

**PEMANFAATAN *KAHOOT* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATEMATIKA PEMINATAN
KELAS XII**

Ruliyani Febriyanti¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹ruliyanifebriyanti@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³zaudah.dalu@ulm.ac.id

Abstract

Utilization of Kahoot with the Inquiry learning model can improve student learning outcomes because, in the learning process, it uses the Inquiry learning model, in which students use critical, logical, and systematic thinking skills to find correct answers based on facts. In addition, the use of Kahoot in the learning process can create a pleasant atmosphere so that students are enthusiastic about doing the assignments given by educators. The purpose of this study was to find out the conditions and facts in schools related to the use of Kahoot, to find out the learning process using Kahoot with the Inquiry learning model, and to find out the increase in student learning outcomes through the use of Kahoot with the Inquiry learning model in the mathematics subject specializing in class XII MIA at SMAN 8 Barabai. This study used a quantitative method with the type of quasi-experimental research type nonequivalent control group design. Data collection and retrieval techniques used interviews, documentation, and literature studies, while learning outcomes using the T-test. The results of this study are that educators are able to plan, use, and carry out learning by using Kahoot in learning and there is an increase in student learning outcomes. The value of student learning outcomes after using Kahoot with the Inquiry learning model is higher than before using Kahoot with the Inquiry learning model. As well as an increase in student learning outcomes in the experimental class after using Kahoot with the Inquiry learning model. Meanwhile, students in the control class also experienced an increase in learning outcomes but had not yet reached the completeness score. Recommendations for educators and students can utilize Kahoot with the Inquiry learning model in learning and for further researchers to use methods and combine other variables with their research models.

Keywords: *Kahoot Utilization, Inquiry Learning Model, Learning Outcomes.*

Abstrak

Pemanfaatan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Inquiry* yang mana peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis untuk menemukan jawaban yang benar berdasarkan fakta. Selain itu, pemanfaatan *Kahoot* dalam proses pembelajarannya dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik bersemangat mengerjakan tugas yang diberikan pendidik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kondisi dan fakta di sekolah terkait pemanfaatan *Kahoot*, untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry*, dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* pada mata pelajaran matematika peminatan kelas XII MIA di SMAN 8 Barabai. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan dan pengambilan data menggunakan wawancara, dokumentasi, studi literatur, sedangkan untuk hasil belajar menggunakan Uji T-tes. Hasil dari penelitian ini adalah pendidik mampu merencanakan, menggunakan, dan melaksanakan pembelajaran dengan pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran dan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. nilai hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry*. Serta terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah menggunakan *kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry*. Sedangkan peserta didik pada kelas kontrol terjadi peningkatan hasil

belajar juga akan tetapi belum mencapai nilai ketuntasan. Rekomendasi untuk pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* dalam pembelajaran serta untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode dan menggabungkan variabel-variabel lain dengan model penelitiannya.

Kata kunci: Pemanfaatan *Kahoot*, Model Pembelajaran *Inquiry*, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Pembelajaran jarak jauh terbagi dua pendekatan, yakni pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dan pembelajaran luar jaringan (*luring*). Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan *daring* atau *luring* atau kombinasi keduanya sesuai dengan karakteristik dan ketersediaan, kesiapan sarana dan prasarana. Sistem pembelajaran *daring* dapat dilakukan tanpa tatap muka secara langsung melainkan dapat melalui pemanfaatan aplikasi seperti *messenger*, *video conference*, *google classroom*, *kahoot* dan aplikasi lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara awal pada Sabtu, 4 September 2021 yang dilakukan peneliti bersama satu orang pendidik yang mengampu mata pelajaran Matematika Peminatan Kelas XII MIA 2 SMA Negeri 8 Barabai hasil belajar peserta didik masih ada yang belum mencapai nilai ketuntasan dan tidak memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 70. Dari jumlah 28 peserta didik ada (65%) atau (16) peserta didik yang nilainya memenuhi standar ketuntasan sedangkan (35%) atau (12) peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan. Data tersebut merupakan data dari penilaian yang di dapat dari wawancara dengan pendidik Matematika Peminatan untuk hasil belajar menggunakan metode *Direct Instruction* dan diskusi melalui *WhatsApp* yang diterapkan pada mata pelajaran Matematika Peminatan Kelas XII. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Matematika Peminatan adalah 70. Di karenakan ada beberapa rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika Peminatan hal ini berkaitan dengan kurangnya perhatian peserta didik pada materi dan tugas terhadap mata pelajaran Matematika Peminatan yang diberikan secara *online*. Permasalahan ini didukung oleh (Arianti 2018, p.22) bahwa banyak peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar, dapat dilihat dari sikap peserta

didik yang kurang memperhatikan penjelasan pendidik dan tidak mengerjakan tugas. Dengan demikian, peneliti beranggapan masih besar kesempatan untuk memperbaiki proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penyebab permasalahan lainnya juga berasal dari pendidik. Pada hasil wawancara pendidik tidak bisa menjelaskan materi pelajaran secara detail untuk materi yang tidak bisa dijelaskan secara *online*. Begitu pula dalam penelitian oleh (Arianti 2018, p.22) bahwa pendidik kesulitan menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan lain yaitu pendidik belum menggunakan platform *kahoot* sebagai alternatif pembelajaran karena kemampuan IT pendidik dalam pemanfaatan aplikasi. Menurut (Ningsih et al. 2019, p.1) juga masih banyak tenaga pendidik yang belum mengetahui dan belum bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di karenakan pembelajaran yang dilangsungkan di sekolah masih secara tatap muka sehingga penggunaan laptop atau *smartphone* terbatas dan belum dimanfaatkan secara maksimal untuk proses pembelajaran. Pada anak kelas XII yang rata-rata memiliki usia 17 tahun yang mana pada usia tersebut memberikan peluang untuk melatih perkembangan kognitifnya, perkembangan psikologis, emosional, sosial dan perkembangan bahasa. Pada tahap ini, sebaiknya pendidik menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan langsung peserta didik terhadap proses pembelajaran. Sehingga peserta didik mudah memahami antara konsep dan hal-hal yang konkrit berhubungan dengan materi pembelajaran dikelas. Karena metode pembelajaran yang menarik merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas mental maupun psikis secara aktif dalam lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan pada kognitif, psikomotor dan afektif peserta didik.

