KAMPUS AKADEMIK PUBLISING
Jurnal Sains Student Research (JSSR)
Vol.4, No.6 Desember 2026
e-ISSN: 3025-9851, p-ISSN : 3025-986X, Hal 313-322
DOI : https://doi.org/10.61722/jssr.v4i6.12860

ANALISIS RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAPN 4 MEDAN

Annisa Miranda[1], Isman Efendi Limbong[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Korespondensi E-mail: annisamiranda14@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze students' responses to the use of Kahoot as an evaluation medium in Akidah Akhlak learning at MAPN 4 Medan. This study employed a quantitative approach with a descriptive method. Data were collected through a questionnaire distributed using Google Forms, consisting of 16 positive statements with a four-point Likert scale. The questionnaire covered four indicators: interest, enjoyment, ease of use, and student engagement. The data were analyzed descriptively by calculating the percentage of scores obtained from 41 respondents. The results showed that the overall percentage of students' responses to the use of Kahoot was 84.15%. Based on each indicator, interest obtained 86.74%, enjoyment 85.06%, ease of use 82.16%, and student engagement 82.62%. These findings indicate that students tended to respond positively to the use of Kahoot as an evaluation medium in Akidah Akhlak learning. Therefore, Kahoot can serve as an alternative interactive evaluation medium while taking into account students' readiness and the availability of supporting facilities.*
Keywords: *Student Response, Kahoot, Evaluation Media, Aqeedah and Akhlaq*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respons peserta didik terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MAPN 4 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket menggunakan Google Forms yang terdiri dari 16 pernyataan positif dengan skala Likert empat pilihan jawaban. Angket mencakup empat indikator, yaitu ketertarikan, kesenangan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan peserta didik. Data penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dari 41 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase skor keseluruhan respons peserta didik terhadap penggunaan Kahoot mencapai 84,15%. Berdasarkan masing-masing indikator, ketertarikan memperoleh persentase sebesar 86,74%, kesenangan sebesar 85,06%, kemudahan penggunaan sebesar 82,16%, dan keterlibatan sebesar 82,62%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik cenderung memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran yang interaktif dengan tetap memperhatikan kesiapan peserta didik dan ketersediaan fasilitas pendukung.
Kata kunci: Respons Peserta Didik, Kahoot, Media Evaluasi, Akidah Akhlak

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia karena berperan dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik (Sinaga, 2022). Dalam proses pendidikan, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga perlu memperhatikan proses evaluasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi pembelajaran menjadi bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat memberikan informasi mengenai pemahaman peserta didik serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memperbaiki proses pembelajaran (Putri et al., 2025).

Naskah Masuk:11 September 2026; Revisi: 12 September 2026; Diterima: 13 September 2026; Terbit: 29 September 2026

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital dalam pembelajaran semakin beragam. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan pertanyaan secara interaktif. Penggunaan Kahoot dapat memberikan pengalaman evaluasi yang berbeda melalui tampilan visual, batas waktu pengerjaan, dan sistem poin yang ditampilkan selama kegiatan berlangsung (Wahyudin, 2025).

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, evaluasi diperlukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Penggunaan media evaluasi yang bervariasi dapat memberikan suasana yang berbeda dari evaluasi yang hanya menggunakan lembar soal tertulis (Cahyani et al., 2024). Namun, penggunaan media digital juga perlu memperhatikan pengalaman peserta didik, seperti ketertarikan, kesenangan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan mereka selama mengikuti evaluasi.

Berdasarkan pengalaman selama pelaksanaan Praktik Kemampuan Profesi (PKP) di MAPN 4 Medan, penggunaan Kahoot dalam kegiatan latihan soal Akidah Akhlak mendapatkan respons yang terlihat positif dari peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme ketika mengikuti kegiatan tersebut. Bahkan, terdapat peserta didik yang menyampaikan keinginan agar kegiatan pembelajaran berikutnya juga menggunakan permainan Kahoot. Pengalaman tersebut menjadi dasar untuk mengkaji respons peserta didik secara lebih terarah melalui penelitian.

