

Persepsi Siswa terhadap Hasil Belajar dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot* Bahasa Indonesia Teks Deskripsi

Sahrul Mubarak^{1*}, Asep Purwo Yudi Utomo², Mu'allimatin Najihah³, Alfiyani Nur Safitri⁴, Ngabiyanto⁵, Galih Suci Pratama⁶, Fitrianita Utami⁷

¹⁻⁵ Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁶ SDN Sadeng 03 Kota Semarang, Indonesia

⁷ SDN Kuningan 03 Kota Semarang, Indonesia

ppg.sahrulmubarak68@program.belajar.id^{1*}, aseppyu@mail.unnes.ac.id², muallimatinnajihah9@gmail.com³,
ngabiyanto@mail.unnes.ac.id⁵, ngabiyanto@mail.unnes.ac.id⁵, galihmandiraja@gmail.com⁶,
fitrianita.utami@gmail.com⁷

Alamat: Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

Korespondensi penulis: ppg.sahrulmubarak68@program.belajar.id

Abstract: *One of the most important things in the teaching and learning process is learning that is creative and fun because it can help students to succeed in learning. For a teacher, mastery and knowledge in utilizing technology is a competency that must be mastered in order to support the improvement of the learning process and the delivery of material to students. Facts on the ground show that Indonesian language teachers still use conventional learning method as well as the use of technology which is limited to using LCD media and laptops to convey material and give assignments. In addition, smartphones have not been used optimally as learning media. The purpose of this study was to determine students' perceptions of the use of Kahoot-based interactive learning media on learning outcomes. This research was total sampling basis are all number of the population are used as samples. The samples of this research involves 30 people. Data collection used in this research is questionnaire. This study used a quantitative approach and data were analyzed using an independent sample t-test to determine the level of Kahoot application as an interactive learning media for Indonesian subjects in descriptive text material. The results showed that students tended to have very good perceptions of 46.67% regarding the use of Kahoot media in learning Indonesian. The benefit of this research is to provide additional knowledge and information to teachers, especially Indonesian language educators, in the use of Kahoot-based interactive learning media.*

Keywords: *student perceptions, learning outcomes, learning, interactive media, kahoot.*

Abstrak: Salah satu hal terpenting dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan karena dapat membantu siswa untuk berhasil dalam pembelajaran. Kompetensi yang wajib dikuasai guru adalah pengetahuan dalam pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran untuk penyampaian materi ke siswa. Fakta di lapangan menunjukkan guru pengampu Bahasa Indonesia masih menggunakan metode pembelajaran konvensional serta pemanfaatan teknologi yang hanya sebatas penggunaan media LCD dan Laptop untuk menyampaikan materi dan pemberian tugas. Selain itu *Smartphone* juga belum dimanfaatkan dengan optimal sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi siswa terhadap hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Sejumlah 30 siswa dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan data dianalisis dengan *independent sample t-test* bertujuan mengetahui pengaruh persepsi siswa terhadap hasil belajar dalam penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi kategori baik yakni sebesar 46.67% terhadap pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Manfaat dari penelitian ini ialah sebagai tambahan pengetahuan dan informasi kepada guru khususnya pengampu Bahasa Indonesia dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*.

Kata Kunci: *persepsi siswa, hasil belajar, pembelajaran, media interaktif, kahoot.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK semakin maju membawa dampak perubahan diberbagai aspek kehidupan. Tidak terkecuali pada dunia pendidikan menjadi pondasi untuk menciptakan generasi bangsa Indonesia berkualitas. Tujuan dari pendidikan adalah mendidik dan mengembangkan potensi pertumbuhan individu dan pengetahuan yang komprehensif. Seiring dengan kemajuan zaman proses pembelajaran telah bergeser dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Menurut (Abidin, 2016) media pembelajaran dapat mempermudah siswa memperoleh ide, keterampilan, informasi, dan cara berpikir. Faktor utama yang mendukung pembelajaran ialah media pembelajaran, sehingga guru dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. (Maulana, 2021). Dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar, guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode ceramah dan diskusi serta pemanfaatan teknologi masih sebatas penggunaan media LCD dan Laptop untuk menyampaikan materi teks deskripsi dan pemberian tugas. Penggunaan model pembelajaran ini masih terus digunakan oleh para guru dikarenakan sudah nyaman dengan metode yang dianggap efektif namun justru yang terlihat bahwa siswa merasa jenuh, tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Terlebih-lebih siswa diperbolehkan untuk membawa *Smartphone* oleh pihak sekolah namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Didukung dengan hasil wawancara dengan siswa kelas VII H didapatkan hasil, siswa sering merasa jenuh dan kurang fokus ketika guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan diskusi. menunjukkan bahwa siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran ceramah dan diskusi, sehingga membuat siswa lebih memilih bermain *Smartphone*, berbicara sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu ketika pembelajaran berlangsung siswa sering mengoperasikan *Smartphone* untuk main game online. Hal tersebut membutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, perlu adanya penerapan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai pernyataan (Munadi, 2016) bahwa media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media interaktif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras sebagai perantara penyampaian materi ajar dengan metode belajar memberikan *feedback* dari penggunaan media (Sutarti, 2017:26). Media interaktif membantu guru mengatur proses

