



Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X SMA Swasta Kartika 1-2 Medan

Dedek Harianto¹, Sri Yunita², Liber Siagian³, Abdinur Batubara⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Medan

Jl. Willem Iskandar, Pasar V Medan Estate, Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatra Utara

Email: dedekhario889@gmail.com

Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut penggunaan media inovatif untuk mengoptimalkan kemampuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk efektivitas platform berbasis kahoot, dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Swasta Kartika 1-2 Medan. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (Quasi-Experimental) tipe Pretest-Posttest Control Group, penelitian ini melibatkan siswa kelas XII sebagai populasi. Melalui teknik purposive sampling, kelas XII IPA 4 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas XII IPA 1 berfungsi sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes instrumen, observasi, serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hasil penelitian mengungkapkan nilai signifikansi sebesar 0,041 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang nyata antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen mencatatkan peningkatan skor rata-rata sebesar 15,71 poin, mengungguli kelompok kontrol yang hanya meningkat sebesar 11,32 poin. Ditinjau dari perspektif Taksonomi Bloom, penggunaan Kahoo terbukti efektif dalam memfasilitasi perkembangan kognitif siswa dari tingkat pemahaman hingga analisis secara interaktif. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap prestasi akademik siswa

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot, Media Evaluasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

yang pada gilirannya menimbulkan efek terhadap prestasi belajar siswa Dharma (2017). Media pembelajaran bukan sekadar alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga berperan signifikan dalam mendukung proses evaluasi belajar. Evaluasi dengan media yang tepat dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang pencapaian hasil belajar siswa, sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Evaluasi melalui media interaktif seperti Kahoot, misalnya mampu mengubah suasana evaluasi yang biasanya monoton menjadi lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses penilaian.

Evaluasi melalui media interaktif seperti Kahoot, misalnya mampu mengubah suasana evaluasi yang 2 biasanya monoton menjadi lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses penilaian. Faktor internal mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, yang terdiri dari lingkungan sosial masyarakat, keluarga, dan sekolah, serta lingkungan non-sosial, seperti lingkungan alamiah dan faktor instrumental, yang mencakup fasilitas belajar, kurikulum sekolah, dan metode mengajar yang diterapkan oleh guru Paramita et al (2021). Sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran yang menarik, Kahoot menyajikan soal-soal dalam format game show gratis. Tampilan soal yang dilengkapi gambar atau video membantu siswa memahami pertanyaan dengan lebih baik. Kemudahan akses melalui aplikasi maupun situs web membuat Kahoot praktis digunakan dalam proses belajar mengajar Damayanti dan Dewi (2021).

Hasil belajar merupakan faktor utama dalam keberhasilan belajar siswa. Meskipun hasil ini berasal dari siswa sendiri, faktor-faktor luar seperti cara guru mengajar juga berpengaruh. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan pengajaran yang menyenangkan dan memotivasi, seperti menggunakan pendidikan interaktif dan menarik Arikunto (2022). Seperti yang ditunjukkan dari hasil studi oleh, lingkungan belajar yang nyaman serta dukungan guru sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Selanjutnya, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan capaian belajar karena memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik Sari (2023).

Berdasarkan observasi di SMA Swasta Kartika 1-2 Medan terutama pada kelas XII, hasil siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya alat evaluasi pembelajaran yang inventif, yang menyebabkan proses pembelajaran masih menggunakan cara konvensional, seperti tes tulis, yang dinilai monoton, mulai pengerjaan soal yang monoton, berdampak pada kurangnya hasil pembelajaran oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis kahoot dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan pembelajaran lebih menarik dan menghibur, sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam meningkatkan kualitas dan kemajuan Indonesia. Indonesia bukanlah negara yang kekurangan tenaga manusia, namun permasalahannya terletak pada minimnya SDM