Atas dasar permasalahan yang disebutkan sebelumnya maka solusinya adalah pemanfaatan kahoot untuk meningkatkan hasil peserta didik. Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai dengan pemanfaatan media belajar (Mansur, H. dan Rafiudin, 2020, p.38). Pemanfaatan merupakan suatu proses bagaimana strategi pembelajaran, menggunakan media pembelajaran dan memanfaatkan sumber belajar dalam pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan merupakan kegiatan yang melibatkan proses dan sumber untuk belajar. Pendidik yang terlibat dalam pemanfaatan bertanggung jawab untuk menyesuaikan peserta didik dengan bahan dan kegiatan yang spesifik, menyiapkan peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan bahan dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan, serta penilaian hasil belajar (Daulae, T. H. 2019, p.442–456). Pemanfaatan sendiri adalah salah satu kawasan dalam teknologi pendidikan. Pada tiap kawasan teknologi pendidikan saling keterkaitan dalam teori dan praktik. Bidang garapan Teknologi Pendidikan berdasarkan pada definisi AECT 1994 lima kawasan tersebut yakni desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian.

Kahoot merupakan contoh platform pembelajaran yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pemanfaatan *Kahoot* menjadi salah satu pilihan dari banyak macam media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran di sekolah menjadi kreatif dan tidak membosankan peserta didik maupun pendidik karena aplikasi *Kahoot* membuat gaya belajar aktif pada partisipan atau peserta didik dengan sejawatnya dalam hal peraduan mendapatkan nilai terbaik dalam pembelajaran yang telah dipelajarinya (Harlina, dkk. (2017). *Kahoot* merupakan laman *online* edukatif yang pada mulanya hasil buah pikiran oleh Jamie Brooker dan Morten Versik dalam sebuah joint project dengan Norwegian *University of Technology and Science* pada Maret 2013. Secara resmi laman *Kahoot* dipublikasi pada bulan september 2013 (Official Website “*Kahoot!*”, 2017).

Pemanfaatan *kahoot* sebagai media penyampian materi pembelajaran dan kuis sangat tepat dalam pembelajaran karena akan mempengaruhi dalam hal perkembangan emosi, mental dan sosial peserta didik dalam

mengembangkan jiwa berkompetisi dan berkolaborasi dengan teman sejawat. *Kahoot* sebagai game interaktif dapat melatih tingkat konsentrasi dan fokus peserta didik. *Kahoot* menjadi sarana pendukung kegiatan belajar baik tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Pemanfaatan *Kahoot* dapat membantu peserta didik mengingat kembali materi pelajaran yang telah di pelajari dan memunculkan kompetisi antar peserta didik sehingga mereka tertantang untuk menjadi yang terbaik di dalam kelas.

Penelitian ini di perkuat dengan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh (Maulida, dkk. 2019, p.1-7) yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika Di SMP Daarul Qur’an Internasional Cipondoh Tangerang” menggunakan metode penelitian survei, ekspositori dan demonstrasi. Berdasarkan analisis data kuesioner untuk pendidik menunjukkan hasil 93% bahwa *Kahoot* sangat memberikan semangat bagi pendidik dan anak didik dalam pembelajaran, menambah keterampilan IT dalam proses pembelajaran, dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran. Dari analisis data kuesioner untuk peserta didik menunjukkan hasil nilai indeks dari perhitungan 87%, yang disimpulkan bahwa peserta didik sangat setuju dengan pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Ardianyah 2020, p.145-155) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif” hasil pembahasan menyatakan bahwa penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pemanfaatan *Kahoot* pada pembelajaran matematika terhadap 30 peserta didik yang berada di kelas X SMK Islam Perti Jakarta Barat memperoleh persentase akhir sebesar 90% dengan kriteria sangat menarik.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Mafatih 2021, 138-147) yang berjudul “Penggunaan Media Interaktif *Kahoot* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 6 Singosari” menggunakan metode pendekatan kualitatif yang berlandaskan atas fenomenologi dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil pembahasan pada penelitian tersebut yaitu dalam pelaksanaan penelitian pendidikan Islam meliputi indikator waktu,

aplikasi yang digunakan, bahan ajar, metode pembelajaran dan evaluasi.

Kondisi belajar yang tidak nyaman dan menyenangkan peserta didik akan membuat jenuh dan tidak dapat menerima ilmu yang telah di berikan pendidik sehingga peserta didik menjadi malas untuk memahaminya. Salah satu cara agar peserta didik tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran Matematika Peminatan adalah penggunaan *Kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry*. Melalui pengaplikasian model pembelajaran *Inquiry* diharapkan dapat memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Kahoot*. Maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian ini agar peserta didik dan pendidik memperoleh proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan serta memberikan kesempatan dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan untuk belajar mandiri.

