

PENERAPAN *KAHOOT!* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA

Joelantho Tualaka¹, Henni Sitompul²
¹Sekolah Lentera Harapan Gunungsitoli Utara
²Universitas Pelita Harapan

Email: tualakajoelantho@gmail.com; hennisitompul@uph.edu

ABSTRACT

Interest in learning is one aspect that must be owned by each student in learning activities. However, the results of the author's observations found that students' interest in learning in one of the schools in Cikarang was still low. In responding to this, as a teacher, he must be able to be the right facilitator to mediate each student by providing effective learning media. One of the steps taken is through the implementation of *Kahoot!* as a learning medium. The purpose of this study is to describe the effect of applying *Kahoot!* as a learning medium for students' interest in learning using descriptive qualitative research methods. The result of implementing *Kahoot!* as a learning medium has a positive influence on students' interest in learning which is shown through changes in student responses, namely enthusiastic, active, enthusiastic, following instructions, and concentration. This is because of *Kahoot!* equipped with various interesting features, soundtracks, and colorful graphics which are the most important factors in creating a conducive and interactive atmosphere. In maximizing the use of *Kahoot!* as a learning medium to foster student interest in learning, it is necessary to pay attention to several things such as the availability of devices, internet conditions, variations in the application of *Kahoot!*, student conditions, and collaboration with other interesting learning media.

Keywords: *Interest in learning, Kahoot!, Learning media.*

ABSTRAK

Minat belajar merupakan salah satu aspek yang wajib dimiliki tiap-tiap siswa dalam kegiatan pembelajaran. Namun, hasil observasi penulis di dapati bahwa minat belajar siswa pada salah satu sekolah di Cikarang masih rendah. Dalam menyikapinya, sebagai guru harus dapat menjadi fasilitator yang tepat untuk memediasi tiap-tiap siswa dengan menyediakan media pembelajaran yang efektif. Salah satu langkah yang diambil adalah melalui penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran menumbuhkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui perubahan respons siswa yakni bersemangat, aktif, antusias, mengikuti instruksi dan konsentrasi. Hal tersebut disebabkan karena *Kahoot!* dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, *soundtrack*, dan grafik berwarna-warni yang menjadi faktor terpenting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan interaktif. Dalam memaksimalkan penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran guna menumbuhkan minat belajar siswa, maka perlu memperhatikan beberapa hal seperti ketersediaan perangkat, kondisi internet, variasi penerapan *Kahoot!*, kondisi siswa, dan kolaborasi dengan media pembelajaran menarik lain.

Kata Kunci: *Kahoot!, Media pembelajaran, Minat belajar.*

PENDAHULUAN

Minat belajar menjadi komponen penting dan wajib dimiliki tiap-tiap siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, minat belajar dapat memberikan sejumlah pengaruh positif dalam kegiatan belajar.

Namun, realitanya melalui observasi di salah satu sekolah Kristen Cikarang dalam konteks pembelajaran daring (dalam jaringan), mengindikasikan kondisi kelas yang secara umum sama yakni setiap siswa memiliki antusias yang rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terlihat melalui

sikap siswa tidak konsentrasi, pasif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan maupun mayoritas siswa tidak mengumpulkan tugas berdasarkan instruksi yang telah disampaikan oleh guru.

Selama pembelajaran berlangsung, terlihat jelas bahwa walaupun dalam *list attendance* tertera nama siswa yang masih bergabung dalam *meeting*, namun siswa tidak bersemangat untuk bertanya atau memberikan respons balik walaupun guru telah menunjuk. Selanjutnya ketika guru memberikan tugas dan menginstruksikan dengan jelas untuk mengumpulkan pada folder yang telah tersedia, tetapi 12 siswa tidak mengikuti instruksi guru dengan tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas tersebut. Berdasarkan setiap masalah yang ada, sesuai dengan indikator minat belajar jelas menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran.

Terdapat kesenjangan yang terjadi dalam praktik pengajaran dengan kajian filosofis pendidikan. Ditemukan bahwa guru kurang berinovasi dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator secara maksimal melalui penerapan media pembelajaran dengan memanfaatkan ketersediaan teknologi. Hal tersebut ditandai dengan guru lebih sering bergantung penuh pada penggunaan media *PowerPoint* untuk menjelaskan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung dengan lebih monoton.

