

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Undergraduate Papers

Saragih, Enzel Apriliya
2025

Pengaruh Media Teknologi Kahot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V Di Sd Negeri 091374 Naga Saribu Tahun Pembelajaran 2024/2025



<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/913>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**PENGARUH MEDIA TEKNOLOGI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V DI SD NEGERI 091374 NAGA SARIBU
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Program S1
dan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**



Penulis

ENZEL APRILIYA SARAGIH
NPM: 210910137

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2025**

PENGESAHAN PENGUJI

Yang bertanda tangan dibawah ini Tim penguji Ketua Panitia Dekan FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sekretaris Panitia/KPS Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi mahasiswa

Nama : Enzel Apriliya Saragih
Npm : 210910137
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas

Berjudul " Pengaruh Media Teknologi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu Tahun Pembelajaran 2024/2025". Telah diperiksa dan dinyatakan selesai dan dapat diajukan pada pertanggungjawaban skripsi.

Medan, Juni 2025



Tim Penguji

No	Nama	NIDN	Peranan	Tanda Tangan
1	Ester Julinda Simarmata, S.Pd., M.Pd	0122078201	Penguji 1	
2	Dyan Wulan Sari HS, S.Pd., M.Pd	0117098802	Penguji 2	
3	Dr. Irmira Pinem, M.Pd	2317318701	Penguji 3	
4	Jhonas Dongoran, S.Pd., M.Pd	0123108902	Penguji 4	

Disetujui Oleh,

Ketua Panitia Dekan

Dr. Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0117016501



Sekretaris Panitia/KPS

Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd
NIDN. 012905820

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, dosen pembimbing penulisan skripsi mahasiswa :

Nama : Enzel Apriliya Saragih
NPM : 210910137
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

Berjudul "Pengaruh Media Teknologi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mapelaran IPAS Kelas V SD Negeri 091374 Naga Sariu Tahun Pembelajaran 202/2025".
Telah diperiksa dan dinyatakan selesai dan dapat diajukan pada sidang pertanggungjawaban skripsi.

Medan, Agustus 2025

Disetujui Oleh,

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Dr. Irmira Pinem., M.Pd.
NIDN. 2317118701


Jhonas Dongoran, M.Pd.
NIDN. 0123108902

Diketahui Oleh,
Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Refina Sinaga, S.Psi, M.Pd
NIDN.0129058201

ABSTRAK
PENGARUH MEDIA TEKNOLOGI KAHOT DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V DI SD NEGERI 091374 NAGA SARIBU
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Enzel Apriliya Saragih

210910137

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Katolik Santo Thomas

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak media teknologi Kahoot pada hasil belajar siswa di pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 6091374 Naga Saribu untuk Tahun Pembelajaran 2024/2025. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sebanyak 25 pertanyaan disiapkan sebagai instrumen tes untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Jumlah sampel penelitian sebanyak 21 siswa berdasarkan teknik *sampling* jenuh. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, penelitian melakukan *Pre Test* dengan nilai rata-rata 42,9 yang masuk dalam kategori kurang. Hasil dari *Post Test* tersebut memiliki peningkatan dari hasil *Pre Test* yang diberikan sebelumnya dengan nilai rata-rata siswa mencapai 80,38 kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar telah meningkat, yang dibuktikan oleh hasil perhitungan uji koefisien korelasi yang diperoleh $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan hasil $0,617 \geq 0,413$. Selanjutnya pengujian hipotesis yang membandingkan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,419$ sedangkan $t_{tabel} = 1,720$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3,419 \geq 1,720$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Melalui uji-t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara media Teknologi Kahoot (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Kata Kunci: Teknologi Kahoot, IPAS, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

The Influence of Kahoot Technology Media on Improving Student Learning Outcomes in the IPAS Subject for Grade V at SD Negeri 091374 Naga Saribu in the 2024/2025 Academic Year