Penerapan model *Inquiry* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika, yang mana peserta didik dituntun untuk berpikir kritis dan menemukan sendiri dengan melakukan eksperimen untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Pemanfaatan *Kahoot* dengan Model Pembelajaran *Inquiry* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Matematika Peminatan Kelas XII”.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus uji t. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut (Raihan 2017, p.35) kuantitatif merupakan data-data berupa angka yang di olah dengan metode statistik untuk interpretasi datanya. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Ekperimen merupakan suatu penelitian kuantitatif yang dirancang untuk menentukan kemungkinan sebab-akibat. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan *Kahoot*

berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dengan membandingkan kelompok yang mendapatkan perlakuan eksperimen dan kelompok kontrol atau yang tidak mendapatkan perlakuan.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran umum mengenai data yang didapatkan dari hasil penelitian pada dua kelompok belajar dan hasil perhitungan disertai pembahasannya, yang berkaitan dengan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi dilakukan saat didapatkan izin penelitian. Data didapatkan ketika pendidik menggunakan *Kahoot* dan saat proses pembelajaran berjalan. Selain data observasi yang didapatkan, data lainnya didapatkan dari wawancara tidak terstruktur. Pada tahap pemanfaatan pendidik terlebih dahulu menyampaikan materi apa yang akan dijelaskan dan dipelajari. Kemudian menyampaikan tentang *Kahoot* dan penggunaannya, selanjutnya pendidik membagikan *PIN game kahoot* dan terakhir pendidik menyampaikan kepada peserta didik agar mengerjakan soal melalui *kahoot*.

1. Kondisi dan Fakta Yang Ada Di Sekolah Terkait Pemanfaatan Kahoot

Pentingnya kreativitas dan inovasi pendidik harus ditingkatkan karena dapat menjawab masalah di kelas. Pendidik harus mampu menguasai teknologi agar dapat mendampingi peserta didik untuk memanfaatkan berbagai teknologi yang tersedia guna mendorong peserta didik untuk memanfaatkan kemudahan internet dalam memperluas wawasan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan tugas dalam pembelajaran. Pendidik harus mampu meningkatkan semangat dan perhatian peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, pendidik harus mulai mencoba menggunakan media pembelajaran yang belum pernah pendidik gunakan. Selanjutnya dapat dilihat dari situasi dan karakteristik peserta didik karena dapat menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran.

Dari hasil wawancara, peneliti menemukan fakta di sekolah bahwa pendidik belum pernah menggunakan *kahoot* sebagai

media pembelajaran. Selain mengajar, pendidik juga disibukkan dengan hal lain sehingga kurangnya waktu pendidik untuk mempelajari media *kahoot* dan kurangnya kemampuan pendidik dalam penggunaan platform pembelajaran. Pernyataan tersebut di perkuat oleh peneliti lain (Ningsih et al. 2019, p.1) masih banyak tenaga pendidik yang belum mengetahui dan belum bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di karenakan pembelajaran yang dilangsungkan di sekolah masih secara tatap muka sehingga penggunaan laptop atau *smartphone* terbatas dan belum dimanfaatkan secara maksimal untuk proses pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang sama untuk beberapa pertemuan, sehingga peserta didik cenderung kurang memperhatikan materi pembelajaran bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Kondisi ini tidak akan terjadi jika pendidik berimprovisasi dengan media yang digunakan disetiap pertemuannya.

Pemanfaatan *kahoot* melibatkan peserta didik untuk berkompetisi dengan teman sebayanya terhadap pembelajaran yang sedang atau dipelajari. Selain itu, *kahoot* dapat mempengaruhi perkembangan otak, sosial, emosional peserta didik dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi. Dengan *kahoot* dapat membantu peserta didik menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat penilaian dalam proses pembelajaran.

2. Proses pembelajaran menggunakan Kahoot dengan model pembelajaran Inquiry pada mata pelajaran Matematika Peminatan kelas XII MIA 2 di SMAN 8 Barabai

Sarana pembelajaran adalah peralatan, perangkat, atau bahan yang dapat digunakan langsung oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Sarana menjadi faktor penting untuk mendorong peserta didik belajar lebih baik dan menyenangkan di sekolah. Sarana pembelajaran juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Sekolah telah memfasilitasi pendidik dan peserta didik berupa LCD proyektor, Wi-Fi

untuk mengakses internet dalam keberlangsungan pembelajaran menggunakan *kahoot*. Selama penelitian, peserta didik diberikan izin membawa *smartphone* untuk mengoperasikan *kahoot* dalam pembelajaran. *Kahoot* dapat digunakan untuk meniadakan *pretest-posttest*, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Langkah-langkah pemanfaatan *kahoot* sebagai sarana pendukung pembelajaran pada mata pelajaran Matematika Peminatan Kelas XII MIA 2 SMAN 8 barabai sebagai berikut:

a. Registrasi

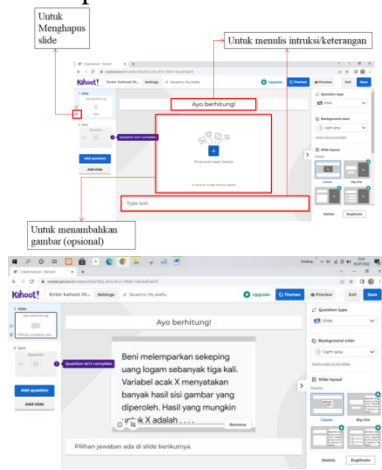
1. Membuat akun pendidik di laman <https://www.kahoot.com> kemudian klik *sign up* untuk mendaftar.
2. Pilih jenis akun yang dibuat, untuk pendidik dapat memilih "Teacher".
3. Setelah itu muncul pertanyaan tempat bekerja, pilih "School"
4. Pendidik diminta untuk mengisi email dan *password* dapat menggunakan tombol "*sign up with Google*" lalu login menggunakan email pendidik agar lebih mudah dan menyimpan user dan *password*.
5. Setelah login pendidik memilih pembayaran, jika ingin menggunakan versi gratis, maka pendidik dapat memilih "*Get Basic for Free*".