Rendahnya minat belajar siswa menjadi variabel masalah yang akan dibahas. Masalah tersebut terlihat melalui sikap pasif, tidak tertarik dan tidak antusias selama

mengikuti kegiatan belajar (Firmansyah, 2015). Sejalan dengan itu, Aritonang (2008) mengatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa ditunjukkan dari sikap tidak aktif dan tidak bersemangat dalam mendengarkan penjelasan materi, maupun dalam menjalankan setiap instruksi dari guru. Indikator tersebut sejalan dengan hasil observasi penulis yang menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar siswa di salah satu sekolah kristen Cikarang. Dengan demikian, sekalipun dalam pembelajaran daring, guru perlu mencari media pembelajaran yang tepat dalam memediasi siswa agar lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Salah satunya melalui penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar yang menarik dengan memanfaatkan teknologi.

Kahoot! merupakan aplikasi yang dapat diakses secara *online* dan merupakan media pembelajaran menarik (Ningrum, 2018). *Kahoot!* memuat konten yang dapat dikondisikan berdasarkan materi pembelajaran yang diajarkan. Rafinis, (2018) menuturkan bahwa *Kahoot!* merupakan sebuah media menarik yang bisa membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat menumbuhkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. *Kahoot!* dilengkapi oleh audio, waktu dan dapat melatih siswa berkompetisi secara sehat ketika memainkannya (Irwan, 2019). Namun, *Kahoot!* hanya dapat disajikan dalam bentuk soal-soal, sehingga *Kahoot!* terbatas untuk menjelaskan materi pembelajaran. Karena itu, dalam mengaktifkan penggunaan *Kahoot!*,

sebaiknya dikolaborasikan dengan media pembelajaran lain seperti *Power Point* dalam penyajian materi.

Berdasarkan identifikasi masalah dan pemecahannya, maka rumusan masalah yang akan dijawab yakni, bagaimana penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa? Dengan demikian, tujuan penulisan ini adalah untuk memaparkan penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

TINJAUAN LITERATUR

Minat belajar merupakan sebuah ketaatan terhadap pembelajaran, baik itu sikap inisiatif dalam melaksanakan usaha dengan intens maupun terkait rencana dalam belajar (Olivia, 2011). Astuti (2015) mendefinisikan minat belajar sebagai perasaan senang, perhatian dan suka yang ditunjukkan melalui tindakan nyata guna memperoleh pengetahuan. Selain itu, minat belajar adalah perasaan senang yang timbul akibat kebiasaan jiwa dalam memperoleh dan merasakan suatu hal yang menarik dalam pembelajaran (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014). Selanjutnya, minat belajar didefinisikan sebagai peningkatan kebiasaan dalam proses belajar yang dapat ditimbulkan melalui dorongan batin (Lestari, 2015). Sehingga minat belajar dapat dimaknai sebagai sebuah sikap antusias yang timbul dan ditandai oleh keterlibatan langsung maupun perasaan senang dalam proses pembelajaran.

Slamento (2010) menyatakan bahwa terdapat 4 indikator dalam minat belajar yaitu perhatian dalam belajar, ketertarikan untuk

belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan, kesukaan, perhatian dan keterlibatan merupakan hal-hal yang dapat mengukur minat belajar (Sudaryono, 2012). Berikutnya indikator minat belajar antara lain: 1) siswa bersemangat mengikuti pembelajaran; 2) siswa berinisiatif untuk belajar secara mandiri; 3) berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran; 4) memberikan perhatian penuh atau fokus terhadap pembelajaran (Rozikin, Amir, & Rohiat, 2018). Selanjutnya, Ricardo dan Meilani (2017) menegaskan bahwa indikator dalam minat belajar adanya rasa senang dan tertarik dalam belajar, aktif dalam pembelajaran, konsentrasi dan memperhatikan penjelasan guru, serta antusias dalam mengerjakan setiap aktivitas pembelajaran.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa indikator dari minat belajar dapat terlihat melalui perasaan senang, terlibat aktif, berkonsentrasi dan antusias mengerjakan aktivitas pembelajaran. Selain itu, Hamalik dalam Marleni (2016) mendeskripsikan bahwa terdapat dua faktor penting yang menjadi landasan timbulnya minat belajar yakni faktor internal dan faktor eksternal. Selanjutnya Faud & Zuraini (2016) mendeskripsikan bahwa faktor internal mencakup mental, kesehatan, motivasi, dan tingkat kecerdasan. Sedangkan, faktor eksternal mencakup keluarga, lingkungan, teman, media, guru, sarana dan prasarana dalam belajar. Hal-hal tersebut tentunya menunjukkan bahwa guru memiliki tanggung jawab besar untuk mengatasi faktor-