pembelajaran sistematis dan dapat menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar (Asela,dkk, 2020:1301). Media pembelajaran interaktif apabila dipilih, digunakan, dan dikembangkan dengan benar dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa (Utomo, 2017:49). Menurut (Widjayanti, dkk, 2018) menjelaskan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan mandiri, serta dapat beradaptasi dengan media pembelajaran tanpa peran guru. Proses pembelajaran saat ini berorientasi pada siswa (*student center*). Akibatnya, peran guru juga berubah, yaitu sebagai fasilitator dan juga sebagai motivator bagi siswa. Salah satu aplikasi yang sering kali digunakan adalah *Kahoot*.

Aplikasi *Kahoot* merupakan media *edukatif* berbasis *website* yang digunakan sebagai permainan edukatif seperti *pre test*, *post tes*, pengayaan, penguatan materi dan remedial. Media pembelajaran interaktif *Kahoot* menjadi salah satu wadah media ajar pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan penilaian pembelajaran dengan bantuan kuis interaktif yang disertai sistem pemantauan kinerja siswa. (Dewi, 2018), aplikasi *Kahoot* menjadi *platform* yang menggabungkan perbaikan belajar berbasis permainan interaktif. Perkembangan *platform Kahoot* mempermudah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif dan mudah mengawasi hasil akhir penilaian. Di antara keunggulan aplikasi *Kahoot* adalah latihan soal yang ditampilkan pada kuis *online* memiliki keterbatasan waktu pengerjaan demi melatih siswa berpikir cepat dan akurat dalam menjawab. Salah satu cara untuk meningkatkan *critical thinking* dan hasil belajar siswa dengan cara memanfaatkan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif *Kahoot* dimanfaatkan sebagai fasilitas pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Jika biasanya materi teks deskripsi hanya disampaikan dengan cara konvensional seperti ceramah dan diskusi yang terkesan membosankan, dengan adanya penggunaan media ini akan memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik guna meningkatkan hasil belajar siswa (Utomo, 2019). Didukung penelitian (Putra, 2020) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* dapat meningkatkan hasil dan semangat belajar siswa.

Berdasarkan uraian fenomena tersebut, diketahui bahwa pemilihan media pembelajaran *Kahoot* sebagai layanan mempermudah siswa untuk memahami materi ajar, salah satu bentuk inovasi meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan peneliti terdahulu tentang pembelajaran *Kahoot* siswa sangat bersemangat mengerjakan kuis berbasis *game based learning*. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan mengkaji dan melihat pengaruh **“Persepsi Siswa Terhadap Hasil Belajar dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Bahasa Indonesia Teks Deskripsi”**.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa terhadap hasil belajar penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* Bahasa Indonesia teks deskripsi, mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian (Emda, 2017) bahwa motivasi belajar dapat mendorong siswa terhadap hasil belajar. Urgensi dari penelitian ini yaitu penggunaan teknologi yang justru akan berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Selama ini penggunaann teknologi khususnya *smartphone* hanya sebatas sebagai media mencari informasi materi pelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti pemanfaatan *smarphone* sebagai media pembelajaran yang memberikkan manfaat positif bagi siswa.