b. Membuat Kahoot

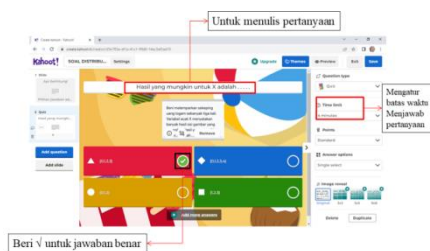
1. Setelah berhasil login/mendaftar akun, akan muncul data diri terlebih dahulu, pendidik dapat mengisi nama, *username*, *country*, dan nama sekolah.
2. Selanjutnya, pendidik dapat membuat langsung kuis kahoot dengan klik tombol "*Create*" di bagian atas dashboard.
3. Kemudian muncul pilihan *Create a New Kahoot*, pilih "*Create*"
4. Klik tombol "*Add slide*" lalu pilih *Classic* jika kahoot versi free
5. Pindahkan slide agar menjadi urutan pertama ditampilkan
6. Pendidik dapat mulai memasukkan pertanyaan yang sudah disiapkan dalam bentuk kalimat, gambar, atau video.
7. Setelah itu pendidik dapat memasukkan soal dan pilihan jawaban

pada slide “Question” dan membuat jenis pertanyaan “Quiz” (Pilihan Ganda).

Tampilan slide



Tampilan Quiz

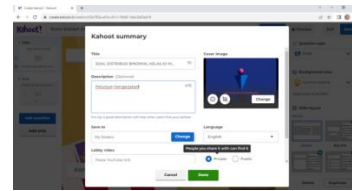


8. Setelah membuat pertanyaan, maka pendidik dapat mengisi deskripsi kahoot dengan klik tombol “Setting” di kiri atas dashboard.

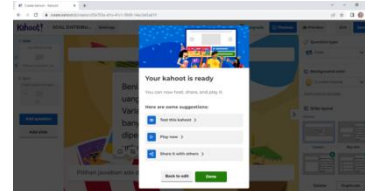


Tampilan Setting Kahoot

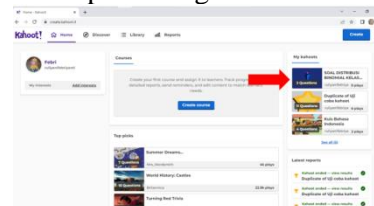
Pendidik harus mengisi judul, deskripsi (opsional), menambahkan cover (opsional), dan mengubah kuis menjadi *private* agar peserta didik yang memiliki PIN game dari kuis kahoot yang pendidik berikan saja yang bisa mengaksesnya. Kemudian klik “Done”



9. Selesai membuat pertanyaan dan mengisi deskripsi kahoot, pendidik dapat klik tombol “Save” lalu muncul pilihan untuk “Play Now”. Jika belum ingin memainkannya secara live, maka klik tombol “Done”.



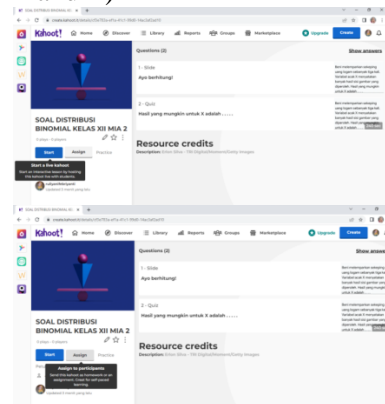
10. Kahoot yang berhasil terbuat akan tersimpan di bagian kanan dashboard.



c. Penggunaan Kahoot

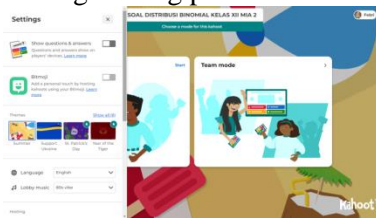
1. Untuk menggunakan *kahoot*, peserta didik dapat diminta untuk download aplikasi kahoot terlebih dahulu atau langsung ke halaman web *kahoot* yaitu <https://www.kahoot.it>
2. Untuk memulai kuis, pendidik membuka kahoot yang sudah tersimpan, kemudian klik tombol “Start”

Tampilan untuk melakukan kuis secara *live* atau *Assign* (pembelajaran mandiri).



3. Ada beberapa opsi kuis yang bisa pendidik atur agar kuis menjadi lebih menarik.

a. *Show Questions and Answers*: jika di ON kan, maka pertanyaan dan jawaban akan muncul di layar kahoot masing-masing peserta didik.



b. *Lobby Music*: jika diganti, maka music akan berubah sesuai yang diinginkan

c. *Random order for answer*: jika di ON kan, maka urutan jawaban yang telah dibuat akan diacak, tujuannya untuk merendomkan jawaban.

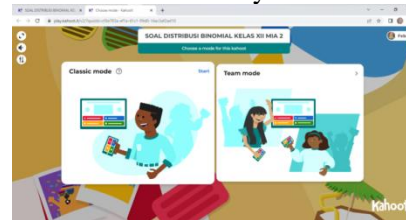


d. *Nickname generator*: jika di ON kan, maka nickname peserta didik akan di generate otomatis oleh sistem untuk menghindari nama-nama yang tidak sopan. Jika di OFF kan, maka ketika peserta didik masuk ke dalam kuis, mereka akan dapat membuat nickname mereka secara mandiri.

e. *2-Step Join*: jika di ON kan ketika peserta didik join, maka selain harus memasukkan kode PIN kuis, peserta didik juga harus mencocokkan simbol yang muncul di layar pendidik agar dapat bergabung. Hal ini bertujuan untuk mencegah adanya peserta didik luar yang menyusup bergabung dalam kuis kahoot.