Meskipun peserta didik menunjukkan antusiasme selama penggunaan Kahoot, respons tersebut perlu diteliti secara sistematis agar tidak hanya didasarkan pada pengamatan selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan respons peserta didik terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MAPN 4 Medan berdasarkan aspek ketertarikan, kesenangan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan respons peserta didik terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MAPN 4 Medan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan pertimbangan bagi guru dalam memilih serta menggunakan media evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif (Sugiyono, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respons peserta didik terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MAPN 4 Medan. Penelitian dilaksanakan di MAPN 4 Medan yang berlokasi di Jalan Jala Raya, Kompleks Griya Martubung, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII yang pernah mengikuti evaluasi atau latihan soal Akidah Akhlak menggunakan Kahoot.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, apabila seluruh peserta didik yang memenuhi kriteria tersebut dilibatkan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel ditentukan berdasarkan jumlah peserta didik yang memenuhi kriteria dan bersedia berpartisipasi dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket secara daring menggunakan Google Forms. Instrumen penelitian berupa angket tertutup yang terdiri atas 16 pernyataan dengan empat indikator, yaitu ketertarikan, kesenangan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan peserta didik. Setiap pernyataan menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Instrumen angket telah melalui proses validasi dan dinyatakan layak digunakan (Arikunto, 2019).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Jawaban responden diberikan skor sesuai dengan skala Likert, kemudian dijumlahkan berdasarkan setiap indikator dan keseluruhan pernyataan (Sugiyono, 2022). Persentase respons dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N \times S_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P= Persentase respons
- F= Skor yang diperoleh
- N= Jumlah responden

  $S_{\max}$= Skor tertinggi pada setiap pernyataan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respons peserta didik terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MAPN 4 Medan. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket kepada peserta didik yang telah mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

Angket penelitian terdiri dari 16 pernyataan positif yang terbagi ke dalam empat indikator, yaitu ketertarikan, kesenangan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan peserta didik. Dari 42 respons yang terkumpul, satu respons yang teridentifikasi sebagai pengiriman ganda dengan jawaban identik tidak disertakan dalam pengolahan data. Dengan demikian, data yang dianalisis berjumlah 41 responden.

Hasil analisis angket diperoleh dengan membandingkan skor yang didapatkan dengan skor maksimal yang mungkin diperoleh. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh skor respons peserta didik pada masing-masing indikator sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Indikator Ketertarikan Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran

No	Indikator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1	Ketertarikan	569	656	86,74%
2	Kesenangan	558	656	85,06%
3	Kemudahan penggunaan	539	656	82,16%
4	Keterlibatan	542	656	82,62%
Jumlah		2.208	2.624	84,15%

Sumber: Data Primer Penelitian (2026)

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa persentase skor respons peserta didik secara keseluruhan terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak adalah sebesar 84,15%, dengan skor yang diperoleh sebanyak 2.208 dari skor maksimal 2.624. Rata-rata skor jawaban untuk setiap pernyataan adalah 3,37 dari skala maksimal 4.

Jika dilihat berdasarkan masing-masing indikator, ketertarikan memperoleh persentase skor sebesar 86,74%, kesenangan sebesar 85,06%, kemudahan penggunaan sebesar 82,16%, dan keterlibatan sebesar 82,62%. Keempat indikator tersebut menunjukkan kecenderungan respons yang mengarah pada persetujuan terhadap pernyataan-pernyataan positif dalam angket.

Indikator ketertarikan memiliki persentase skor sebesar 86,74%, sedangkan indikator kesenangan memperoleh 85,06%. Adapun indikator kemudahan penggunaan memperoleh persentase sebesar 82,16%, dan keterlibatan sebesar 82,62%. Hasil ini menggambarkan respons peserta didik pada empat aspek yang diteliti, yaitu ketertarikan, kesenangan, kemudahan dalam menggunakan Kahoot, serta keterlibatan selama evaluasi pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang cenderung positif terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak. Hasil tersebut menjadi dasar untuk pembahasan lebih lanjut mengenai respons peserta didik pada setiap indikator serta keterkaitannya dengan penelitian terdahulu.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan soal dalam bentuk kuis interaktif. Penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MAPN 4 Medan memberikan pengalaman evaluasi yang berbeda bagi peserta didik karena soal disajikan secara interaktif melalui perangkat digital.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 41 responden, diperoleh persentase skor keseluruhan sebesar 84,15%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap penggunaan Kahoot cenderung mengarah pada persetujuan terhadap pernyataan-pernyataan positif dalam angket. Respons tersebut dianalisis melalui empat indikator, yaitu ketertarikan, kesenangan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan peserta didik.