yang berperilaku baik. Untuk merespons tantangan tersebut, solusi yang bersifat inovatif menjadi kebutuhan. Perkembangan teknologi seperti kahoot dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mendukung pembelajaran. Kahoot menawarkan berbagai kemudahan yang dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan kegiatan hasil belajar siswa. Mengacu pada pembahasan sebelumnya, penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian eksperimen berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SMA Swasta Kartika 1-2 Medan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kuantitatif karena data yang dikumpulkan berupa angka hasil pengukuran kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, yang dianalisis menggunakan metode statistik untuk melihat hubungan sebab-akibat antara variabel Sugiyono (2020). Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang objektif terhadap perubahan hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran tertentu. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dapat diukur secara pasti dan dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan yang ilmiah. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah eksperimen semu (quasi-experiment) dengan model Pretest-Posttest Control Group Design. sampel Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel purposive sampling berdasarkan kriteria penelitian. Penelitian ini memanfaatkan sampel siswa dari Kelas XII IPA 1 dan Kelas XII IPA 4.

Analisis data dalam penelitian ini diawali dengan menguji instrumen pretest dan posttest melalui uji validitas dan reliabilitas guna menjamin akurasi serta konsistensi alat ukur yang digunakan. Setelah instrumen dinyatakan layak, data diolah secara bertahap dimulai dengan analisis deskriptif statistik untuk pemetaan distribusi nilai siswa. Tahap berikutnya adalah uji analisis prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov pada perangkat SPSS versi 19. Dalam pengujian ini, data yang dipecah berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Selain itu, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa varian antar kelompok tidak memiliki perbedaan yang mendalam, dimana hipotesis nol (H_0) yang menyatakan data homogen akan diterima jika nilai signifikansi melampaui ambang bata 0,05.

Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik statistik inferensial Paired Sample T-test. Prosedur ini bertujuan untuk membandingkan pencapaian belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa penggunaan media Kahoot.

Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai Sig. (2-tailed), dengan kriteria bahwa pengaruh dinyatakan signifikan secara statistik apabila p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Sebagai tahap akhir, peneliti menerapkan uji determinasi melalui nilai koefisien determinasi R^2 untuk mengukur kapasitas variabel independen dalam menjelaskan leher pada variabel dependen. Besaran nilai R^2 yang mendekati angka 1 menunjukkan bahwa model pembelajaran memiliki pengaruh yang dominan terhadap hasil belajar, sementara nilai yang mendekati 0 menunjukkan adanya keterbatasan pengaruh variabel bebas dan kemungkinan adanya faktor eksternal lain yang lebih kuat dalam mempengaruhi prestasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel. 1. Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Pre-Test Eksperimen	35	40	80	62.29	9.575
Post-Test Eksperimen	35	45	100	78.00	12.078
Pre-Test Kontrol	34	35	80	60.74	10.811
Post-Test Kontrol	34	45	95	72.06	11.555
Valid N (listwise)	34				

Analisis deskriptif awal menunjukkan bahwa pada pre-test kelompok eksperimen, nilai hasil berada dalam rentang dari nilai minimum adalah 40 hingga nilai maksimum adalah 80, dengan nilai rata-rata mean sebesar 62,29. Setelah intervensi, post-test kelompok eksperimen memperlihatkan peningkatan substansial. Nilai minimum naik menjadi 45 dan nilai maksimum mencapai nilai maksimum adalah 100, dengan rata-rata mean yang juga meningkat menjadi 78,00. Sementara itu hasil pre-test kelompok kontrol menunjukkan rentang nilai dari minimal 35 hingga maksimal 80, dengan rata-rata 60,74. Post-test kelompok kontrol menunjukkan rentang nilai dari minimal 40 hingga maksimal 95, dengan rata-rata 72,06 secara ringkas, terdapat perbaikan pada rata-rata skor dari pre-test ke post-test di kedua kelompok yang diteliti.

Kemudian dilanjut dengan uji normalitas, menggunakan kolmogorv-sminorv dalam pengolahan data.