4. Setelah pendidik melakukan konfigurasi opsi kuis, pendidik dapat memilih opsi "*Classic mode*" dan dapat memulai kuis. Peserta didik

dapat melihat soal dan jawabannya melalui LCD Proyektor.



5. Saat mulai masuk ruangan kuis akan muncul kode PIN game kahoot di akun pendidik, peserta didik memasukkan kode PIN ke kolom yang di minta di layar kahoot masing-masing. Jika peserta didik sudah bergabung dalam kuis maka pendidik dapat klik tombol kunci untuk mencegah kecurangan peserta didik yang melakukan login dengan dua perangkat, kemudian pendidik dapat klik "*Start*" pada bagian kanan untuk memulai kuis .

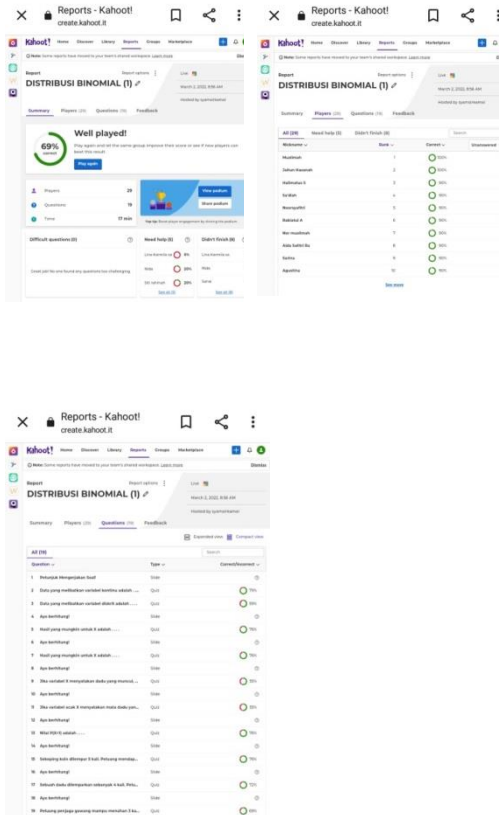


6. Setelah berhasil maka kuis akan dimulai, pendidik harus klik tombol "*Next*" di kanan atas dashboard untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



7. Lakukan langkah tersebut hingga kuis berakhir.

8. Hasil laporan kuis kahoot akan tampil di akun pendidik, dari laporan tersebut menunjukkan persentase perolehan hasil peserta didik dan persentase tingkat kesukaran soal.



Pemanfaatan *Kahoot* di dalam kelas memiliki beberapa kelebihan, yakni 1) Suasana kelas dapat lebih menyenangkan. 2) Peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media belajar. 3) Peserta didik dilatih kemampuan motoriknya dalam penggunaan *kahoot* dan meningkatkan konsentrasi dan fokus peserta didik dalam menjalankan kuis. Menurut Chen dkk (dalam Warsihna & Ramdani, 2020 p.156) media *kahoot* dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu pertanyaan karena didukung oleh tampilan, warna, waktu, dan alternatif jawaban yang sangat menarik sehingga peserta didik cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar saat menggunakannya. Musik yang diberikan saat pembelajaran berlangsung juga meningkatkan hormon biologis peserta didik untuk tetap aktif dan menikmati persoalan dengan perasaan senang. Selain itu, *kahoot* menyediakan bermacam fitur yang secara virtual bisa diakses dan dinikmati dengan sangat mudah. Dibalik kelebihan pasti ada kekurangan, saat menggunakan *kahoot* bisa saja terkendala jaringan internet meskipun sudah menggunakan Wi-Fi sekolah dikarenakan banyaknya pengguna

internet yang berada pada saluran jaringan yang sama dan pendidik juga tidak punya waktu untuk menyusun pembelajaran dengan menggunakan *kahoot*.

3. Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sebelum memulai pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan *Kahoot* diberikan kepada kelompok eksperimen, dilakukan langkah-langkah melakukan presensi kemudian peserta didik diberikan materi Matematika Peminatan bagian binomial. Dalam hal ini pendidik juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan contoh-contoh yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran Matematika Peminatan.

a) Proses Pembelajaran pada Kelompok Kontrol

Pendidik terlebih dahulu membuat perencanaan pembelajaran pada kelas kontrol dengan tahapan pembelajarannya sebagai berikut.

- a. Persiapan, pada tahap ini pendidik merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi pembelajaran yang akan dibahas dan menyiapkan alat bantu pembelajaran seperti powerpoint.
- b. Pelaksanaan, pada awal pembelajaran pendidik meyakinkan peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan pendidik memberikan apersepsi guna mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pendidik mulai menerangkan serta menyampaikan materi pembelajaran secara berurutan didepan kelas dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik. Pada tahap ini peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan oleh pendidik dan menulis hal-hal penting pada buku catatan. Selanjutnya pendidik memberikan contoh soal dan melakukan tanya jawab pada peserta didik tentang materi pembelajaran yang telah diajarkan. Jika peserta didik bertanya, pendidik harus segera merespon peserta didik karena hal itu yang nantinya membuat

kelas aktif dan terjadi timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

- c. Penutup, pendidik membimbing peserta didik untuk menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari, tahap ini mendorong peserta didik untuk membuat ulasan atau tanggapan mengenai materi pembelajaran, kemudian memberikan *posttest* untuk dikerjakan oleh masing-masing peserta didik pada saat itu juga guna mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar dan seberapa jauh peserta didik menguasai materi yang baru disampaikan.
- b) Proses Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen

Sebelum melaksanakan pembelajaran pendidik terlebih dahulu membuat perencanaan pembelajaran untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *inquiry* dengan kahoot, adapun tahapannya yaitu sebagai berikut.