A. Ketertarikan Peserta Didik terhadap Penggunaan Kahoot

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator ketertarikan memperoleh

persentase skor sebesar 86,74%. Indikator ini berkaitan dengan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan Kahoot. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik cenderung memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi. Penyajian soal melalui kuis interaktif dapat memberikan suasana evaluasi yang berbeda dibandingkan dengan pengerjaan soal secara konvensional. Tampilan soal, pilihan jawaban, serta penyajian kuis yang interaktif dapat menjadi hal yang menarik perhatian peserta didik selama kegiatan berlangsung (Cahyaningrum, 2024).

Ketertarikan peserta didik merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Ketika media evaluasi memiliki tampilan dan cara penyajian yang bervariasi, peserta didik dapat memiliki pengalaman yang berbeda dalam mengerjakan soal. Meskipun demikian, hasil penelitian ini hanya menggambarkan respons ketertarikan peserta didik berdasarkan angket dan tidak secara langsung membuktikan adanya peningkatan perhatian atau hasil belajar.

B. Kesenangan Peserta Didik dalam Menggunakan Kahoot

Pada indikator kesenangan, diperoleh persentase skor sebesar 85,06%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik cenderung memberikan respons positif terhadap pengalaman mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot. Kesenangan dalam kegiatan evaluasi dapat berkaitan dengan suasana belajar yang dirasakan peserta didik selama menjawab soal. Kahoot menyajikan evaluasi dalam bentuk kuis interaktif sehingga kegiatan menjawab soal dapat terasa lebih bervariasi. Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan kegiatan PKP, peserta didik terlihat menikmati evaluasi menggunakan Kahoot. Bahkan, beberapa peserta didik menyampaikan keinginan agar media tersebut digunakan kembali dalam kegiatan pembelajaran.

Respons tersebut sejalan dengan hasil angket pada indikator kesenangan. Namun, pengalaman menyenangkan yang dirasakan peserta didik tidak dapat langsung diartikan bahwa seluruh peserta didik memiliki pengalaman yang sama. Hasil angket ini memberikan gambaran umum mengenai kecenderungan respons peserta didik yang menjadi responden penelitian (Rakhmani, 2024).

C. Kemudahan Penggunaan Kahoot

Indikator kemudahan penggunaan memperoleh persentase skor sebesar 82,16%.

Dibandingkan dengan tiga indikator lainnya, indikator ini memiliki persentase skor paling rendah, meskipun responsnya tetap cenderung mengarah pada persetujuan terhadap pernyataan positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik secara umum memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran. Media digital ini dapat membantu penyajian soal secara interaktif, tetapi penggunaannya juga bergantung pada kesiapan perangkat, akses internet, dan pemahaman peserta didik dalam mengikuti petunjuk pengerjaan (Hudzaifah, 2025).

Persentase pada indikator ini juga menunjukkan bahwa aspek kemudahan tetap perlu diperhatikan dalam penerapan Kahoot. Guru perlu memastikan bahwa peserta didik memahami cara mengakses kuis dan menjawab pertanyaan, serta memastikan kegiatan dapat diikuti dengan baik (Yunarti & Adesti, 2025). Dengan demikian, penggunaan media digital dalam evaluasi pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia di sekolah.

D. Keterlibatan Peserta Didik dalam Evaluasi Menggunakan Kahoot

Hasil penelitian pada indikator keterlibatan memperoleh persentase skor sebesar 82,62%. Hasil ini menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap keterlibatan mereka selama evaluasi menggunakan Kahoot cenderung positif. Penggunaan Kahoot memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam menjawab soal yang disajikan. Bentuk evaluasi yang interaktif dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti jalannya kuis dan memberikan jawaban sesuai dengan pemahaman mereka terhadap materi Akidah Akhlak (Sibarani, 2024).

Keterlibatan peserta didik merupakan salah satu aspek yang dapat diamati dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Melalui Kahoot, peserta didik tidak hanya menerima soal, tetapi juga berinteraksi dengan media yang digunakan untuk menjawab pertanyaan. Walaupun demikian, persentase skor pada indikator ini menggambarkan respons berdasarkan angket, bukan pengukuran langsung terhadap tingkat aktivitas setiap peserta didik selama evaluasi berlangsung (Setiani & Firmansyah, 2021).

E. Respons Keseluruhan Peserta Didik terhadap Penggunaan Kahoot

Berdasarkan hasil analisis keempat indikator, diperoleh persentase skor keseluruhan sebesar 84,15%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang menjadi responden cenderung memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot

sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MAPN 4 Medan. Keempat indikator yang digunakan dalam penelitian ini menggambarkan beberapa aspek pengalaman peserta didik, mulai dari ketertarikan dan kesenangan hingga kemudahan penggunaan serta keterlibatan dalam kegiatan evaluasi. Indikator ketertarikan memperoleh persentase skor tertinggi, yaitu 86,74%, sedangkan indikator kemudahan penggunaan memperoleh persentase skor sebesar 82,16%. Perbedaan ini menggambarkan variasi respons pada setiap aspek yang diteliti, tetapi tidak menunjukkan bahwa satu aspek secara langsung menyebabkan respons pada aspek lainnya (Damayanti & Dewi, 2021).