Tabel. 2. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogrof-Sminrof			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig	
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.131	35	.134	.962	35	.270
	Post-Test Eksperimen	.147	35	.052	.962	35	.243
	Pre-Test Kontrol	.114	34	.200	.965	34	.345
	Post-Test Kontrol	.124	34	.200	.972	34	.532

Kriteria pengambilan keputusan universal dalam uji ini adalah membandingkan nilai 0,05. Hipotesis Nol (H_0) diterima jika nilai signifikan (Sig) lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$), yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya, nilai signifikan (Sig) tidak normal jika lebih kecil atau sama dengan 0,05 ($\text{Sig} < 0,05$) (Nasrum, 2018; Widyastuti, 2024).

Berdasarkan hasil analisis dengan uji Kolmogorov-Smirnov, didapatkan bahwa nilai signifikansi untuk data Pretest Eksperimen adalah 0,270, Posttest Eksperimen adalah 0,243, Pretest Kontrol adalah 0,345, dan Posttest Kontrol juga 0,532. Karena seluruh nilai signifikansi yang ditemukan tersebut secara konsisten melebihi nilai 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian, baik pada kelompok kontrol maupun eksperimen, serta pada tahap awal (*pretest*) maupun akhir (*posttest*), telah memenuhi asumsi distribusi normal.

Dilanjut dengan uji homogenitas adalah uji asumsi prasyarat yang berfungsi untuk memastikan bahwa varians dari dua kelompok data atau lebih, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, adalah homogen atau setara.

Tabel. 3. Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa Based on Mean	.145	1	67	.704
Based on Median	.109	1	67	.743
Based on Median and with adjusted df.	.109	1	66.997	.743
Based on trimmed mean	.120	1	67	.730

Ada nilai signifikansi 0,704 untuk Berdasarkan Rata-rata, 0,733 untuk Berdasarkan Rata-rata, 0,743 untuk Berdasarkan Rata-rata dan dengan df yang diubah, dan 0,730 untuk Berdasarkan Rata-rata Trimmed. Karena semua nilai signifikansi tersebut secara konsisten melampaui batas kritis 0,05 (Sig.> 0,05), maka kriteria pengujian menyatakan bahwa Hipotesis Nol (H_0) diterima, yang mengindikasikan adanya kesamaan varians di antara kelompok-kelompok data yang diuji Setyawan et al (2021).

Tabel. 4. Uji Pired Sampel T-test

		Paired Difference							
		Mean	Std.Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of the Difference		t	df	Sig (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen- Post-Test Eksperimen	-15.714	16.456	2.782	-21.367	-10.061	-5.649	34	.000
Pair 2	Pre-Test Kontrol- Post-Test Kontrol	-11.324	15.389	2.639	-16.693	-5.924	-4.290	34	.000

Hasil analisis statistik yang dilakukan dengan Uji Paired Samples t-test menunjukkan bahwa platform Kahoot meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Kesimpulan ini didukung oleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang tertera, yakni sebesar 0,000, yang diperoleh dari perbandingan data "Pretest eksperimen" dengan "Posttest eksperimen" . Nilai 0,000 ini jauh di bawah ambang batas signifikansi akademik standar 0,05, yang mengindikasikan bahwa perbedaan rata-rata skor hasil belajar antara pengukuran awal *pretest* dan pengukuran akhir *posttest* bukanlah variasi acak, melainkan perbedaan yang substansial Setyawan, (2021); Herawati, (2016). Oleh karena itu, hasil ini dengan jelas menunjukkan bahwa Kahoot berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dilanjut dengann analisis statistik komparatif melalui Uji Independent Samples t-Test diterapkan untuk membandingkan secara eksplisit rata-rata skor hasil belajar antara dua sampel, yaitu Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol konvensional).