faktor yang memberi pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat berkomunikasi non-personal yang berguna memberikan informasi pembelajaran kepada para siswa (Setiawati, Sihkabuden, & Adi, 2018). Shalikhah, Primadewi & Iman (2017) mendefinisikan media pembelajaran sebagai peralatan yang dipakai dalam menyampaikan materi juga dapat merangsang setiap siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar. Selanjutnya, media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran (Pakpahan, et al., 2020). Media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang dipakai untuk lebih mempermudah dalam melakukan interaksi dan komunikasi antara pengajar dan pelajar dalam proses pendidikan demi menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif (Hamid, et al., 2020).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang dipakai untuk mengkomunikasikan pembelajaran yang tepat kepada siswa dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna. Sadiman dalam (Pakpahan, et al., 2020) mengatakan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat mengendalikan sikap pasif dari siswa karena hakikatnya media pembelajaran dirancang dengan tujuan: 1) menumbuhkan gairah belajar; 2) menciptakan interaksi antara siswa dan lingkungan belajarnya; 3) memungkinkan siswa belajar

secara mandiri sesuai kemampuan dan minat yang dimilikinya. Sebagai guru, sangat penting untuk memilih dan menerapkan media pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa secara aktif, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Menurut Arindiono & Ramahdani (2013) media pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang untuk mampu menyuguhkan pembelajaran dengan lebih menarik karena dalam penyajiannya mengandung gambar, teks, dan suara sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan lebih menyenangkan bagi siswa.

Kahoot! merupakan sebuah media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena menyediakan fitur-fitur menarik yang sangat edukatif (Irwan, Lutfi, & Waldi, 2019). Selanjutnya, *Kahoot!* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk pertanyaan yang dapat digunakan untuk meninjau kembali pembelajaran, mengevaluasi pembelajaran, dan merangsang minat siswa dalam belajar (Barus & Soedewo, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, Rafinis (2018) mengatakan bahwa *Kahoot!* adalah sebuah inovasi dari penerapan teknologi yang dapat menyediakan suasana pembelajaran yang interaktif, kondusif, menarik serta memudahkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran. Oleh sebab itu, media *Kahoot!* dapat dimaknai sebagai sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara *online* dan dapat membantu guru dalam menyuguhkan pembelajaran kreatif, menarik

serta bertujuan untuk membangun antusias siswa dalam belajar.

Secara umum *Kahoot!* dilengkapi dengan empat fitur menarik yaitu kuis, *game*, diskusi dan survei. Selain itu, dalam memainkan *Kahoot!* terdapat bagian yang sangat menarik yaitu para siswa sebagai peserta akan berkompetisi secara sehat selama permainan berlangsung. Bersumber dari hasil penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa melalui penerapan media *Kahoot!* memberikan pengaruh positif dalam membentuk minat belajar siswa dan juga menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyawati, Sholikhin, Afifah, & Listiawan (2021) menunjukkan bahwa melalui penggunaan *Kahoot!* di dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Terjadinya peningkatan pada kemandirian dan motivasi siswa, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. Hal serupa ditunjukkan melalui penelitian Muhammad & Tetep (2018) yang mendapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa sebesar 54.6% melalui penerapan media *Kahoot!* dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni, Ni'mah, & Rahayu (2020) hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa melalui pengimplementasian media *Kahoot!* menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengarahkan data-data yang diperoleh pada portopolio PPL2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat merupakan ketertarikan atau kecenderungan dalam melakukan suatu aktivitas. Melalui ketertarikan yang ada, aktivitas yang dikerjakan akan lebih menyenangkan. Hal tersebut juga berlaku dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar merupakan sebuah sikap antusias dari dalam diri, yang ditandai oleh perasaan senang dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Minat belajar berperan sebagai pendorong bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi lebih maksimal.