Enzel Apriliya Saragih

210910137

Elementary School Teacher Education Study Program

Faculty of Teacher Training and Education

Saint Thomas Catholic University

This study aims to identify the impact of Kahoot technology media on student learning outcomes in science lessons for grade V of SD Negeri 6091374 Naga Saribu for the 2024/2025 Academic Year. The methodology used in this study is an experiment with a quantitative approach. A total of 25 questions were prepared as test instruments to collect the required data. The number of research samples was 21 students based on saturated sampling techniques. To determine the initial abilities of students, the study conducted a Pre-Test with an average score of 42.9 which was in the less category. The results of the Post-Test have increased from the results of the Pre-Test given previously with an average student score reaching 80.38 in the good category. It can be concluded that student success in learning has increased, as evidenced by the results of the correlation coefficient test calculation obtained $r_{\text{count}} \geq r_{\text{table}}$ with a result of $0.617 \geq 0.413$. Furthermore, the hypothesis test compares the value of $t_{\text{count}} \geq t_{\text{table}}$. The t_{count} value is obtained = 3.419 while $t_{\text{table}} = 1.720$. Because $t_{\text{count}} \geq t_{\text{table}}$ ($3.419 \geq 1.720$) then H_a is accepted and H_o is rejected. Through the t-test, it can be concluded that there is a significant positive influence between Kahoot Technology media (X) on student learning outcomes (Y).

Keywords: Kahoot Technology, IPAS, Student Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Penulis ingin mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua anugerah yang diberikan, yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Teknologi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu Tahun Pembelajaran 2024/2024”. Proses penyusunan skripsi ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Santo Thomas Medan.

Selama penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai sumber. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa syukur kepada semua yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis sangat berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Maidin Gultom, SH., M.Hum. selaku Rektor Universitas Katolik Santo Thomas.
2. Sr. Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Dr. Irminda Pinem, M.Pd Dosen pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama penulisan skripsi dan memberi banyak ilmu, memberikan waktu, motivasi, dorongan, serta solusi pada setiap permasalahan dan kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Jhonas Dongoran, M.Pd Dosen Pembimbing II yang telah sabar membimbing penulis, memberikan waktu, motivasi, dorongan, yang sangat berarti bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Ester J Simarmata, M.Pd selaku Dosen penguji I yang telah memberikan saran dan masukan bagi saya demi penyusunan skripsi yang lebih baik.

7. Ibu Dyan Wulan Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen penguji II yang telah memberikan saran dan masukan bagi saya demi penyusunan skripsi ini dengan baik.
8. Bapak/Ibu Dosen PGSD yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis
9. Kepada kepala sekolah, guru dan siswa/I SD Negeri 091374 Naga Saribu yang telah memberi izin sekaligus membantu penulis mengumpulkan data yang diperlukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada orang tua dan saudara-saudari penulis yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Untuk semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan, yang telah memberi dukungan dan semangat kepada saya.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi konten maupun dalam penggunaan bahasa. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan kritik yang membangun dari pembaca agar skripsi ini dapat lebih sempurna. Penulis berharap skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi semua orang. Sebagai penutup, penulis ingin mengucapkan terima kasih.

Medan, Juni 2025

Penulis

Enzel Apriliya Saragih

NPM: 210910137

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teoritis.....	6
2.1.1 Pengertian Belajar.....	6
2.1.2 Unsur-Unsur Belajar	7
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	8
2.1.4 Pengertian Pembelajaran.....	11
2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.1.6 Media Teknologi	13
2.1.7 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.1.8 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
2.1.9 Model <i>Game Based Learning</i>	16
2.1.10 Pengertian Hasil Belajar.....	19
2.1.11 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
2.1.12 Indikator Hasil Belajar	21

2.1.13 Jenis-Jenis Hasil Belajar	23
2.1.14 Pengertian Kahoot.....	24
2.1.15 Kahoot Sebagai Media Pembelajaran	25
2.1.16 Langkah-Langkah Menggunakan Kahoot.....	26
2.1.17 Kelebihan dan Kekurangan Kahoot	30
2.1.18 Pembelajaran IPAS di SD	31
2.1.19 Sifat-Sifat Cahaya	33
2.2 Kerangka Berpikir.....	38
2.3 Penelitian yang Relevan.....	38
2.4 Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
3.1.1 Tempat Penelitian.....	41
3.1.2 Waktu Penelitian	41
3.2 Populasi dan Sampel	42
3.2.1 Populasi.....	42
3.2.2 Sampel.....	43
3.3 Penelitian dan Metode Penelitian.....	43
3.3.1 Pendekatan Penelitian	43
3.3.2 Metode Penelitian.....	43
3.4 Desain Penelitian.....	43
3.5 Teknik Pengumpulan Data	44
3.5.1 Jenis Data	44
3.5.2 Sumber Data.....	45
3.5.3 Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	45
3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian	47
3.6.1 Uji Validitas.....	48
3.6.2 Uji Realibilitas	56
3.7 Teknik Pengolahan (Analisis) Data.....	58
3.7.1 Uji Normalitas.....	58