- a. Orientasi, pada tahap ini pendidik menyampaikan materi, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Pendidik memberikan pertanyaan sebagai teka teki yang menantang peserta didik untuk menemukan jawabannya.
- b. Merumuskan masalah, peserta didik diminta untuk memecahkan masalah terkait materi pembelajaran yang tersedia dalam modul.
- c. Mengajukan hipotesis, peserta didik diminta bertanya yang dapat mendorong peserta didik untuk merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan perkiraan kemungkinan jawaban dari permasalahan yang dikaji.
- d. Mengumpulkan informasi, pengumpulan informasi ini merupakan kegiatan menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Tugas pendidik dalam tahap ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir mencari informasi yang diperlukan. Pendidik menggiring peserta didik untuk menguji dugaan yang dirumuskan peserta didik dan pendidik

meyakinkan peserta didik akan jawaban yang ditemukan adalah benar.

- e. Menguji hipotesis, merupakan proses untuk menemukan jawaban yang dapat diterima sesuai informasi yang diperoleh dari pengumpulan informasi. Peserta didik menganalisis kesesuaian masalah dan memverifikasi jawaban yang diyakini.
- f. Merumuskan kesimpulan, peserta didik menyimpulkan sendiri hasil dari pemecahan masalah dan kaitannya terhadap konsep materi yang diberikan.
- g. Terakhir peserta didik diberikan tugas berisi 10 soal pilihan ganda yang sudah tersedia di dalam *kahoot*. Penugasan ini diberikan bertujuan untuk evaluasi harian (*posttest*) peserta didik terkait pembelajaran yang telah dipelajari dan mengetahui apakah hasil belajarnya ada peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *inquiry* dengan *kahoot*.

Pada pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot* dilaksanakan, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, mengembangkan sikap-sikap yang positif terhadap pembelajaran lalu kemudian memberikan cara-cara pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot*. Pada tahap ini pendidik memberikan gambaran umum tentang cara pembelajaran menggunakan metode *Kahoot*. Kemudian pendidik membimbing peserta didik membuka aplikasi atau web *kahoot.it* untuk mendaftar sebagai peserta agar dapat login. Setelah semua peserta didik sudah melakukan login, pendidik meminta agar peserta didik mengerjakan soal *posttest* di dalam *kahoot* dengan waktu pengerjaannya sendiri yaitu selama 45 menit yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Peserta didik tidak dapat mencontek atau berdiskusi satu sama lain dikarenakan soal dibuat secara acak, jadi peserta didik menjawab soal dengan kemampuannya sendiri dalam mengerjakan. Jawaban akan dihitung secara otomatis ke akun pendidik selanjutnya skor pada peserta didik bisa langsung dilihat pada akhir tahap pengerjaan masing-masing peserta didik.

Pada proses pembelajaran kelas eksperimen diterapkan *blended learning* sebagai dasar penggunaan *Kahoot* di dalam kelas secara tatap muka. *Blended Learning* menurut (Nurjani et al., 2021, p.40-50) adalah menggantikan pembelajaran tatap muka dikelas namun tidak sepenuhnya *online* tetapi melengkapi materi yang belum tersampaikan ke peserta didik dalam kelas. Pendidik memberikan materi pembelajaran secara tatap muka dan memberikan tugas menggunakan *Kahoot*.

Pembelajaran menggunakan sistem *Posttest* yang secara langsung pengerjaannya di web dan waktu pengerjaan selama 45 menit terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Masing-masing peserta didik tidak dapat mencontek karena soal dibuat acak sehingga peserta didik mengerjakan dengan kemampuannya sendiri. Jawaban peserta didik akan langsung masuk ke akun pendidik dan peserta didik dapat melihat langsung pada akhir soal.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 8 Barabai pada peserta didik kelas XII MIA 3, peneliti melakukan pengumpulan data dari instrumen *Posttest* peserta didik yang tidak menggunakan *kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry*.

Tabel 1 Analisis Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Statistik	Nilai Statistik	
	Pretest	Posttest
Nilai terendah	30	70
Nilai tertinggi	40	80
Rata-rata	53	64
Standar Deviasi	12	10

Dari hasil data analisis hasil belajar kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 53, sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 64. Dengan selisih perbedaan sebanyak 11, maka disimpulkan bahwa dari penggunaan media konvensional ini dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika Peminatan.

Tabel 2 Analisis Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Statistik	Nilai Statistik	
	Pretest	Posttest
Nilai terendah	40	60
Nilai tertinggi	70	100
Rata-rata	58	81,5

Standar Deviasi 1 1,23

Dari hasil data analisis hasil belajar kelompok eksperimen diperoleh, nilai rata-rata *pretest* yaitu 58, sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 81,5. Dengan selisih perbedaan sebanyak 23,5 maka disimpulkan bahwa dari penggunaan media *Kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry* ini dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika Peminatan.

