelajaran Sejarah

Penelitian yang dilakukan di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar pada peserta didik kelas X ini, bertujuan untuk melihat apakah ada manfaat aplikasi kahoot! pada pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif hal ini disebabkan data penelitian merupakan angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik. Metode kuantitatif digunakan untuk meneliti sebuah populasi atau sampel tertentu, melakukan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data yang sifatnya statistik dengan tujuan untuk melihat dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berbeda dalam pembelajaran sejarah. Pada kelas kontrol (X-5) diajarkan tidak menggunakan aplikasi kahoot! dan kelas eksperimen (X-1) yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi kahoot!.

Kedua kelas diberikan uji coba awal (Pretest) sebelum kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk melihat bagaimana kemampuan awal peserta didik pada masing-masing kelas. Dalam hal ini diperoleh hasil penelitian nilai rata-



rata kelas kontrol 65,90 dengan nilai maksimum 75 dan nilai minimal 55 serta dengan strandart deviasi 5,721. Sedangkan rata-rata skor pretest kelas eksperimen adalah 67,05 dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimal 50 serta dengan strandart deviasi 7,138.

Dari hasil perhitungan normalitas dari tabel uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa :Uji normalitas kelas eksperimen pada data pretest diperoleh nilai *test statistic* 0,975 dengan signifikansi 0,538 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal, Uji normalitas kelas eksperimen pada data posttest diperoleh nilai *test statistic* 0,944 dengan signifikansi 0,050 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Uji normalitas kelas kontrol pada data pretest diperoleh nilai *test statistic* 0,962 dengan signifikansi 0,214 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal , dan Uji normaliatas kelas kontrol pada data posttest diperoleh nilai *test statistic* 0,974 denngan signifikansi 0,499 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdisitribusi normal. Berdasarkan perhitungan tersebut disimpulkan bahwa data pretest kelas kontrol dan kelas eskperimen berdistribusi normal.

Kemudian kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, pada pembelajaran di kelas kontrol tidak menggunakan aplikasi kahoot!, dan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan aplikasi kahoot!. Pada pretest kedua kelas memperoleh hasil, bahwa rata-rata skor pretest kelas kontrol adalah 65,90 dengan nilai maksimum 75 dan nilai minimal 55 serta dengan strandart deviasi 5,721. Sedangkan rata-rata skor pretest kelas eksperimen adalah 67,05 dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimal 50 serta dengan strandart deviasi 7,138.

Lalu kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan posttest dengan soal yang sama seperti soal pretest dalam hal ini peneliti memeproleh hasil Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 70,51 dengan skor minimum 60 dan skor maksimum 80 serta dengan standar deviasi 6,468. Sedangkan rata-rata niali posttest pada kelas eskperimen adalah 78,85 dengan skor minimum 70 dan skor maksimum 90 serta dengan standar deviasi 5,314.

Dari hasil data yang diperoleh oleh kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai sampel penelitian, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi kahoot! mengalami perbedaan yang besar dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan aplikasi kahoot! dalam pembelajaran sejarah.

Bedasarkan perhitungan dari uji hipotesis menggunakan uji *Independent sampel t test* memperoleh hasil nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,00 artinya nilai Sig.(2-tailed) <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh sebab itu berarti keadaan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot! memiliki kemampuan yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi kahoot! memiliki manfaat terhadap hasil belajar siswa dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa “Penggunaan aplikasi Kahoot! Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar T.A 2023-2024” diterima.

4.3.2. Faktor Pendukung dan Penghambat Aplikasi Kahoot!

Dalam penggunaan aplikasi kahoot! faktor pendukung dan penghambat bersifat tidak pasti atau dapat berubah. Hal ini disebabkan oleh dalam penggunaannya faktor pendukung



dan penghambat ditentukan oleh berbagai faktor. Oleh karena itu peneliti akan memaparkan penjelasan tentang faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi kahoot! sebagai media ajar pada pembelajaran sejarah di kelas X SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar
T.A 2023-2024.

a. Faktor Pendukung

Adapun beberapa faktor pendukung dalam penggunaan aplikasi kahoot! Adalah sebagai berikut:

1. Kelengkapan Fasilitas dan Sarana Prasarana.

Fasilitas dan sarana prasarana di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar sudah cukup baik. Oleh sebab itu guru memiliki kesempatan dalam mengembangkan rencana pembelajaran di kelas, dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di dalam ruang kelas seperti TV, Speaker dan jaringan internet yang tersedia. Dari observasi yang dilakukan peneliti sarana dan fasilitas yang ada di SMA Kartika I-4 berfungsi cukup baik. Kondisi TV dan *sound speaker* dapat digunakan dengan baik, hanya saja ada beberapa kelas yang kabel HDMI nya tidak berfungsi dengan baik.

2. Kemampuan Guru

Dari observasi yang peneliti dapatkan, guru di SMA Kartika I-4 secara umum telah dibekali dengan program pengembangan mutu, seperti pelatihan, seminar dan sebagainya. Banyak guru-guru yang mengetahui aplikasi kahoot namun masih sedikit yang mempraktikkannya. Guru yang menggunakan aplikasi kahoot! sebagai media pembelajaran tentu harus mampu memahami teknologi, oleh karena itu kesuksesan guru dalam menggunakan aplikasi kahoot berdampak terhadap hasil belajar itu sendiri. Disaat seorang guru mampu memaksimalkan media pembelajaran yang dimiliki maka akan semakin baik kualitas pembelajaran yang terlaksanakan di kelas.

3. Antusias Peserta Didik

Aplikasi kahoot! menyediakan fitur yang dapat menampung kuota pemain dalam satu waktu permainan. Di kelas pun jumlah pemain dapat berdasarkan peserta didik yang hadir dikelas. Jumlah peserta didik pada objek penelitian kelas eksperimen berjumlah 39 orang. Semakin banyak para pemain akan semakin menarik pula permainan aplikasi kahoot! ini, hal ini dikarenakan para peserta didik berlomba-lomba untuk memenangkan permainan. Dalam observasi penulis peserta didik sangat antusias mengikuti kuis aplikasi kahoot! terlihat dari peserta didik yang sigap dan mengikuti instruksi guru.

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat aplikasi kahoot! yang peneliti teliti adalah sebagai berikut:

1. Kendala Teknis.

Ketersediaan fasilitas dan sarana prasarana di kelas sangat berpengaruh untuk penggunaan aplikasi kahoot! seperti laptop, TV, Speaker dan listrik. Selain itu kendala juga dapat terjadi dari peserta didik, seperti Ponselnya habis baterai, jaringan yang lambat serta kuota internet yang habis.

2. Waktu Yang Terbatas.

Pada pembelajaran sejarah durasi waktu pelajaran adalah 3JP dalam seminggu dengan dua kali pertemuan, 1 JP dan 2 JP dihari selanjutnya. Berdasarkan pengamatan penulis penggunaan



Kahoot! Diakhir pembelajaran menjadi tidak maksimal karena waktu sempit dan tidak sekaligus 3 JP dalam sehari. Oleh karena itu guru dapat melakukan alternatif dengan menggunakan aplikasi kahoot! Pada mata pelajaran sejarah saat 1 JP, sebagai *review* pembelajaran dihari itu.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi kahoot! pada materi masuk dan berkembangnya kebudayaan Hindu Budha di Indonesia, lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sejarah yang tidak menggunakan aplikasi kahoot!. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 70,51 dengan skor minimum 60 dan skor maksimum 80 serta dengan standar deviasi 6,468. Sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen adalah 78,85 dengan skor minimum 70 dan skor maksimum 90 serta dengan standar deviasi 5,314. kemudian dari uji hipotesis menunjukkan hasil nilai nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,00 artinya nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan hipotesis peneliti yang menyatakan bahwa "Penggunaan aplikasi Kahoot! Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar" dari hasil diatas disimpulkan hipotesis dapat diterima. Dan ditarik kesimpulan, aplikasi kahoot! memiliki manfaat terhadap peningkatan hasil belajar sejarah kelas X di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar karena terdapat perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Adapun faktor pendukung penggunaan aplikasi kahoot! pada pembelajaran di kelas dapat dilihat pada ketersediaan sarana dan prasarana, kemampuan guru memahami IPTEK dan antusias peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar. Guru dapat menggunakan aplikasi kahoot! apabila sarana dan fasilitas dalam keadaan baik atau memungkinkan. Begitu pula sebaliknya, apabila sarana dan fasilitas kurang baik dan tidak maksimal maka guru harus mencari metode atau media alternatif lainnya. Kemudian faktor penghambat adalah kurangnya fasilitas yang memadai dan waktu yang terbatas. Untuk mengatasi faktor penghambat tersebut guru harus mampu menyediakan media alternatif, contohnya, apabila TV tidak bisa menyala, guru sudah menyiapkan *In-focus* sebagai penggantinya.