3.7.2 Uji Korelasi	59
3.7.3 Uji Hipotesis.....	59
BAB IV	61
4.1 Deskripsi Data	61
4.1.1 Deskripsi Data Sekolah.....	61
4.1.2 Deskripsi Data Nilai.....	61
4.2 Uji Prasyarat.....	72
4.2.1 Uji Normalitas.....	72
4.3 Teknik Penglolaan Data	73
4.3.1 Uji Koefisien Korelasi	73
4.3.2 Uji Hipotesis (Uji-t)	76
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
BAB V	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran.....	83
INTRUMEN SOAL.....	99
Angket Respon Siswa Terhadap Materi Sifat-Sifat Cahaya Menggunakan Media Teknologi Kahoot.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Membuat akun.....	26
Gambar 2.2 Membuat soal	27
Gambar 2. 3 Loading.....	27
Gambar 2.4 Memasukkan nama panggilan	27
Gambar 2.5 Join kuis.....	28
Gambar 2.6 Mulai mengerjakan soal	28
Gambar 2.7 Contoh Peristiwa Cahaya Merambat Lurus	34
Gambar 2.8 Contoh Peristiwa Cahaya Bisa di Pantulkan	34
Gambar 2.9 Contoh Benda Bening, Buram, dan Gelap	35
Gambar 2.10 Jenis Benda Berdasarkan Sifatnya Terhadap Cahaya.....	35
Gambar 2.11 Contoh Peristiwa Pembiasan Cahaya	36
Gambar 2.12 Cahaya Putih Dibiaskan dan Terurai Menjadi Warna Pelangi	36
Gambar 2.13 Penampakan Pelangi	37
Gambar 2.14 Benda yang Sama dapat Memiliki Bentuk Bayangan yang Berbeda	37
Gambar 4.1 Diagram Pretest.....	65
Gambar 4.2 Diagram Posttest	68
Gambar 4.3 Diagram Nilai Rata-Rata Posttest dan Prettest.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas v SDN 091374 Naga Sariibu	2
Tabel 2.1 kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	33
Tabel 2.2 kerangka Berpikir	38
Tabel 3.1 Rancangan Jadwal Penelitian Kuantitatif.....	41
Tabel 3.2 One Group Pretest-Posttest Design	44
Tabel 3.3 kisi-kisi tes.....	46
Tabel 3.4 Angket Media Teknologi Kahoot	47
Tabel 3.5 Tabel Hasil Uji Validitas Soal.....	48
Tabel 3.6 Tabel Distribusi Nilai Soal	50
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Angket Media Teknologi Kahoot.....	52
Tabel 3.8 Distribusi Nilai Angket.....	54
Tabel 3.9 Pedoman untuk memberikan Interpretasi Reliabilitas “r”.....	57
Tabel 3.10 Hasil Reliabilitas Soal	57
Tabel 3.11 Hasil Reliabilitas Angket.....	58
Tabel 4.1 Nilai pretest kelas V	62
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas V	63
Tabel 4.3 Data Nilai Posttest Kelas V	65
Tabel 4.4 Tabel Distribusi Nilai Frekuensi Posttest Kelas V	67
Tabel 4.5 Kriteria Penilaian.....	69
Tabel 4.6 Hasil Angket Pembelajaran Media Teknologi Kahoot di Kelas V	70
Tabel 4.7 Uji Normalitas Angket	72
Tabel 4.8 Uji Normalitas Hasil Belajar	72
Tabel 4.9 Nilai Koefisien Pengaruh Media Teknologi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	73
Tabel 4.10 Uji Koefisien Korelasi.....	74
Tabel 4.11 Interval Koefisien Korelasi.....	75
Tabel 4.12 Uji Hipotesis (Uji-t)	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	89
Lampiran 2 Lembar Validator Angket	95
Lampiran 3 Lembar Validator Soal	97
Lampiran 4 Instrumen Angket	99
Lampiran 5 Soal	109
Lampiran 6 Uji Validitas Soal	111
Lampiran 7 Uji validitas Angket	125
Lampiran 8 Hasil Pretest	136
Lampiran 9 Hasil Postest	148
Lampiran 10 Nilai-Nilai Product Momen	166
Lampiran 11 Nilai-Nilai Product Momen	168
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	170
Lampiran 13 Surat Undangan Seminar Proposal	178
Lampiran 14 Daftar Revisi Proposal Skripsi	179
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi	181
Lampiran 16 Surat Ijin Penelitian	183
Lampiran 17 Surat Balasan Sekolah	184
Lampiran 18 Soal Kahoot	185