Minat belajar dapat terlihat melalui adanya semangat belajar yang tinggi, antusias, aktif dan bertanggung jawab. Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi minat belajar siswa yakni faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal bersumber dari dalam diri setiap siswa yakni strategi belajar, kecerdasan dan motivasi dalam diri, sedangkan faktor eksternal bersumber dari lingkungan belajar siswa seperti strategi mengajar guru, fasilitas mengajar, suasana belajar dan media pembelajaran yang dipakai oleh guru (Simbolon, 2013). Oleh sebab itu, dapat dilihat bahwa peran guru juga menjadi sebuah faktor penting dalam kaitannya dengan minat belajar siswa.

Di dalam pendidikan guru bertanggung jawab dalam menemukan dan mengembangkan

bakat tiap-tiap siswa (Brummelen, 2008). Hal ini berarti guru bertanggung jawab dalam merancang pembelajaran dengan memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga mereka memiliki minat sebagai upaya mencapai tujuan Pendidikan. Melalui adanya minat siswa dalam pembelajaran, siswa dapat lebih cepat memahami pengetahuan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, terlihat siswa kurang tertarik dan antusias dalam kegiatan belajar-mengajar. Seperti yang tertera pada table berikut ini:

Tabel 1 Data temuan variabel masalah.

Kondisi Observasi	Sumber Data
Tidak ada siswa yang menjawab pertanyaan guru mengenai cara kerja internet walaupun telah diberikan waktu selama 6 detik.	Observasi
3 siswa tidak memberikan respons ketika ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan.	
Siswa tidak bersemangat mengikuti pembelajaran ditunjukkan dengan tidak mengikuti instruksi dari guru.	
Tidak ada siswa yang mau bertanya ketika diberikan kesempatan untuk bertanya.	

Sumber: Penulis

Ketika ditinjau lebih jauh, masalah tidak hanya terjadi dalam diri siswa. Namun, peran guru dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai fasilitator dalam pembelajaran belum maksimal. Hal tersebut ditunjukkan melalui penggunaan media pembelajaran yang monoton yaitu hanya menggunakan media *Power Point* (PPT). Dalam mengefektifkan penyajian materi menggunakan PPT, guru harus terampil menuangkan ide dalam mendesain materi agar dapat diterima dengan baik oleh tiap-tiap siswa. Guru dapat mengkolaborasi penggunaan

PPT dengan media lain yang lebih menarik namun sederhana dalam pengaplikasiannya.

Oleh karena itu, dalam penerapannya PPT dikolaborasi dengan *Kahoot!* untuk dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif. *Kahoot!* hanya dapat diakses secara *online*, sehingga penggunaannya sangat bergantung pada kestabilan jaringan internet. Selain itu, *Kahoot!* dirancang dengan berbagai fitur menarik yakni *game*, kuis, diskusi dan survei. Para siswa akan berkompetisi secara sehat selama permainan berlangsung. Oleh sebab itu, melalui penerapan *Kahoot!* di awal pembelajaran dan PPT dalam menyajikan materi, terlihat bahwa terjadi perubahan positif dalam diri siswa yang ditunjukkan melalui pertumbuhan pada minat belajar siswa. Seperti yang tertera pada table berikut ini:

Tabel 2 Data Temuan Variabel Pemecahan Masalah

Kondisi Mengajar	Sumber Data
16 dari 19 siswa aktif selama pembelajaran berlangsung dengan berinisiatif bertanya atau menjawab pertanyaan guru.	Lembar RPP, lembar refleksi penulis, umpan balik mentor dan RPP.
17 dari 19 siswa mengerjakan tugas dan mengumpulkannya sesuai instruksi dari guru	
Melalui penerapan <i>Kahoot!</i> anak-siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (komentar mentor).	
Penerapan <i>Kahoot!</i> sebagai media pembelajaran sudah sangat tepat (komentar mentor)	
Beberapa siswa terkendala jaringan dan tidak bisa bergabung dalam penerapan <i>Kahoot!</i>	
3 siswa berinisiatif di akhir pembelajaran untuk merangkum materi pembelajaran dengan sangat baik (mencakup refleksi pribadi dan konsep materi yang tepat)	