2. METODE

Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan survei angket dan tes sebagai teknik pengumpulan data. Metode ini digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa terhadap hasil belajar dalam penggunaan media *Kahoot* Bahasa Indonesia teks deskripsi. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi langsung ke sekolah yang dijadikan sebagai sasaran penelitian selama dua bulan (Oktober – November 2022) di SMP Negeri 34 Semarang. Kemudian peneliti mulai melakukan penelitian di SMP Negeri 34 Semarang pada bulan Januari 2023. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa kelas VII H. Angket terdiri dari pernyataan mengenai persepsi siswa dalam penggunaan media *Kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Deskripsi. Angket berisi 20 butir pernyataan yang berkaitan dengan 10 butir faktor internal dan 10 butir faktor eksternal.

Analisis data yang digunakan adalah *independent sample t-test* bertujuan mengetahui pengaruh persepsi siswa terhadap hasil belajar. Apabila data berdistribusi normal maka digunakan statistik parametrik. Untuk menguji hipotesis pertama dan kedua digunakan analisis korelasi *Product Moment* (Sugiyono, 2016:255). Data yang digunakan sebagai variabel persepsi siswa (X) pada penelitian ini adalah hasil penghitungan angket tentang persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot*, sedangkan variabel hasil belajar (Y) yang digunakan adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia teks deskripsi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Siswa terhadap Hasil Belajar dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Siswa Bahasa Indonesia Teks Deskripsi

Berikut disajikan hasil persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Persepsi Siswa

No	Res	Persepsi Siswa (X)	Keterangan
1	FAH	77	A
2	SE	57	B
3	IAF	55	B
4	RZ	49	C
5	SNM	59	B
6	NSR	73	A
7	QAN	78	A
8	GYS	64	B
9	NAP	72	A
10	RAN	78	A
11	ASZ	61	B
12	VN	49	C
13	YAP	74	A
14	SAW	54	B
15	NS	60	B
16	KAT	65	B
17	MR	55	B
18	SPK	72	A
19	NZK	72	A
20	SAR	69	A
21	EAN	70	A
22	CKDA	54	B
23	SCP	65	B
24	OO	71	A
25	NPA	69	A
26	LA	75	A
27	MPA	61	B
28	ASN	62	B
29	FHA	55	B
30	SR	75	A

Berdasarkan Tabel 1, maka diperoleh kriteria nilai “sangat baik” (kategori A) sebanyak 14 siswa; “baik” (kategori B) sebanyak 14 siswa dan kriteria nilai “cukup baik” (kategori C) sebanyak 2 siswa. Hasil tersebut menunjukkan siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar

mengajar yang menerapkan metode ceramah tanpa menggunakan media terkecuali buku ajar, peserta didik pasif tanpa adanya interaksi dengan temannya. Tetapi ketika pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot*, peserta didik lebih aktif dan berinisiatif mencari materi dari berbagai sumber dengan sendirinya. Selain itu, dilanjutkan diskusi dengan teman sejawat terkait topik pembelajaran. Jika tidak yakin atas jawaban teman sejawat maka akan bertanya alasan menjawab sedemikian rupa. Bahkan peserta didik yang selama ini kurang aktif di kelas menjadi terketuk hatinya untuk aktif berdiskusi.

Persepsi siswa terhadap *Kahoot* yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil sebaran data terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Sebaran Hasil Persepsi Siswa

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	66-80	14	46.67%
Baik	51-65	14	46.67%
Cukup Baik	36-50	2	6.66%
Tidak Baik	20-35	0	0%
Jumlah (N)		30	100%

Berdasarkan tabel 2, dapat dideskripsikan bahwa dari 30 siswa kelas VII H, 14 (46,67%) siswa memiliki persepsi “sangat baik”, 14(46,67%) siswa memiliki persepsi “baik”, 2(6,66%) siswa memiliki persepsi “cukup baik”, dan tidak terdapat siswa memiliki persepsi “tidak baik” terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif. Tidak terdapat sampel yang memiliki persepsi “tidak baik” terhadap media *Kahoot*. Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua siswa memiliki persepsi yang baik (46,67% sangat baik dan 46,67% baik) apabila digabungkan maka siswa memiliki persepsi baik sebesar 93,34. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Perdana, 2020:299) menyatakan bahwa persepsi siswa beranggapan pemanfaatan media *Kahoot* dalam kategori “sangat baik” sebesar 92%. Hasil penelitian ini turut didukung dari hasil penelitian terdahulu, (Mustakim, 2020), menyatakan bahwa pemanfaatan *Kahoot* sangat efektif dan menarik. Dalam penelitian (Perdana I, 2019) menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki persepsi baik (48% sangat baik dan 44% baik) terhadap pemanfaatan media *Kahoot* mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan tampilan *Kahoot* lebih menarik dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional seperti buku paket (Vinika *et al.*, 2019).

