



Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Touch and Play* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar

Alinda Marsela^{1*}, Nor Kholidin², Ahmad Ulin Niam³

¹²³ Universitas Nurul Huda Oku Timur

*E-mail: alindamarchell96@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Touch and Play* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental* dan desain penelitian *One Group Design* dengan penilaian *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV SDN Harjowinangun yang berjumlah 18 peserta didik. Penelitian ini menggunakan angket berpikir kritis sebanyak 15 item, dilengkapi dengan dokumentasi yang berkaitan dengan pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan metodologi analisis data meliputi uji validitas, penilaian reliabilitas, penilaian normalitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 57,89%, sementara rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 83,47%. Analisis menggunakan *uji paired sample t-test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 (< 0,05), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Dengan demikian, media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Touch and Play* terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci; *Kahoot*, Berpikir Kritis

Abstract

Study This aims to determine the influence of learning media Kahoot based on Touch and Play to ability think critical student elementary school. Research This use method quantitative with type pre-experimental research and One Group Design research design with evaluation pre-test and post-test. Research This focused on students class IV of SDN Harjowinangun consisting of 18 students. The research This use questionnaire think critical as many as 15 items, equipped with related tasi documents with data collection. Research This use methodology data analysis covering test validity, assessment reliability, assessment normality, and hypothesis testing. Research results show that the average value pre-test is 57.89%, while the average value post test increase to 83.47%. Analysis use paired sample t-test produce Sig. value (2- tailed) is 0.001 (< 0.05), which indicates existence difference significant in ability think critical student before and after using learning media Kahoots. With Thus, learning media Kahoot based Touch and Play proven in a way significant increase ability think critical student class IV in eye science lessons.

Keywords: *Kahoot, Thinking Critical*

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat di era digital saat ini memperkuat peran pendidikan dalam mempersiapkan generasi muda untuk bersaing dan beradaptasi dengan cepat di tingkat global. Pendidikan abad ke-21 tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan analitis yang sangat penting untuk menghadapi perubahan dan tantangan yang ada (Mardiyah et al., 2021). Berpikir kritis merupakan keterampilan utama dalam pendidikan masa kini, yang memungkinkan siswa untuk menganalisis materi secara menyeluruh, mengevaluasi argumen, serta menarik kesimpulan berdasarkan data dan logika (Davidi et al., 2021). Sayangnya, keterampilan ini masih kurang berkembang di kalangan siswa akibat dominasi metode pembelajaran berbasis ceramah dan kurangnya aktivitas interaktif.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran keilmuan yang memerlukan pemahaman yang rumit dan kemampuan analisis yang canggih, karena ilmu ini menggabungkan pengertian dari IPA dan IPS (Marwa et al., 2023). Perpaduan ini selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia, khususnya untuk menumbuhkan pemahaman komprehensif terhadap lingkungan sekitar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengelola interaksi antara lingkungan alam dan lingkungan sosial secara berkelanjutan (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Pendidikan ilmiah harus mencakup pengetahuan teoretis dan dorongan eksplorasi, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah mengenai fenomena di sekitarnya.

Berdasarkan wawancara dengan para pendidik di SDN Harjowinangun, terungkap bahwa pendidikan sains di sekolah tersebut menghadapi sejumlah tantangan. Siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang rumit, seperti sistem pernapasan manusia. Lebih lanjut, hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Kegagalan dalam mencapai standar ini kemungkinan besar disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang interaktif, yang membuat siswa menjadi pasif dan merasa bosan selama proses pembelajaran.

Metode pengajaran yang hanya bergantung pada ceramah dan pendekatan tradisional tidak dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam mengembangkan pemikiran kritis dan pemahaman konseptual yang mendalam (Fatimah & Haikal, 2023). Oleh karena itu, inovasi sangat penting dalam pendekatan media dan pedagogi yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis. Untuk mengatasi tantangan tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan memotivasi (Wijayanti & Wathon, 2020).

Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui berbagai alat visual dan multimedia yang mendukung pemahaman yang lebih mendalam (Kholiq & Ulfa, 2024). Pendekatan ini juga dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa, sekaligus memastikan bahwa materi pelajaran disampaikan dengan cara yang lebih relevan dan sesuai dengan perkembangan

zaman (Setiawan et al., 2023). Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis *game* dan kuis yang digunakan adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi *online* yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis *quiz online* yang interaktif dan menyenangkan (Andari, 2020). Memanfaatkan *Kahoot* sebagai media pendidikan, instruktur dapat menyajikan konten berbagai disiplin ilmu, termasuk IPA di SDN Harjowinangun.

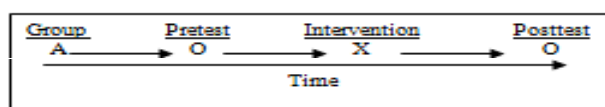
Media pembelajaran *Kahoot* yang bersifat interaktif dan taktil memiliki aspek interaktif yang memungkinkan siswa mengasah kemampuannya dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari beragam materi yang disajikan (Faznur et al., 2020). Pembelajaran berbasis permainan ini menawarkan umpan balik seketika, memungkinkan siswa untuk segera memastikan kebenaran tanggapan mereka, sehingga memfasilitasi pembelajaran segera dari kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka (Wulandari et al., 2024). Di SDN Harjowinangun, penerapan *Kahoot* diharapkan dapat mengubah lingkungan kelas yang biasanya pasif menjadi lebih aktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sains.

