

## **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

**Zirly Azmy<sup>1,a\*</sup>, Raharjo<sup>2,a</sup>, Fauzi Abdillah<sup>3,a</sup>**

<sup>a</sup> Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

<sup>1</sup> ZirlyAzmy\_1401620043@mh.s.unj.ac.id\*

\*korespondensi penulis

Informasi artikel : **ABSTRAK**

*Received: 11 November 2024;*

*Revised: 20 November 2024;*

*Accepted: 27 November 2024.*

Kata-kata kunci:

Antusiasme Belajar;

Kahoot;

Media Pembelajaran;

Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran interaktif Kahoot terhadap antusiasme belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, serta desain pre-test dan post-test control group. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 252 Jakarta dengan populasi kelas VII pada tahun ajaran 2023/2024, dan sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII E sebagai kelas kontrol dan VII G sebagai kelas eksperimen. Sampel dipilih menggunakan teknik probability sampling dengan simple random sampling. Data antusiasme belajar dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada peserta didik. Analisis data dilakukan menggunakan uji Independent Sample T-Test dengan nilai alpha 0,05. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang berarti kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot berpengaruh terhadap antusiasme belajar peserta didik. Berdasarkan perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's, pengaruh yang diperoleh sebesar 0,871, yang termasuk dalam kategori besar (large). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar Kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang lebih sering digunakan di kelas untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

### **ABSTRACT**

Keywords:

Learning Enthusiasm;

Kahoot;

Learning Media;

Civics Education and

Citizenship.

***The Effect of Kahoot Interactive Learning Media on Student Enthusiasm in Civics Education..*** This study aims to examine the effect of the interactive learning media Kahoot on student enthusiasm in learning Civics Education. The approach used in this study is quantitative with a quasi-experimental method, applying a pre-test and post-test control group design. The research was conducted at SMP Negeri 252 Jakarta, with a population of seventh-grade students for the 2023/2024 academic year. The sample consisted of two classes, namely class VII E as the control group and VII G as the experimental group. The sample was selected using probability sampling with simple random sampling. Data on student enthusiasm were collected through a questionnaire administered to the students. Data analysis was conducted using an Independent Sample T-Test with a significance level of 0.05. The test results showed a significance value of 0.001, which is less than 0.05, indicating that Kahoot interactive learning media has an effect on student enthusiasm. Based on the effect size calculation using Cohen's formula, the obtained effect size was 0.871, which falls into the large category. These findings suggest that the use of Kahoot can enhance student engagement and motivation in the learning process. Therefore, it is recommended that Kahoot be utilized more frequently as an alternative learning media to improve the effectiveness of teaching.

**Copyright © 2024 (Zirly Azmy, dkk). All Right Reserved**

How to Cite : Azmy, Z., Raharjo, R., & Abdillah, F. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila . *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(12), 423–429. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/2585>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Pendidikan Abad 21 menghadapi perubahan yang signifikan seiring dengan terjadinya Revolusi Industri 4.0 yang telah mengubah dinamika pembelajaran. Pendidikan abad ini menuntut penggunaan dan pemanfaatan teknologi sebagai alat atau wadah dalam menyajikan suatu pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus mampu menyajikan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan pendidikan abad 21 dan kreatif dalam merancang perangkat pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memahami materi pelajaran (Bagila et al., 2019). Maka dari itu, Inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan solusi untuk mengurangi kebosanan dan kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik (Ndraha & Harefa, 2023).

Hasil dari observasi yang telah dilaksanakan di kelas 7 SMP Negeri 252 secara umum sebagian besar peserta didik awalnya menunjukkan semangat dalam proses pembelajaran, namun semangat tersebut menurun seiring waktu. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan terdapat peserta didik kurang antusias saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu penyebabnya ialah minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai pendukung kegiatan belajar peserta didik.

Antusiasme sangat besar pengaruhnya terhadap proses pembelajaran, karena jika materi atau bahan pelajaran tidak mampu menarik antusiasme dan minat peserta didik, maka peserta didik akan merasa bosan mengikuti pembelajaran bahkan enggan untuk mengikuti pembelajaran tersebut (Sukmawati, Tolla, & Haling, 2019). Oleh karena itu, adanya media pembelajaran yang menarik dan praktis dapat digunakan untuk menumbuhkan antusiasme belajar peserta didik sehingga semangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Salah satunya dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pengimplementasian media pembelajaran berbasis pada teknologi atau berupa media audio-visual mampu menumbuhkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran (Utami, Intaniasari, & Diah, 2022). Itu sesuai dengan penelitian Kholiqin, dkk. (2022) mengenai adanya pengaruh yang tinggi penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran terhadap antusiasme belajar (Kholiqin, Yuliana, & Jaya, 2022). Penelitian lain yang relevan mengenai usaha meningkatkan antusiasme belajar dilakukan oleh Asria, dkk. (2021), dalam penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang cukup baik dalam penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi belajar (Asria, Sari, Ngaini, Muyasaroh, & Rahmawati, 2021). Dengan demikian, inovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan demi dapat mengatasi permasalahan rendahnya antusiasme belajar.