Tabel. 5. Uji Hipotesis

		Levene's Test For Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
Hasil Belajar		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval Of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.145	.704	2.087	.041	.041	5.941	2.847	.259	11.624
	Equal variances not assumed			2.088	.041	.041	5.941	2.845	.262	11.620

Hasil pengujian ini menghasilkan nilai signifikansi dua arah (*Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,041. Dalam konteks penentuan hipotesis, nilai yang diperoleh sebesar 0,041 ini di bawah batas toleransi kesalahan yang ditetapkan, yaitu 0,05 ($0,041 < 0,05$). Konsekuensi dari temuan ini adalah penolakan terhadap Hipotesis Nol (H_0) dan penerimaan terhadap Hipotesis Alternatif (H_a).

Penolakan (H_0) dan diterimanya (H_a) secara tegas mengonfirmasi bahwa terdapat dampak substansial dari penggunaan aplikasi Kahoot terhadap performa akademik siswa. Dengan kata lain, disparitas rata-rata hasil belajar yang diamati antara kelompok pengguna Kahoot dan kelompok kontrol bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan merupakan akibat langsung dari intervensi (perlakuan Kahoot) yang

diberikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa implementasi Kahoot terbukti efektif secara statistik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan aplikasi dalam kegiatan belajar merupakan strategi efektif untuk memajukan proses pembelajaran. Aplikasi memiliki peranan penting dalam memberikan manfaat bagi siswa, karena dapat mendorong terciptanya suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan jauh dari kata monoton.

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran diukur dari capaian hasil belajar yang optimal. Indikator pencapaian hasil belajar siswa umumnya dilihat dari perolehan nilai, salah satunya adalah nilai ulangan harian. Salah satu platform pembelajaran interaktif yang sangat potensial untuk digunakan dalam proses belajar mengajar adalah aplikasi Kahoot.

Kahoot adalah platform berbasis game interaktif yang efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi ini mengintegrasikan unsur permainan dengan evaluasi, menjadikannya inovasi media yang dinamis dan tidak monoton (Mustikawati, 2019; Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020).

Hasil belajar merupakan faktor utama dalam keberhasilan belajar siswa. Hasil ini berasal dari dalam diri siswa sendiri, tetapi faktor eksternal seperti cara mengajar guru juga berperan penting dalam mempengaruhi hasil tersebut. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan pengajaran yang menyenangkan dan memotivasi, seperti menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik Arikunto, (2022). Penelitian oleh Rina Puspitasari, (2022) menunjukkan bahwa suasana belajar yang kondusif dan dukungan dari guru sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan hasil siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik Puspita Sari, (2023). Temuan di lapangan, diperkuat oleh analisis statistik menggunakan uji SPSS, menunjukkan adanya pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa Kelas XII di SMA S Kartika 1-2.

Hal ini dibuktikan oleh nilai Signifikansi (*Sig. 2-tailed*) untuk (kelompok yang menggunakan Kahoot) yang diperoleh sebesar 0.041. Berdasarkan prinsip statistika, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka terdapat perbedaan signifikan antar kelompok yang diuji. Karena nilai $0.041 < 0.05$, maka Hipotesis Nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan signifikan ditolak, dan Hipotesis Alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan diterima.

Analisis statistik menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,041 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menandakan perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, peningkatan skor pada kelompok eksperimen sebesar 15,71 poin jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 11,32 poin.

Dalam kerangka taksonomi Bloom, keberhasilan penggunaan Kahoot tersebut dapat dilihat dari aspek kognitif, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada berbagai tingkat. Media ini tidak hanya membantu siswa mengingat dan memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk menerapkan dan menganalisis informasi melalui pertanyaan format pilihan ganda secara interaktif. Peningkatan yang signifikan ini mencerminkan keberhasilan evaluasi pembelajaran yang mampu mendorong siswa mencapai tingkat kognitif yang lebih tinggi, seperti mampu memancarkan dan mencipta, yang merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran yang efektif.