Peneliti melakukan analisis dengan melihat data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum melakukan uji hipotesis tersebut harus dilakukan terlebih dahulu uji normalitas, dan uji homogenitas, yaitu:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji mengetahui persebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui data hasil *pretest* dan *posttest* adalah uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov. Dengan hipotesis jika $p\text{-value} < \alpha = 0,05$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan dan data berdistribusi tidak normal, dan jika $p\text{-value} > \alpha = 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan dan dapat diasumsikan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3 Uji Normalitas

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pretest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol
N		20	20	20	20
Normal Parameters ^a	Mean	58.00	53.00	81.50	64.00
	Std. Deviation	10.052	12.607	12.258	10.463
Most Extreme Differences	Absolute	.279	.194	.206	.267
	Positive	.171	.194	.144	.183
	Negative	-.279	-.161	-.206	-.267
Kolmogorov-Smirnov Z		1.247	.868	.921	1.193
Asymp. Sig. (2-tailed)		.089	.439	.364	.116

Sumber pengolahan data: SPSS 16.00

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menunjukkan bahwa nilai $p\text{-value}$ pada hasil *pretest* eksperimen adalah 0.089. Dengan menggunakan *level of significance* $\alpha = 0.05$ berarti pengujian tidak signifikan karena $p\text{-value} = 0.089 > \alpha = 0.05$, sehingga ditarik kesimpulan bahwa data mengikuti distribusi normal. Untuk data *posttest* menghasilkan $p\text{-value}$ sebesar $0.364 > \alpha =$

0.05. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima. Dengan demikian, simpulannya adalah data yang diperoleh baik data *pretest* maupun *posttest* merupakan data yang berdistribusi normal.

Uji normalitas yang dilakukan pada kelas kontrol juga menghasilkan nilai yang sama dengan kelas eksperimen yaitu menghasilkan data yang berdistribusi normal baik nilai *pretest* maupun nilai *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa *p-value* data *pretest* adalah 0.439. Dengan menggunakan *level of significance* $\alpha = 0.05$ yakni pengujian tidak signifikan karena $p\text{-value} = 0.439 > \alpha = 0.05$ yang artinya data mengikuti distribusi normal. Untuk nilai *posttest* kontrol sebesar $0.116 > \alpha = 0.05$. Kedua data tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima. Dengan demikian, data yang diperoleh peneliti baik *pretest* dan *posttest* adalah data yang berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah uji homogenitas. Hipotesis pada uji homogenitas adalah H_a diterima jika $\text{sig} > 0.05$ sedangkan H_a ditolak jika $\text{sig} < 0.05$.

Tabel 4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
Levene				
Statistic				
	df1	df2		Sig.
Hasil Belajar Based on				.61
Peserta Didik Mean	.263	1	38	1
Based on				.57
Median	.327	1	38	1

Sumber pengolahan data: SPSS 16.00

Berdasarkan hasil *ouput* di atas diketahui nilai *sig. Based on Mean* adalah sebesar $0.611 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol sama atau homogen.

Kemudian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *Kahoot* dan peserta didik yang tidak menggunakan *kahoot*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* berpengaruh terhadap peserta didik pada pelajaran matematika peminatan.

c) Uji Hipotesis

Berdasarkan analisis pada data yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan homogen. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji T-tes. Evaluasi hasil belajar di lakukan dengan menerapkan bentuk evaluasi obyektif menggunakan jenis tes pilihan ganda dengan teknik *Pretest* dan *Posttest*. Hasil belajar tes yang terdiri atas *pretest* dan *posttest* di analisis menggunakan SPSS 16.00 menghasilkan nilai *output Paired Samples Statistics* pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	58.00	20	10.052	2.248
Posttest	81.50	20	12.258	2.741

Sumber pengolahan data: SPSS 16.00

Pada tabel *Paired Samples Statistics* menunjukkan perbedaan rata-rata (*Mean*) antara *Pretest* kelompok eksperimen sebesar 58.00 yang diterapkan kepada peserta tes sebanyak $N = 20$ peserta didik, dengan sebaran data (*Std. Deviation*) diperoleh adalah 10.052. Sedangkan pada nilai rata-rata (*Mean*) *Posttest* sebesar 81.50 yang diterapkan kepada peserta tes sebanyak $N = 20$ peserta didik, dengan sebaran data (*Std. Deviation*) diperoleh adalah 12.258. Selanjutnya, di lakukan penentuan korelasi berpasangan antara nilai *Pretest* dan *Posttest*. Hasilnya di tampak pada tabel *Paired Samples Correlations*.

Tabel 6 *Paired Samples Correlations*

		Paired Samples Correlations		
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	20	-.103	.667

Sumber pengolahan data: SPSS 16.00

Pada tabel *Paired Samples Correlations* di atas, menunjukkan besarnya korelasi antara *Pretest* dan *Posttest* yaitu sebesar -0.103 dengan taraf *Significant* 0.667. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* adalah *Significant*.

Berikutnya, di lakukan analisis data *Paired Samples Test*, untuk mengetahui perbandingan nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry*. Hasil analisis tersebut, tampak pada tabel di bawah ini.

Tabel 7 *Paired Samples Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t		
Pair 1	Pretest - Posttest	-23.500	16.631	3.719	-31.283	-15.717	-6.319	19	.000

Sumber pengolahan data: SPSS 16.00

Berdasarkan hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$ sehingga nilai hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry*.

Hasil perhitungan hipotesis *Pretest* peserta didik menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Tidak ada perbedaan dikarenakan kedua kelompok pada awal pertemuan menggunakan metode pembelajaran yang sama, yaitu dengan metode diskusi melalui whatsapp. Akan tetapi, pada hasil perhitungan *Posttest* peserta didik menghasilkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Kahoot* dengan

model pembelajaran *Inquiry* berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika peminatan.