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Nelly, N., Suharto, S., Retnoningsih, R., Andriani, V. S., Arsiwie, S. R., Aimi, A., Aryanti, N., Wibowo, A. A. H., & Meirani, W. (2024). *Buku Ajar Teori Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Albert Efendi Pohan. (n.d.). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Penerbit CV. SARNU UNTUNG.
- Andi Setiawan. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Azis, A. (n.d.). *Konsep Kinerja Guru Dan Sumber Belajar Dalam Meraih Prestasi*. GUEPEDIA.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
- Cendekia, I. N., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia.
- Darmawan Harefa, D. (2023). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Djonomiarjo, T. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar*, 05, 39–46.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan gamification Kahoot.it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 256–257.
- Harahap, O. F. M. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Hasanah, M. (2022). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 8(1), 27–37.
- Indah Suciati, & Hapsan, A. (2022). *Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analisis*. CV. Ruang Tentor.

- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1934–1942.
- Khanifah, S., Pukan, K. K., Sukaesih, S., & Biologi, J. (2012). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Journal of Biology EducationJ.Biol.Educ. Unnes Journal of Biology Education*, 1(11), 66–73.
- Lia Poertanta, Yasinta Lisa, I. S. A. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1110–1120.
- Mamonto, N., Umar, F., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekt Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa. *Jambura Journal Of Linguistics and Literature*, 2(1), 1–14.
- Manik, C. D., Muhammad, R., Anugrah, E., Pamulang, U., Selatan, T., Pamulang, U., & Selatan, T. (2025). *PEMBELIAN PADA RESTORAN KEBULI JORDAN BEKASI*. 3(1), 780–790.
- Meidawati, Sobron, Bayu, R. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38.
- Misnah, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 42–55.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nanda, W. N. S. E., & Choirul Umam. (2024). *Fotografi Dan Teknologi Dokumentasi*. Prenada Media.
- Nurita, T. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Parwati, N. N., Suryawan, P. P., & Ratih Ayu Apsari. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.

- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135.
- Prasetyo, F. (2019). Pentingnya Model Project Based Learning terhadap Pemahaman Konsep di IPS. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 818–822.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Rajagukguk, N., Simarmata, E. J., & Anzelina, D. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Pada Tema Indahnya Kebersamaan Di Kelas Iv Sd Negeri 097375 Tiga Raja. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 4(4), 33.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
- Rita Rahmaniati, M. P. (2024). *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rizal Farista, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Seftiani, I. (2022). Alat Evaluaasi Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revormasi Industri. *As-Sabiqun*, 4(5), 1276–1287.
- Septy Nurfadhillah, D. (2021). *Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Simarmata, E. J. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Kartika I-1*. 1–6.
- Sulistiawati Sulistiawati, Tita Mulyati, & Yayang Furi Furnamasari. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256.
- Suwahyu, I. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 1–4.

Tahrim, T., Patawari, F., Tanal, A. N., Nurjanah, S., Hilir, A., Rahmat, S., Kholik, N., Kafkaylea, & Premium. (2021). *INOVASI MODEL PEMBELAJARAN*. EDU PUBLISHER.

Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464.

