PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS X DI SMA N 1 PAYAKUMBUH

Amanda Divano Sandrita[1], Zulfani Sesmiarni[2], Supratman Zakir[3], Supriadi[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia*
E-mail : amandadivanofb@gmail.com[1], zulfanisesmiarni@uinbukittinggi.ac.id[2], supratman@uinbukittinggi.ac.id[3], supriadi@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan game edukasi Kahoot! terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X di SMAN 1 Payakumbuh. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak besar terhadap pendidikan, di mana penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK, yang mungkin disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen, menggunakan pretest-posttest control group. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Payakumbuh dengan populasi seluruh kelas X Fase E, dan sampel penelitian terdiri dari kelas XE2 sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan game edukasi Kahoot!, serta kelas XE5 sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas XE4 sebelum penerapan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Kahoot! memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data menggunakan Uji-t melalui aplikasi SPSS versi 24, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot! sebesar 87,78, sementara kelompok kontrol mencapai 82,22, yang menunjukkan bahwa nilai rata- rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil Uji-t menunjukkan Sig. (2-tailed) = 0,004 (karena Sig. < 0,005), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Oleh karena itu, H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti penggunaan Kahoot! berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Penelitian ini menekankan pentingnya penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi dalam aspek motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa di era digital.

Kata Kunci : *Game Edukasi, Kahoot!, Hasil Belajar, Mata Pelajaran TIK*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama di dunia pendidikan. Di era revolusi digital ini, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Teknologi memberikan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek, termasuk kecerdasan, keterampilan, dan akhlak mulia (Wardhana Teguh Syach Putra, Supratman Zakir, dkk, 2022). Pendidikan adalah suatu upaya atau proses melakukan pengajaran yang dilakukan oleh pendidik (A.Syahri,L.Efriyanti,dkk, 2024). Untuk mencapainya, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang tepat.

Sebagaimana yang Allah firmankan dalam Surat Al-Mujadilah (58:11).

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ

Artinnya : Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Ayat ini menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dan bagaimana Allah mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Dalam konteks pendidikan, ayat ini menunjukkan bahwa pendidikan dan penguasaan ilmu adalah kunci untuk meningkatkan kualitas individu dan masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang interaktif, siswa dapat lebih mudah mengakses ilmu pengetahuan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan alat, metode, atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai perantara yang dapat mengoptimalkan penyampaian pesan atau informasi sehingga lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa. Dalam konteks yang lebih luas, media pembelajaran juga mencakup semua sumber daya yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pendidikan, termasuk lingkungan fisik, alat peraga, dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Saat ini, di SMA N 1 Payakumbuh memiliki 878 siswa yang dibimbing oleh tenaga pelajar dibidangnya masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis dengan guru mata pelajaran TIK SMAN 1 Payakumbuh, Ibu Desy Eka Putri, S.Kom pada tanggal 23 Oktober 2025, ditemukan bahwa partisipasi aktif siswa dalam pelajaran TIK masih perlu ditingkatkan, yang berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari data ketuntasan belajar siswa pada penilaian harian semester satu tahun pelajaran 2024/2025, di mana kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 78.

Tabel 1. 1 Data Ketuntasan PH 1 Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Jumlah siswa	
			Nilai < 78 (Tidak Tuntas)	Nilai ≥ 78 (Tuntas)
XE2	36	78	21	15
XE5	36	78	19	17

Berdasarkan data di atas, 15 siswa di kelas XE2 dan 17 siswa di kelas XE5 berhasil mencapai nilai ≥ 78, sementara 21 siswa di kelas XE2 dan 19 siswa di kelas XE5 memperoleh nilai < 78. Secara keseluruhan, 32 siswa tuntas dan 40 siswa lainnya belum tuntas pada kompetensi dasar memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan.