Media pembelajaran yang cukup relevan ialah media pembelajaran *Kahoot*. *Kahoot* adalah salah satu alternatif dari berbagai macam media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini menekankan gaya belajar interaktif, membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan (Mustikawati, 2019). Dengan kebaruan ini, peserta didik dapat terstimulus untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran yang berakibat pada peningkatan antusiasme belajar.

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap antusiasme belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 252 Jakarta?

Berdasarkan permasalahan dan referensi di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah ada pengaruh dari penerapan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap antusiasme belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen yang mengaplikasikan pre-test dan post-test control group. Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini, yaitu

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dimulai dengan pemberian pre-test kepada kedua kelas untuk mengukur antusiasme belajar peserta didik, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat antusiasme mereka. Selanjutnya, kedua kelas diberi perlakuan dengan media pembelajaran yang berbeda, di mana kelas eksperimen menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, sementara kelas kontrol menggunakan Quizizz. Setelah perlakuan, kedua kelas melaksanakan post-test untuk mengukur perubahan antusiasme belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 252 Jakarta pada periode 29 Januari hingga 16 Februari 2024, dengan populasi peserta didik kelas VII tahun ajaran 2023/2024. Sampel dipilih menggunakan teknik probability sampling dengan simple random sampling, yang menghasilkan dua kelas VII, yaitu VII-G sebagai kelas eksperimen dan VII-E sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif Kahoot, sementara variabel terikatnya adalah antusiasme belajar peserta didik. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket tertutup yang mengukur antusiasme belajar, baik sebelum (pre-test) maupun setelah (post-test) perlakuan, dengan menggunakan skala Likert. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji menggunakan program SPSS versi 26, dan data yang diperoleh diuji normalitas dan homogenitasnya sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Hipotesis penelitian diuji menggunakan Independent Sample T-Test, dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sementara hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Untuk mengukur besarnya pengaruh, dihitung effect size menggunakan rumus Cohen's.

## Hasil dan pembahasan

Sebelum dilaksanakan penelitian ini, instrumen penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba dengan responden sebanyak 35 orang yang merupakan peserta didik kelas 7 SMP Negeri 252 Jakarta. Uji coba ini dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan. Adapun taraf signifikan 5% dan nilai  $p < 0,05$ . Dari 30 butir pernyataan yang diujicobakan, terdapat 30 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan reliabel. Sehingga 30 butir pernyataan tersebut yang digunakan sebagai instrumen untuk penelitian ini. Perhitungan reliabilitas mendapatkan  $r$  sebesar 0,964 sehingga instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian dikategorikan pada reliabel sangat tinggi.

Langkah selanjutnya yaitu dilakukan terlebih dahulu *pre-test* pada kedua kelas tersebut, dengan maksud untuk memperoleh gambaran awal antusiasme belajar peserta didik. Dari hasil *pre-test* diperoleh rata-rata Antusiasme Belajar Peserta Didik pada kelas eksperimen ialah sebesar 97,56, sedangkan pada kelas kontrol ialah sebesar 90,22.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test Antusiasme Belajar

| Pre-test Kelas | N  | Range | Min. | Maks. | Mean | Std. Deviasi | Varsians |
|----------------|----|-------|------|-------|------|--------------|----------|
| Eksperimen     | 32 | 46    | 73   | 73    | 119  | 12.841       | 164,899  |
| Kontrol        | 32 | 38    | 38   | 68    | 106  | 90,038       | 100.757  |
| Valid          |    |       |      |       | 32   |              |          |

Kedua kelas tersebut kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang berbeda. Media pembelajaran *Kahoot* diterapkan pada kelas eksperimen, sedangkan Media pembelajaran *Quizizz* diterapkan pada kelas kontrol.