Dengan demikian, penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya memberikan dampak positif secara statistik, tetapi juga memperkuat pencapaian hasil belajar siswa berdasarkan aspek kognitif yang diukur melalui taksonomi Bloom. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi yang dirancang dengan mempertimbangkan berbagai tingkat kognitif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penguasaan materi oleh siswa secara menyeluruh.

Kahoot Sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran yang menarik, Kahoot menyajikan soal-soal dalam format game show gratis. Tampilan soal yang dilengkapi gambar atau video membantu siswa memahami pertanyaan dengan lebih baik. Kemudahan akses melalui aplikasi maupun situs web membuat Kahoot praktis digunakan dalam proses belajar mengajar Damayanti dan Dewi, (2021).

Penggunaan Kahoot terbukti secara statistik memiliki dampak positif yang nyata terhadap pemahaman dan penguasaan materi, yang terefleksi dalam peningkatan signifikan hasil belajar siswa. Peningkatan ini bersumber dari terciptanya suasana belajar yang aktif dan non-monoton, di mana siswa termotivasi untuk berpartisipasi penuh. Kahoot mendukung pembelajaran yang mendalam, terutama melalui fitur integrasi video yang memungkinkan siswa untuk mengamati, menganalisis kasus secara

langsung, dan merumuskan solusi. Selain itu, pengerjaan soal dalam format digital yang bervariasi ini mendorong siswa untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah (baik secara individu maupun kelompok), sehingga evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif ini dapat meningkatkan kualitas penguasaan materi dan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian di SMAS Swasta Kartika 1-2 menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memberikan dampak positif signifikan pada proses pembelajaran. Analisis statistik dengan Paired Sample T-Test menguatkan hal ini, dengan nilai signifikansi 0,041, yang lebih kecil dari batas kritis 0,05. Hal tersebut mengindikasikan hipotesis alternatif penerimaan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol. Meski kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, peningkatan skor kelompok eksperimen jauh lebih besar, yakni 15,71 poin dibandingkan 11,32 poin pada kelompok kontrol. Dalam kerangka taksonomi Bloom, keberhasilan Kahoot terlihat pada aspek kognitif, di mana media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa mengingat dan memahami materi, tetapi juga mendorong penerapan dan analisis melalui pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda interaktif. Peningkatan ini menandai kemajuan siswa dalam mencapai tingkat kognitif yang lebih tinggi, termasuk kemampuan melonjak dan mencipta. Dengan demikian, Kahoot terbukti efektif sebagai media evaluasi pembelajaran yang berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharma, S. 2017. Pembelajaran Inovatif Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Pendidikan Kewarganegaraan
- Paramita, V. D., Pujani, N. M., & Priyanka, N. N. S. (2021). Pengaruh Faktor Internal dan Faktor Eksternal Terhadap Gaya Belajar Mahasiswa. at-Thullab: Jurnal Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, 5(1), 79-92.
- Damayanti, Nadhira Aisyah, And Retno Mustika Dewi. 2021. "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 3(4):1647-59. Doi: 10.31004/Edukatif.V3i4.656.
- Arikunto, S. (2022). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, D. P., & Rahmawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 45-52.

- Damayanti, Nadhira Aisyah, And Retno Mustika Dewi. 2021. "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(4):1647-59. Doi: 10.31004/Edukatif.V3i4.656
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Setyawan, I. D. A. (2021). *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data dengan SPSS*. Klaten: Tahta Media Group
- Herawati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 1(1), 28-36.
- Bunyamin, B., Juita, R., & Syalsiah, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 145-152.
- Mustikawati, T. P. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Smartphone dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Online Pinter: Pendidikan Informatika dan Terintegrasi*, 2(2), 92-101.
- Sari, R. P., & Nursalim, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45-56.
- Puspitasari, Rina, Suparman Suparman, and Fahrunnisa Fahrunnisa. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(6):8211-20. doi: 10.31004/edukatif.v4i6.438
- Dewi, C. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 22-31.