Tabel 3. Hasil Pretest dan Post test

No	Res	Hasil Belajar Siswa (Y)	Keterangan
1	FAH	90	A
2	SE	75	B
3	IAF	75	B
4	RZ	70	B
5	SNM	75	B
6	NSR	80	A
7	QAN	70	B
8	GYS	70	B
9	NAP	85	A
10	RAN	90	A
11	ASZ	80	A
12	VN	70	B
13	YAP	80	A
14	SAW	70	B
15	NS	95	A
16	KAT	80	A
17	MR	80	A
18	SPK	85	A
19	NZK	80	A
20	SAR	90	A
21	EAN	80	A
22	CKDA	90	A
23	SCP	90	A
24	OO	90	A
25	NPA	90	A
26	LA	90	A
27	MPA	90	A
28	ASN	80	A
29	FHA	80	A
30	SR	90	A

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh kriteria nilai “sangat baik” (kategori A) sebanyak 22 siswa; “baik” (kategori B) sebanyak 8 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas VII H memperoleh nilai di atas (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Hasil belajar siswa kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil sebaran data dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Sebaran Hasil Post test dan Pre test

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	76-100	22	73,33%
Baik	51-75	8	26,67%
Cukup Baik	26-50	0	0%
Tidak Baik	0-25	0	0%
Jumlah (N)		30	100%

Pada tabel 4, dapat dideskripsikan, 22 (73,33%) siswa mendapatkan nilai dengan kategori “sangat baik”, 8(26,67%) siswa memperoleh nilai dengan kategori “baik” dan tidak terdapat siswa mendapatkan nilai dengan kategori “cukup baik dan tidak baik”. Hal ini sesuai penelitian (Firdianti, 2015), penerapan media pembelajaran *Kahoot* menghasilkan dampak positif atau dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada uji normalitas data, apabila nilai signifikansi >0.05 maka dinyatakan berdistribusi normal sebaliknya jika nilai <0.05 maka dinyatakan berdistribusi tidak normal (Gunawan, 2015). Penghitungan normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS Statistics 25* dengan menggunakan uji korelasi antara variabel persepsi siswa (X) dalam penggunaan media *Kahoot* terhadap Hasil Belajar (Y) siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi.

Tabel 5. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N	N	25
Normal Parameters ^{a,b}	Normal Parameters ^{a,b}	.0000000
	Std. Deviation	6.95547064
Most Extreme Differences	Absolute	0.96
	Positive	-.096
	Negative	.096
Test Statistics		
Asymp.Sig.(2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Pada uji normalitas, diperoleh hasil sebesar 0.200 yang berarti memiliki nilai lebih besar dari 0.05, sehingga data yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis menunjukkan diterima atau tidaknya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti. Selanjutnya dilakukan uji korelasi untuk mengetahui korelasi antara persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *SPSS Statistics 52*

Tabel 6. Korelasi

		Unstandardized Residual	
N		Persepsi	Hasil Belajar
Persepsi	Person		.435*
	Correlation	1	
	Sig. (2-tailed)		.016
	N	30	30
Hasil Belajar	Pearson	0.435*	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.016	
	N	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Uji korelasi yang dilakukan pada variabel persepsi siswa (X) dan hasil belajar (Y) diperoleh hasil 0.435*. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat korelasi antara variabel persepsi siswa (X) dan variabel hasil belajar (Y). Hasil korelasi ini berada antara 0.40 – 0.70 yang berarti korelasi antara kedua variabel ini dinilai sedang. Hasil uji hipotesis yang didapatkan setelah melakukan uji t (*indeopent sample t-test*) sebesar 0,016. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia teks deskripsi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* yang diaplikasikan pada kelas VII-H SMP Negeri 34 Semarang dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Deskripsi yaitu masuk dalam kategori “baik”. Hal ini didasarkan pada hasil kuesioner bahwa persepsi siswa dalam penggunaan media *Kahoot* sebesar 46.67% “sangat baik”, dan 46.67% “baik”. Kemudian hasil perhitungan korelasi diperoleh 0.435 yang berarti terdapat korelasi yang sedang antar persepsi siswa terhadap hasil belajar. Stimulus harus diberikan kepada siswa yang memiliki persepsi negatif agar hasil belajar siswa meningkat. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Arifin, 2020), persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Kahoot* berdampak positif dengan sebesar 81,9%, mahasiswa mempersepsikan bahwa *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar.