Penerapan media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Touch and Play* pada mata pelajaran IPAS di SDN Harjowinangun diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak-anak. Pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan yang melibatkan siswa secara aktif akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran dan menumbuhkan keterampilan pemrosesan informasi yang kritis dan otonom (Insyasiska et al., 2017). Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan memanfaatkan media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Touch and Play* sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pendekatan berbasis teknologi seperti *Kahoot* telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis (Faznur et al., 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional sering kali gagal memenuhi kebutuhan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Fatimah & Haikal, 2023). Berdasarkan kebaruan dan novelty diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Touch and Play* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V IPA SDN Harjowinangun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*, desain yang digunakan adalah *One group pre-experimental design*. *One group pre-experimental design* adalah desain penelitian yang dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Desain ini melibatkan tes sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2018).

Gambar. 1 Desain *One Group Pre Experimental*

X = *Treatment* yang diberikan (*Variabel Independen*)

O = Observasi (*Variabel Dependen*)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Harjowinangun. Sampel dipilih menggunakan teknik *random sampling* yaitu teknik pemilihan sampel di mana setiap individu dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih (Suriani & Jailani, 2023). Maka jumlah sampel pada penelitian ini yakni sebanyak 19 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan dokumentasi.

Teknik analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan uji *N-Gain*. Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh adanya penerapan media pembelajaran *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sedangkan uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Touch and Play* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Media ini berbasis permainan kuis, di mana guru dapat merancang pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). *Kahoot* memanfaatkan teknologi berbasis layar sentuh (*touchscreen*), memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dengan menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat mereka. Pada penelitian ini, fokus utama adalah meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan fitur seperti soal terbatas waktu, poin yang diberikan berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban, serta tampilan grafik yang menarik.

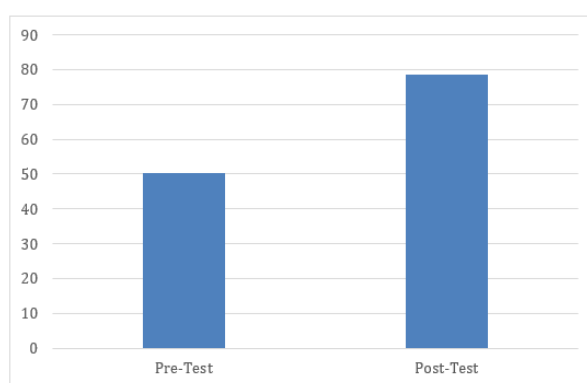
a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas instrumen penelitian menunjukkan bahwa 12 item dinyatakan valid dikarenakan Nilai *p* dari *Asymp Sig. 2* di bawah 0,05 dan 2 item tidak valid karena *Asymp Sig. 2* Nilai signifikansi tailed melebihi 0,05. Selanjutnya, Uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha*. Suatu kuesioner dinyatakan kredibel apabila nilai *Cronbach's Alpha* melebihi 0,60. Temuan pengujian reliabilitas menunjukkan skor *Cronbach's Alpha* adalah 0,851, melebihi 0,60, jadi menegaskan ketergantungan kuesioner. Dengan demikian, instrumen angket berpikir kritis yang digunakan telah memenuhi syarat sebagai alat ukur yang sah dan andal untuk penelitian ini.

b. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Harjowinangun sebelum menggunakan media pembelajaran Kahoot berbasis Touch and Play berada pada kategori rendah. Rata-rata skor *pre-test* hanya mencapai 50,2. Setelah implementasi media pembelajaran, hasil *post-test* meningkat secara signifikan dengan rata-rata skor 78,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Kahoot* berkontribusi positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Selain itu, distribusi nilai *post-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil mencapai kategori tinggi, sementara pada *pre-test* mayoritas siswa berada di kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini yang menggambarkan perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa.



Gambar. 2 Rata -Rata Hasil *Pre-Test* dan *Post Test*

c. Uji Hipotesis Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Touch And Play* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Penelitian ini menggunakan Uji t untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Touch and Play* mempengaruhi berpikir kritis siswa” Uji ini dilakukan terhadap data *post-test* (menggunakan media *Kahoot* berbasis *Touch and Play*) dan data *pre-test* (tidak menggunakan media *Kahoot* berbasis *Touch and Play*) untuk menjawab pertanyaan penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ialah:

- (H₀) = tidak ada pengaruh media pembelajaran *kahoot* berbasis *touch and play* (variabel X) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik (Variabel Y)
- (H_a) = Ada pengaruhnya media pembelajaran *kahoot* berbasis *touch and play* (variabel X) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik (Variabel Y).