Setelah kedua kelas melakukan pembelajaran dengan masing-masing media pembelajaran, dilakukanlah *post-test* antusiasme belajar. *Post-test* dilakukan dengan maksud menguji pengaruh media pembelajaran *Kahoot* terhadap Antusiasme belajar peserta didik. Kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata *post-test* Sebesar 92,16. Nilai ini mengalami kenaikan dari hasil *pre-test* yang mendapatkan rata-

rata sebesar 90,22. Serupa dengan kelas kontrol, nilai rata-rata di kelas eksperimen juga mengalami kenaikan ketika *post-test*. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 102,97, yang sebelumnya mendapatkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 97,56.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Hasil Post-Test Antusiasme Belajar

| Pre-test Kelas | N  | Range | Min. | Maks. | Mean   | Std. Deviasi | Varians |
|----------------|----|-------|------|-------|--------|--------------|---------|
| Eksperimen     | 32 | 46    | 74   | 120   | 102,97 | 13,665       | 186,741 |
| Kontrol        | 32 | 48    | 70   | 118   | 92,16  | 10,999       | 120,957 |
| Valid          | 32 |       |      |       |        |              |         |

Langkah selanjutnya yaitu uji prasyarat analisis data untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini melalui uji normalitas data dan uji homogenitas.

Gambar 3 Hasil Uji Normalitas

| Data Antusiasme Belajar | Kelas      | Uji Kolmogorov-Smirnov |    |       |
|-------------------------|------------|------------------------|----|-------|
|                         |            | Statistik              | Df | Sig.  |
| Pre-Test                | Eksperimen | 0,105                  | 32 | 0,200 |
|                         | Kontrol    | 0,085                  | 32 | 0,200 |
| Post-Test               | Eksperimen | 0,145                  | 32 | 0,075 |
|                         | Kontrol    | 0,082                  | 32 | 0,200 |

Berdasarkan hasil tersebut, data menunjukkan distribusi normal karena nilai signifikansi berada di atas  $> 0,05$ . Dengan demikian, langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa varians antar kelompok data adalah seragam sehingga dapat digunakan dalam analisis statistik lebih lanjut. Jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data tidak berbeda secara signifikan, maka analisis dapat dilanjutkan dengan metode parametrik yang relevan. Sebaliknya, jika varians tidak homogen, maka perlu dipertimbangkan penggunaan metode analisis non-parametrik. Hal ini penting untuk menjaga validitas dan akurasi interpretasi hasil penelitian.

Gambar 4 Hasil Uji Homogenitas

| Kategori           |                                      | Levene Statistic | Df1 | Df2    | Sig.  |
|--------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|-------|
| Antusiasme Belajar | Based On Mean                        | 1,838            | 1   | 62     | 0,097 |
|                    | Based On Median                      | 1,586            | 1   | 62     | 0,213 |
|                    | Based On Median and with adjusted df | 1,586            | 1   | 56,562 | 0,213 |
|                    | Based On trimmed mean                | 2,572            | 1   | 62     | 0,114 |

Dari data di atas hasil antusiasme belajar peserta didik berdistribusi homogen yang dibuktikan dari nilai signifikansi Based on Mean adalah sebesar  $0,097 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan data yang didapat tersebut berasal dari varians yang sama atau homogen. Selanjutnya dilakukannya uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan tujuannya untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap antusiasme belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* membawa hasil penelitian pada kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap antusiasme belajar peserta didik. Hal ini diperoleh dari hasil taraf signifikansi sebesar 0,001. Hasil tersebut lebih kecil dibandingkan dengan  $\alpha = 0,05$  (signifikansi  $< 0,05$ ). Adapun besaran pengaruh yang diberikan adalah besar (large). Besaran pengaruh ini diperoleh melalui uji *effect size* menggunakan rumus Cohen's yaitu sebesar 0,871.

Tabel 5 Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

| Antusiasme Belajar          | 5-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |         |        |
|-----------------------------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---------|--------|
|                             | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower   | Upper  |
| Equal variances assumed     | -3,487                       | 62     | 0,001           | -10,813         | 3,101                 | -17,011 | -4,614 |
| Equal variances not assumed | -3,487                       | 59,292 | 0,001           | -10,813         | 3,101                 | 17,017  | -4,608 |

Berdasarkan analisis data diatas, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* dengan media pembelajaran *Quizizz* dalam hal meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Walaupun seluruh tahapan pembelajaran dilakukan secara sama, namun bisa menunjukkan perbedaan peningkatan antusiasme belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Terdapat keselarasan kesimpulan yang diperoleh dengan penelitian yang dilakukan oleh Andari (2020) yang menyatakan bahwa *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang biasanya digunakan untuk menjadikan sebuah proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan meningkatkan antusiasme belajar peserta didik karena media *Kahoot* ini menekankan pada gaya belajar yang menghubungkan peserta didik satu dengan peserta didik yang lainnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan (Andari, 2020). Mamonto, dkk (2021) juga menuliskan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, membuat peserta didik merasa tertantang, mampu mendorong peserta didik untuk saling berkompetisi, mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik (Mamonto, Umar, & Kadir, 2021). Sehingga kesimpulan yang diperoleh selaras dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Penerapan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan antusiasme belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan melalui perubahan sikap peserta didik yang semakin aktif, bersemangat, konsentrasi dan antusias dalam kegiatan belajar-mengajar. Ini dikarenakan *Kahoot* merupakan sebuah inovasi dari perkembangan teknologi yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan interaktif (Mamonto et al., 2021).