Temuan ini dapat dikaitkan dengan kajian (Iman et al., 2021), yang meninjau penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dan membahas berbagai aspek pengalaman belajar, termasuk keterlibatan dan persepsi peserta didik. Kajian tersebut memberikan konteks bahwa respons peserta didik merupakan salah satu aspek yang relevan untuk diperhatikan ketika menggunakan Kahoot. Namun, hasil penelitian ini tetap terbatas pada respons peserta didik di MAPN 4 Medan dan tidak dimaksudkan untuk membuktikan pengaruh Kahoot terhadap hasil belajar (Firdiansyah & Pamungkas, 2021).

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa Kahoot dapat diterima secara positif oleh peserta didik sebagai salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak. Penggunaan media ini dapat dipertimbangkan oleh guru dengan tetap memperhatikan kesiapan peserta didik, ketersediaan fasilitas, serta kesesuaian media dengan tujuan evaluasi pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai respons peserta didik terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MAPN 4 Medan, diperoleh persentase skor keseluruhan sebesar 84,15% dari 41 responden. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik cenderung memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

Respons tersebut ditinjau melalui empat indikator, yaitu ketertarikan sebesar 86,74%, kesenangan sebesar 85,06%, kemudahan penggunaan sebesar 82,16%, dan keterlibatan sebesar 82,62%. Hasil ini menunjukkan bahwa Kahoot memperoleh respons

positif pada seluruh aspek yang diteliti dan dapat menjadi salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak dengan tetap memperhatikan kesiapan peserta didik dan fasilitas pendukung.

DAFTAR REFERENSI

Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Cahyani, M. D., Nurrahman, A., Hendrantya, E. A., & Owen, S. (2024). Apakah Aplikasi Games Kahoot Dapat Digunakan Sebagai Media Assessment For Learning? *Jurnal Edukasi Ekonomi*, *8*(1), 26–41.

Cahyaningrum, E. F. (2024). Implementasi Game Kahoot untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, *4*, 545–553. https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2529

Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 1647–1659. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656

Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, *4*, 1–7. https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549

Hudzaifah. (2025). Kelayakan dan Efektifitas Produk Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Kahoot! Pada IPAS Kelas V SDN Semeru 6. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(September), 254–264. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32834

Iman, N., Ramli, M., Saridewi, N., Program, C. E., Sciences, T., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2021). Kahoot as an Assessment Tools : Students ' Perception of Game-based Learning Platform. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, *7*(2), 245–259. https://doi.org/10.30870/jppi.v7i2.8304

Putri, A. N., Yusra, O., Arsya, F., Islam, U., Sjech, N., & Djambeki, M. D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam Volume*, *2*. https://doi.org/10.61132/karakter.v2i1.429

Rakhmani, S. (2024). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Assesmen Formatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII G SMPN 7 Tegal. *Jurnal Program Pendidikan Profesi Guru*, *2*(1), 26–34.

Setiani, R. N., & Firmansyah, D. (2021). KAHOOT! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan Dengan Aplikasi Math:Aritgeo Saat Pandemi Covid-19. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(April), 13–28. https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2850

Sibarani, R. S. (2024). Strategi Dalam Membantu Anak yang Mengalami Kesulitan Membaca di Usia Normal Pada Siswa SD. *Abdimas Indonesia*, *1*(2), 26–32.

Sinaga, I. T. D. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar

siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Ournal of Environment and Management*. https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif. Alfabeta.

Wahyudin, E. (2025). Pengembangan Media Menggunakan Kahoot Untuk Evaluasi Mata Kuliah Tentang Aqidah Ahlak Untuk Siswa Kelas 5c Pai. *QOUBA : Jurnal Pendidikan*, *2*, 473–482. https://doi.org/10.61104/qb.v2i2.635

Yunarti, Y., & Adesti, A. (2025). Pengembangan Evaluasi Belajar Siswa dengan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika. *Junnal Fibonaci : Jurnal Pendidikan Matematika*, 97–105. https://doi.org/10.24114/jfi.v6i1.65872