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample T-Test

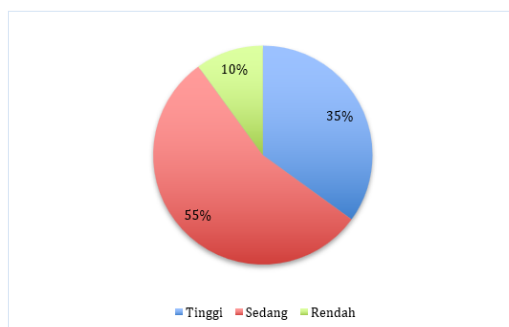
Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE_TEST - POST_TEST	-2,316	2,647	0,607	-3,592	-1,040	-3,814	18	0,001

Berdasarkan tabel tersebut hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis Touch and Play memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

d. Uji N-Gain Ternormalisasi

Hasil uji N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan efektivitas pembelajaran. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain siswa adalah 0,62, yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan kata lain, pembelajaran dengan media Kahoot berbasis Touch and Play mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara moderat. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan analisis, evaluasi, dan penyimpulan berdasarkan data.

Peningkatan ini mencerminkan efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram distribusi nilai N-Gain berikut.



Gambar. 3 Disitribusi Nilai N-Gain

Pembahasan

Berdasarkan hasil pre-test, rata-rata nilai keterampilan berpikir kritis siswa berada pada kategori rendah. Data menunjukkan bahwa mayoritas siswa kesulitan menganalisis dan mengevaluasi informasi terkait materi rantai makanan pada pelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket berpikir kritis, di mana skor rata-rata hanya mencapai 60,21 jauh di bawah batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Faktor utama yang

memengaruhi rendahnya hasil ini adalah metode pembelajaran konvensional yang kurang menekankan pada aspek berpikir kritis, seperti hanya menggunakan ceramah tanpa melibatkan siswa dalam diskusi interaktif. Selain itu, kurangnya media pembelajaran digital juga mengurangi keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil ini konsisten dengan pengamatan di lapangan yang menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif selama pembelajaran IPAS berlangsung.

Setelah implementasi media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Touch and Play*, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan berpikir kritis siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,79, yang tergolong dalam kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas media *Kahoot* dalam mendukung pembelajaran interaktif. *Kahoot*, dengan fitur gamifikasinya, membantu siswa memahami materi melalui kuis interaktif yang menantang, sekaligus memberikan umpan balik langsung atas jawaban mereka. Elemen kompetisi sehat yang ditawarkan oleh *Kahoot* juga meningkatkan motivasi siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam belajar. Seperti diungkapkan oleh (Daryanes & Ririen, 2020) pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Kahoot* dapat meningkatkan fokus siswa, memfasilitasi kolaborasi, dan mendorong keterampilan berpikir kritis.

Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* memperkuat adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media *Kahoot* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, nilai *gain ternormalisasi* sebesar 0,75 menunjukkan tingkat peningkatan yang tinggi dalam keterampilan berpikir kritis. Hal ini membuktikan bahwa media *Kahoot* berbasis *Touch and Play* efektif dalam mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara mandiri. Proses ini didukung oleh fitur interaktif *Kahoot*, seperti pertanyaan berbatas waktu dan visualisasi materi yang menarik, yang secara langsung memfasilitasi keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Niama et al., 2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, penelitian (Santoso & Widiyanti, 2022) menyimpulkan bahwa *Kahoot* sebagai alat evaluasi memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, *Kahoot* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, penelitian (Rukmana et al., 2024) menggaris bawahi bahwa elemen visual dan gamifikasi dalam *Kahoot* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Touch and Play* secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SDN Harjowinangun dalam mata pelajaran IPAS. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 57,89%, sementara nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 83,47%. Analisis menggunakan *uji paired sample t-test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 (< 0,05), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Pendekatan berbasis teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sekaligus membuktikan efektivitas dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Penelitian ini menambahkan kontribusi baru dalam bidang pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan fitur *Touch and Play* yang sebelumnya belum banyak dikembangkan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186.
- Davidi, E. I. N., Sennen, E., & Supardi, K. (2021). Integrasi pendekatan STEM (science, technology, enggeenering and mathematic) untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(1), 11–22.
- Fatimah, F., & Haikal, M. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Problem-Based Learning (PBL) pada Materi Virus untuk Siswa Kelas X SMA. *Journal of Authentic Research*, 2(2), 80–93.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, K., & Sumardi, A. (2020). Aplikasi kahoot sebagai media dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia pada guru sma di sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2017). Pengaruh project based learning terhadap motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang*, 7(1), 118842.

- Kholiq, I. A., & Ulfa, M. (2024). Implementasi Perencanaan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Jakarta. *Journal Education Innovation (JEI)*, 2(1), 152–162.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65.
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., Luthfiah, F., & Hartini, S. (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 11250–11256.
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3), 790–796.
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 171–185.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Alfabeta.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Waode, A. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Tingkat Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Inpres Bontoala 1 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 6(2), 1923–1928.
- Wijayanti, L., & Wathon, A. (2020). Animasi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 142–163.

Wulandari, N. T., Anggraini, S. P., Silvia, N. A., Septiana, D., Sadina, N., & Wihartanti, L. V. (2024). Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Atas. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, 3(1), 658–668.