Sumber: Penulis

Kreativitas menjadi salah satu keterampilan yang wajib dimiliki oleh guru di era digital. Lubis (2019) mengatakan bahwa secara umum keterampilan-keterampilan yang wajib dimiliki guru di abad 21 yakni kreatif, berpikir kritis, kolaboratif dan komunikatif. Hal ini mengindikasikan bahwa pengaplikasian *Kahoot!* dalam pembelajaran merupakan suatu bentuk integrasi antara teknologi dan pendidikan di era digital ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan pada bagian pembahasan, disimpulkan bahwa penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui perubahan sikap siswa yang semakin aktif, bersemangat,

konsentrasi dan antusias dalam kegiatan belajar-mengajar. Ini dikarenakan *Kahoot!* merupakan sebuah inovasi dari perkembangan teknologi yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan interaktif. *Kahoot!* juga dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur menarik, *soundtrack*, dan grafik berwarna-warni yang menjadi faktor terpenting dalam menciptakan suasana interaktif dan menarik.

Sebagai fasilitator, sudah sepatutnya seorang guru Kristen mengembangkan segala kapasitas, pengetahuan dan kreativitas yang dimiliki. penerapan *Kahoot!* berperan sebagai implementasi media pembelajaran interaktif yang mengindikasikan manusia untuk kembali kepada naturnya yaitu menjadi pribadi yang aktif dan inisiatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS*, 28-32. doi:10.12962/j23373520.v2i1.2856
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11-21.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh kemampuan awal dan minat belajar terhadap prestasi belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 68-75. doi:10.30998/formatif.v5i1.167
- Barus, I. R., & Soedewo, T. (2018). Penggunaan medi Kahoot! dalam pembelajaran struktur Bahasa Inggris. *TEKNOLOGI TERAPAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL (SNT2BKL)*, 589-596. Retrieved from <http://ojs.uho.ac.id/index.php/snt2bkl/article/view/5364/4000>
- Brummelen, H. V. (2008). *Batu loncatan kurikulum*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press.
- Faud, Z. A., & Zuraini. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas 1 SND 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 34-44. doi:10.24114/jtp.v6i2.4996
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Irwan. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai inovasi pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126-140. doi:10.24036/jce.v2i1.130
- Irwan, Lutfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektivitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 95-104. doi:10.21070/pedagogia.v8i1.1866

- Kemdikbud. (2021, September 16). *KBBI Daring*. Retrieved from Retrieved from Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa: <https://kbbi.web.id/guru>
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 73-100. Retrieved from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.686.1998&rep=rep1>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 115-125. doi:10.30998/formatif.v3i2.118
- Lubis, M. (2019). Peran guru pada era pendidikan 4.0. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis*, 4(2), 68-73. doi:10.32493/eduka.v4i2.4264
- Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149-159.
- Muhammad, Y. M., & Tetep. (2018). Implementation of Kahoot application to improving of interest of civil education learning (Experimental research in class XI of SMA Negeri 1 Garut). *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 75-92. doi:10.31980/2655-7304.v2i1.399
- Ningrum, G. D. (2018). Studi penerapan kuis interaktif berbasis game edukasi Kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1-81. doi:10.31932/ve.v9i1.32
- Nuraeni, I., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Implementasi Focusky dan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap Matematika. *Jurnal Derivat*, 7(2), 46-52.
- Olivia, F. (2011). *Teknik ujian efektif*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Pakpahan, A. F., Mawati, D. P., Waginu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., . . . Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rafinis. (2018). Pemanfaatan platform Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9. doi:10.24036/et.v2i2.101336
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 188-201. doi:10.17509/jpm.v2i2.8108
- Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. (2018). Hubungan minat belajar siswa dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *ALOTROP, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 78-81. doi:10.33369/atp.v2i1.4740
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, & Adi, E. P. (2018). Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP*, 273-278. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5816>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *WARTA LPM*, 9-16.
- Simbolon, N. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal PGSD*, 1(2), 227-241. doi:10.24114/esjgsd.v1i2.1323
- Slameto. (2010). *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S., & Listiawan, T. (2021). Peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains dan Pembelajarannya*, 15(1), 46-57. doi:10.23887/wms.v15i1.29851