Gambar 1. Aktivitas Siswa dalam Penggunaan Media *Kahoot*

Respon siswa selama menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif sangat baik. Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, selain itu siswa memiliki jiwa kompetisi yang tinggi selama mengerjakan kuis tentang teks deskripsi menggunakan media *Kahoot*. Hal ini menandakan bahwa *Kahoot* berhasil menarik perhatian siswa dan merangsang cara *critical thinking* (Cameron. dan Bizo, 2019);(Felszeghy *et al.*, 2019:273). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar. Pembelajaran berbasis permainan (*Game-based learning*) dapat memacu antusias siswa. Ini dibuktikan diberbagai mata pelajaran, seperti Matematika (Curto Prieto, 2019:55), Biologi (Yapıcı dan Karakoyun, 2019), serta bahasa Arab (Febriani, 2019). Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan (Hartanti, 2019:85).

Saran

Dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, terdapat pengaruh persepsi siswa terhadap hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot*. Keterbaruan hasil penelitian ini penggunaan media *Kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi *Kahoot* dapat digunakan dengan baik dan lancar untuk kebutuhan belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Prenada Mediagrup.
- Arifin, F. (2020). No Title. *Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia*. <http://ahlimediapress.com/prosiding/index.php/sena>
- Asela, Saas, D. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297–1304. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/242>.
- Cameron, K. E. dan Bizo, L. A. (2019). Use of the game-based learning platform KAHOOT to facilitate learner engagement in Animal Science students. *Research in Learning Technology*, 27.
- Curto Prieto, M. et al. (2019). Student Assessment of the Use of Kahoot in the Learning Process of Science and Mathematics. *Education Sciences. Multidisciplinary Digital Publishing Institute*, 9(1), 55.
- Dewi. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi*.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Febriani, E. (2019). The Use of Kahoot as a Interactive Arabic Teaching Media.” At-Tajdid. *Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(2), 383–399.
- Felszeghy, S. et al. (2019). Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching. *BMC Medical Education. BioMed Central Ltd*, 1, 273.
- Firdianti, A. (2015). Penerapan Media Game Kahoot Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(20), 2.
- Gunawan, M. A. (2015). *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, psikologi dan Sosial*. Parama Publishing.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*, 84. <http://jurnal.ustjoga.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Kudri, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628-4636.
- Maulana, A. (2021). Eksistensi Media Pembelajaran Komik Matematika Berbantuan Instagram. *Seminar Nasional Pendidikan Ke-4*, 108–118.
- Munadi, Y. (2016). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama

Pandemi COVID-19 Pada Mata Pelajaran Matematika the Effectiveness of E-Learning Using Online Media During the COVID19 Pandemic in Mathematics. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.

- Perdana, I. (2020). Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan dan keinginan yang kuat untuk menggunakan media aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306. <http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290-306>
- Perdana I. (2019). Perception of Utilizing Kahoot in Indonesian Language Learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290–306.
- Putra, A. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/qalasadi/article/view/2127/1378>
- Sutarti. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Utomo. (2019). Penerapan Strategi Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Era Revolusi Industri 4.0. *Kwangsan*, 7(2). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1>
- Utomo, A. P. Y. (2017). Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis TIK Pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 49–55. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>.
- Vinika, V. et al. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot . It Untuk Peningkatan Interaksi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(2).
- Widjayanti, W.R, D. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294>.
- Yapıcı, I. U. dan Karakoyun, F. (2019). Gamification in Biology Teaching: A Sample of Kahoot Application. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 8(4), 396–414.