Melalui pembelajaran dengan *Kahoot* proses pembelajaran berlangsung setiap saat tanpa dibatasi waktu yang artinya peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran sesuai kehendaknya. Pendidik selaku pemberi materi dapat menggabungkan materi dan simulasi soal yang akan dipelajari. Sehingga peserta didik dapat mempelajarinya dimanapun dan kapanpun. Selain itu, pada *Kahoot* terdapat fitur yang dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan video yang bisa langsung dilihat tanpa harus berpikir secara abstrak. Dengan hal ini makan akan lebih mempermudah proses pembelajaran.

Penyebab lain lemahnya pembelajaran tidak menggunakan *Kahoot* adalah peserta didik cenderung pasif dan pendidik sulit mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi. Jika pendidik tidak memiliki kemampuan yang baik maka peserta didik mudah bosan dan acapkali peserta didik diberikan materi yang banyak dalam satu waktu sehingga membuat peserta didik merasa bosan.

Berdasarkan *Posttest* pembelajaran dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* lebih tinggi daripada peserta didik yang tidak menggunakan *Kahoot*. Dengan begitu terbukti bahwa pembelajaran yang menggunakan *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan perlakuan antara dua kelompok tersebut.

Simpulan dan Rekomendasi

Dari data yang telah didapatkan dari penelitian, dapat ditarik kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kondisi dan fakta yang ada di kelas XII MIA 2 SMAN 8 Barabai terkait pemanfaatan *Kahoot* adalah pendidik belum pernah menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dikarenakan kurangnya waktu pendidik untuk mempelajari media *Kahoot* dan kurangnya kemampuan pendidik dalam penggunaan platform pembelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran berbantuan platform media *Kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry* untuk membentuk peserta didik belajar mandiri. Peserta didik

diminta memecahkan masalah terkait materi pembelajaran dengan mengumpulkan informasi yang diperlukan lalu peserta didik menganalisis kesesuaian masalah dan memverifikasi jawaban, peserta didik membuat kesimpulan sendiri hasil pemecahan permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi tersebut. Untuk mengevaluasinya peserta didik diberikan 10 soal pilihan ganda yang sudah tersedia dalam *kahoot*.

3. Hasil belajar matematika peminatan peserta didik kelas XII MIA 3 SMAN 8 Barabai selaku kelompok kontrol yang tidak menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* mengalami peningkatan rata-rata yaitu 64 dan berada pada kategori hasil belajar sedang, namun belum mencapai nilai ketuntasan (70) dikarenakan dalam pembelajarannya tidak menggunakan media *Kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry*. Untuk hasil belajar peserta didik kelas XII MIA 2 SMAN 8 Barabai selaku kelompok eksperimen yang menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* mengalami peningkatan rata-rata yaitu 81,5 dan berada pada kategori hasil belajar tinggi artinya hasil belajar mencapai ketuntasan (70) ke atas, hasil belajar mengalami peningkatan karena dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *inquiry* yang mana peserta didik menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menemukan jawaban berdasarkan fakta atau data yang benar. Peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis. Selain itu, dalam pembelajarannya juga menggunakan media *Kahoot* yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Setelah selesai melakukan penelitian, ada beberapa hal yang peneliti sarankan yaitu sebagai berikut

1. Untuk pendidik matematika peminatan SMAN 8 Barabai dapat menerapkan dan menggunakan *kahoot* dalam proses pembelajaran agar menciptakan pembelajaran

yang aktif dan kreatif agar peserta didik tidak merasa bosan dan belajar mandiri dalam mengikuti pelajaran matematika peminatan.

2. Untuk peserta didik diharapkan mampu menerapkan pembelajaran menggunakan *kahoot* dan lebih memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar waktu yang digunakan dengan koneksi internet lebih optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya berdasarkan hasil pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian menggunakan metode deskriptif untuk mengukur seberapa jauh pengaruh pada tiap variabel-variabelnya. Kemungkinan di masa mendatang akan terjadi perubahan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar individu terhadap suatu sistem, jadi untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggabungkan variabel-variabel lain ke dalam model penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *Jumlahku: Jurnal Matematika Ilmiah*, 6, 145–155.
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12, 22.
- Daulae, T. H. (2019). Pemanfaatan Kawasan-Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Darul 'Ilmi*, 07(02), 442–456.
- Harlina, dkk. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Seminar Serantau, 627–635.
- Mafatih, I. dkk. (2021). Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 6 Singosari. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 138–147.
- Maulida, R. dkk. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Matematika

Di SMP Daarul Qur ' An Internasional
Cipondoh Tangerang. *Jamaika : Jurnal
Abdi Masyarakat*, 1, 1–7.

Mansur, H., & Rafiudin, (2020). Pengembangan
Media Pembelajaran Infografis untuk
Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.
Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4. p38.

Ningsih, Y. L., Kesumawati, N., Fitriyasi, P.,
Octaria, D., & Marga, A. (2019).
*Peningkatan Keterampilan Penggunaan
Aplikasi Kahoot Bagi Guru di SMA Negeri
11 Palembang*. 1.

Nurjani, M., Mansur, H., & Mastur. (2021).
Implementasi Model Pembelajaran
Blended Learning. *Journal of Instructional
Technology*, 2(1), 40–50.

Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta:
Universitas Islam Jakarta

Warsihna, J., & Ramdani, Z. (2020).
Signifikansi Kahoot: Interaksi Manusia
Dan Mesin Dalam Proses Pembelajaran.
Jurnal Teknologi Pendidikan, 08(02), 156.
[https://doi.org/http://doi.org/10.31800/jtp.k
w.v8n2.p154--167](https://doi.org/http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p154--167)

Official Website 'Kahoot!'. (2017).
kahoot.com/company/. Diakses pada 09
Agustus 2021