Observasi penulis menunjukkan bahwa di SMA N 1 Payakummbuh, pemenfaatan media pembelajaran berbasis game dalam pengajaran mata pengajaran mata pelajaran TIK belum sepenuhnya dioptimalkan. Potensi media yang lebih interaktif dapat dieksplorasi lebih lanjut untuk mendukung keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa, sehingga hasil belajar pun dapat meningkat. Sejalan dengan upaya peningkatan hasil belajar dan rekomendasi dari guru mata pelajaran TIK, penggunaan media interaktif, seperti game edukasi berbasis teknologi, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru mata pelajaran TIK di SMAN 1 Payakumbuh merekomendasikan Kahoot! sebagai solusi praktis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berdampak positif pada prestasi akademik siswa. Guru mata pelajaran TIK di SMAN 1 Payakumbuh juga memiliki keinginan untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif, namun karena keterbatasan waktu dan berbagai pertimbangan lain, hal tersebut belum sepenuhnya terealisasikan. Dengan antarmuka yang intuitif, Kahoot! memungkinkan siswa belajar secara interaktif dan kolaboratif, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Arif Sadiman (2010), game adalah komptensi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Najuah,R.Sidiq,andR.S.Sinamora, 2022). Game edukasi digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui media yang menarik dan menyenangkan. Tujuan utamanya adalah untuk mendidik pemain dalam konteks pembelajaran sambil menjaga unsur hiburan agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan (B. Jurnal, 20219).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan jenis game yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Game edukasi menggabungkan konten pembelajaran, prinsip-prinsip pendidikan, dan elemen-elemen game komputer. Game edukasi bertujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga siswa diharapkan lebih mudah memahami materi, mengembangkan pemahaman dan konsep dan belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif (S. Mulyani, 2020).

Kahoot adalah media pembelajaran interaktif yang efektif untuk kegiatan belajar di kelas, seperti pretest, posttest, latihan soal, dan penguatan materi. Kahoot! juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan (S. A. Wijaya, D. Winarso, E. Arribe, R. Hafsari, and R. Diansyah, 2025). Keistimewaan Kahoot! terletak pada fleksibilitasnya yang tinggi. Platform ini dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran, baik pembelajaran tatap muka di kelas maupun pembelajaran jarak jauh. Guru memiliki kebebasan untuk merancang konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi, mulai dari format pilihan ganda hingga pertanyaan esai yang lebih kompleks. Selain itu, Kahoot! memberikan umpan balik langsung setelah setiap sesi tanya jawab, memungkinkan siswa segera mengetahui area yang perlu ditingkatkan sekaligus memperkuat pemahaman mereka selama proses belajar.

Dibandingkan dengan platform sejenis seperti Quizizz atau Wordwall, Kahoot! menawarkan pengalaman belajar yang lebih hidup melalui kompetisi real-time yang merangsang minat belajar. Antarmukanya yang sederhana dan intuitif memastikan semua siswa, terlepas dari tingkat kemampuan teknologinya, dapat berpartisipasi secara penuh tanpa hambatan teknis yang berarti. Faktor pemantauan kemajuan belajar yang terintegrasi dalam Kahoot! juga memungkinkan guru melakukan evaluasi komprehensif terhadap pencapaian siswa sekaligus merancang strategi pengajaran yang lebih tepat sasaran.

Hasil studi Wang dan Tahir (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 20% dibanding metode konvensional (A.Purwanto,W.Cahyaningrum,andF.Fera, 2021). Melihat berbagai keunggulan inilah yang menjadikan Kahoot! rekomendasi utama para guru mata pelajaran TIK di SMAN 1 Payakumbuh sebagai solusi pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Dengan fitur kolaborasinya yang mumpuni, Kahoot! tidak hanya memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi yang esensial di era digital ini.

Dari uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas X di SMA N 1 Payakumbuh". Penelitian ini diharapkan dapat menjadi saran dan langkah awal untuk merealisasikan penggunaan media interaktif seperti Kahoot! dalam pembelajaran TIK di sekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, khususnya Kahoot!, dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif di era digital saat ini