Hal ini berkorelasi dengan Teori belajar *behavioristik* yang dikemukakan oleh Gage dan Berliner, yang mengatakan bahwa Teori belajar *behavioristik* merupakan teori belajar yang mengutamakan perubahan tingkah laku peserta didik sebagai akibat adanya stimulus dan respon. Adanya pembelajaran interaktif *Kahoot* yang dijadikan stimulus pemicu untuk meningkatkan kemungkinan bahwa munculnya respon tertentu (Anam S & Dwiyo, 2019).

Menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menghindari kebosanan dalam kelas merupakan tantangan bagi semua pendidik. Media pembelajaran interaktif *Kahoot* merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyajikan beberapa bentuk game berupa kuis yang menyenangkan (Niama, Nurwahyunani, Sumarno, & ..., 2023). Dengan menggunakan elemen game dan multimedia, *Kahoot* membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dalam proses pembelajaran, menggunakan *Game-based learning* dapat memacu antusiasme belajar peserta didik.

Selain itu, penerapan konsep gamifikasi dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik (Wardana & Sagoro, 2019).

Hal ini berkorelasi dengan teori media pembelajaran interaktif yang dikemukakan oleh P. Buckley dan E Doyle, yang mengatakan bahwa penggunaan media gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran positif yang berbeda dan dapat merangsang kegiatan belajar peserta didik pada keinginan, minat, antusias belajar, motivasi serta memberikan pengaruh kepada psikologis peserta didik (Salam, Akib, & Daraba, 2020).

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif Kahoot terhadap antusiasme belajar peserta didik. Kesimpulan tersebut didasari hasil pengujian dengan *Independent Sample T-Test*. Besaran pengaruh yang didapat dari penelitian yang dilakukan ialah besar (large). Besaran tersebut diperoleh dari *effect size* dengan rumus *Cohen's*. Hal ini berarti media pembelajaran interaktif Kahoot dapat menjadi opsi bagi guru ketika hendak membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif serta dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik.

## Referensi

- Anam S, M., & Dwiyo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik DAnam S, M., & Dwiyo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang*, 2.an Implikasinya Dalam Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2. Retrieved from [https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/Teori\\_Belajar\\_Behavioristik\\_Dan\\_Implikas.pdf](https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/Teori_Belajar_Behavioristik_Dan_Implikas.pdf)
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. doi:10.31764/orbita.v6i1.2069
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform quizizz, 3(1), 1–17. doi:10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17
- Bagila, S., Kok, A., Zhumabaeva, A., Suleimenova, Z., Riskulbekova, A., & Elmira, U. (2019). Teaching primary school pupils through audio-visual means. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(22), 122–140. doi:10.3991/ijet.v14i22.11760
- Kholiqin, Yuliana, D., & Jaya, F. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Antusiasme Siswa Kelas X Tkj Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di Smk Khamas Asembagus. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 202–214.
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekot Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa. *Jambura Journal Of Linguistics and Literature*, 2(1), 1–14.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 06(01), 5328–5339. Retrieved from <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3714%0Ahttps://www.jonedu.org/index.php/joe/article/download/3714/3082>
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., & ... (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 11250–11256. Retrieved from <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8147%0Ahttps://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/download/8147/6670>
- Salam, R., Akib, H., & Daraba, D. (2020). Utilization of Learning Media In Motivating Student Learning, 226(Icss), 1100–1103. doi:10.2991/icss-18.2018.232
- Sukmawati, Tolla, I., & Haling, A. (2019). Pengaruh Penerapan Pendekatan Pembelajaran Tematik Terhadap Antusias Belajar Murid Kelas Ii Sd Negeri 14 Biru, 1–13.

- Utami, Intaniasari, Y., & Diah, R. (2022). Menumbuhkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar melalui media audio-visual dalam pembelajaran. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 25–36. doi:10.23917/blbs.v4i1.17752
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. doi:10.21831/jpai.v17i2.28693