Dari hasil penelitian ini, penulis menemukan dan menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot! ini sangat cocok dipraktikkan di kelas. Hal ini juga menjadi opsi para guru agar pembelajaran tidak monoton dan bervariasi. Tetapi penggunaan aplikasi kahoot!, juga didukung oleh ketersediaan sarana prasarana dan kemampuan guru memahami IPTEK di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar. Adapun beberapa faktor pendukungnya kelengkapan fasilitas, kemampuan guru dan antusias peserta didik. Kemudian faktor penghambat adalah kendala teknis dan waktu yang terbatas.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti akan memberikan saran-saran sebagai berikut:

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



a. Bagi Guru

Adanya penelitian ini telah membuktikan bahwa penggunaan aplikasi kahoot! dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu penggunaan aplikasi kahoot dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran agar tidak monoton.

b. Bagi Sekolah

Untuk menggunakan aplikasi kahoot! hendaknya pihak sekolah meningkatkan sarana dan prasarana yang dapat menjadi pendukung guru menggunakan aplikasi kahoot!.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan judul yang sama dengan penelitian ini, agar skripsi ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian lebih baik lagi selanjutnya.

d. Bagi Kampus Usi

Dengan dukungan dari pihak kampus melalui kebijakan fasilitas, pengembangan konten evaluasi dan kolaborasi diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di USI





DAFTAR PUSTAKA

- Aryani Nini,& Wahyuni Moli.(2021). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Akbar, R. Weriana, Siroj, A.R., Afgani W.M. *Experimental Researcrch* Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 9 (2), 465-474
- Anggi, N. (2021). *Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Peserta Didik Kelas VII* . Lampung: Raden Intan Repository.
- Brauer, A. S. (2018). *Use of Kahoot game for incrase student motivation and understanding in a Thermodynamics course. American Society for Engineering Education*.
- Effendi Mukhlison. (2006). Ilmu Pendidikan. Ponorogo: STAIN Po Press
- Fauhah, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 9(2), 321-334
- Hastjarjo, D. T. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Jurnal Buletin Psikologi*. 27 (02), 187-203
- Ismail, S. (2022) Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek "*Project Based Learning*" Terhadap hasil belajar fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 263
- Kadir, A. (2018). Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Tadib*
- Kalsum, M. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Online Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin*, 11 (01), 9-16
- Nurfadillah, S.&4C PGSD. (2021). Media Pembelajaran di Jenjang SD. Jawa Barat: Cv Jejak, anggota IKAPI
- Nur, H. (2021). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Seleman*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran,Hadist,Syari'ah dan Tarbiyah*.3(1), 175
- Saefudin, H. A., & Ika,B. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *Cv Kaaffah Learning Center*.
- Sahir, S.H. (2021.) Metodologi Penelitian. Jogjakarta :KBM Indonesia
- Sartika, & Octafianti, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, 1(3), 373–385.
- Satrianawati. (2021). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Peserta Didik Kelas Vii. *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, 3(2), 6. Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi ke-2 Bandung: Alfabeta
- Susilana, R. & Riyana, C. (2018) Media Pembelajaran, Bandung: Wacana Prima CV
- Usmadi (2020). Pengujian Persyaratan Analisis. *Jurnal Inovasi Pendidikan*,7(1), 54.