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment. Metode quasi eksperimen merupakan suatu pendekatan dalam penelitian pendidikan yang digunakan untuk mengamati pengaruh suatu perlakuan atau program pembelajaran terhadap peserta didik. Tujuan utamanya adalah untuk menguji hipotesis serta memahami hubungan sebab-akibat antara perlakuan yang diberikan dan hasil belajar (I.AbrahamandY.Supriyat, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan Kahoot! sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen, di mana perlakuan dilakukan untuk mengkaji hasil belajar siswa sebagai akibat

dari penggunaan Kahoot!, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa Kahoot!. Sebelum pembelajaran dimulai, dilakukan pretest dan setelah pembelajaran, dilaksanakan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi Kahoot! terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X di SMA Negeri 1 Payakumbuh. Dalam penelitian ini, pembelajaran berbasis Kahoot! diterapkan pada kelas eksperimen (XE2), sedangkan kelas kontrol (XE5) mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan software SPSS versi 24, diperoleh temuan bahwa penggunaan game edukasi Kahoot! memberikan pengaruh positif dan signifikan dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari perbedaan nilai rata-rata posttest antara kedua kelas, di mana kelas eksperimen mencatat nilai rata-rata sebesar 87,78, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 82,22. Hasil uji-t menunjukkan bahwa selisih tersebut signifikan secara statistik, dengan nilai signifikansi (p) Sig. (2-tailed) = 0.004 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot! secara nyata berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penemuan ini mendukung teori hasil belajar yang dijelaskan oleh Wulandari et al. (2023), yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat diukur melalui perubahan dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan setelah pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan Kahoot! menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, yang tercermin dari perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran seperti Kahoot!, yang mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi, dapat menjadi faktor yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Esti Erlina Sari (2023) dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Media Game Kahoot! terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar pada Materi Virus." Dalam penelitian tersebut, Esti menggunakan metode eksperimen dengan uji-t yang menghasilkan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media game Kahoot! berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang menguatkan temuan dalam penelitian ini.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Alianas (2023) dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Media Game Edukasi Kahoot! terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN Sungguminasa Kabupaten Gowa" juga menunjukkan hasil yang serupa. Penelitian tersebut menggunakan desain pretest-posttest dengan metode eksperimen kuantitatif, dan berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi Kahoot! berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang juga sejalan dengan temuan dalam penelitian ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media game edukasi Kahoot! dalam kegiatan belajar mengajar dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah- masalah pendidikan seperti hasil belajar yang rendah. Game edukasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sangat penting mengingat rendahnya partisipasi siswa yang sering menjadi salah satu masalah utama dalam proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh siswa. Dalam hal ini, game edukasi Kahoot!

memberikan solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot! efektif diterapkan dalam proses pembelajaran TIK di tingkat SMA. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Hal ini menjadikan Kahoot! sebagai alternatif media pembelajaran yang komprehensif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa masa kini. Selain itu, penggunaan Kahoot! dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan yang sering ditemui, seperti rendahnya hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran menggunakan media game edukasi Kahoot! terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X di SMA Negeri 1 Payakumbuh. Penggunaan media game edukasi Kahoot! terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan data tes akhir diketahui bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 87,78, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki rata-rata nilai 82,22. Penerapan media Kahoot! membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t dengan SPSS menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,004 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, penggunaan media Kahoot! secara statistik berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8*(3), 2476–2482. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800

B. Journal. (2019). Jurnal bajet implementasi game edukasi untuk pembelajaran. *Baturaja Journal of Educational Technology, 3*(2), 168–173.

Mulyani, S. (2020). Implementasi game edukasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 2507(Februari).

Musril, H. A., Derta, S., & Okra, R. (2024). Perancangan game edukasi menggunakan Construct 2 untuk pembelajaran informatika di SMAN 01 Ranah Batahan. *Jurnal Pendidikan Informatika, 3*(1), 68–84.

Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Universitas Negeri Medan. http://digilib.unimed.ac.id/51618/

Purwanto, A., Ningrum, W. C., & Fera, F. (2021). Pengaruh penggunaan game online Kahoot terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS, 1*(1), 1. https://doi.org/10.26418/skjpi.v1i1.47894

Putra, W. T. S., Zakir, S., Sesmiarni, Z., & Iswantir. (2022). Desain media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN Sibolga. *Intellect: Indonesian Journal of Learning Technology and Innovation, 1*(1), 112–124. https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.61

Syahri, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Imamuddin, M. (2024). Pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pola pikir mahasiswa dalam mata kuliah metodologi penelitian: Studi penelitian kuantitatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi, 5*(1), 135–143. https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1910

Wijaya, S. A., Winarso, D., Arribe, E., Hafsari, R., & Diansyah, R. (2025). Pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif kepada guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Modern, 5*(3), 273–281. https://doi.org/10.47065/jpm.v5i3.2273