

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 2 SUMBER

Nurul Hikmah Hasanuddin<sup>1</sup>, Nurwanti Fatmah<sup>2\*</sup>, Adiyanti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru IPA, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

<sup>3</sup>SMP Negeri 2 Sumber, Indonesia

\*Corresponding author email: [nurwanti.fatmah@gmail.com](mailto:nurwanti.fatmah@gmail.com)

### Article History

Received: 18 May 2025

Revised: 08 August 2025

Published: 14 August 2025

### ABSTRACT

*This study investigates the effectiveness of Kahoot as a digital learning medium in enhancing students' interest in science education. Conducted at SMP Negeri 2 Sumber in class IX F, the research utilized a Classroom Action Research (CAR) design implemented over two cycles, each comprising planning, implementation, observation, and reflection phases. The participants included 32 ninth-grade students. Data collection methods consisted of classroom observation, questionnaires, interviews, and document analysis. Quantitative descriptive analysis was performed using a Likert scale. The findings revealed a substantial increase in students' interest in learning, with scores rising from 53% in the pre-cycle (classified as low), to 68% in Cycle I (moderate), and reaching 83% in Cycle II (high). Improvements were observed across all dimensions of learning interest: enjoyment, curiosity, engagement, and attention. The integration of Kahoot fostered an interactive and enjoyable learning environment, which significantly motivated students to participate more actively in the classroom. These results suggest that Kahoot serves as an effective and innovative pedagogical tool for enhancing student engagement and improving the overall quality of science education at the secondary level.*

**Keywords:** Kahoot, Educational Media

Copyright © 2025, The Author(s).

**How to cite:** Hasanuddin, N.A., Fatmah, N., Adiyanti. (2025). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 2 SUMBER. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(3), 556–564. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i3.3837>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa, yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat dan mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global. Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah Indonesia terus melakukan pembaruan dalam sistem pendidikan, salah satunya melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan keleluasaan bagi guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta mendorong pengembangan kompetensi dan minat belajar peserta didik (Kemendikbud, 2022).

Minat sebagai salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, di dalam proses pembelajaran minat merupakan suatu aspek psikologi yang mempengaruhi individu dalam belajar. Karena minat yang dimiliki tiap individu akan membangkitkan rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya rasa terpaksa. Minat belajar memiliki peran yang sangat penting terhadap peserta didik karena minat belajar ini adalah salah satu kunci keaktifan yang berasal dari dalam dirinya sendiri (Muliani dan Arusman, 2022). Oleh karena itu, penting untuk memiliki alat ukur yang akurat dalam menilai tingkat minat belajar peserta didik.

Menurut Trygu (2021), terdapat empat indikator utama untuk mengukur minat belajar, yaitu keterlibatan peserta didik, rasa senang, ketertarikan, dan perhatian terhadap proses belajar. Keterlibatan menggambarkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, rasa senang berkaitan dengan pengalaman emosional positif saat belajar, ketertarikan mencerminkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi, sedangkan perhatian merujuk pada fokus dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Keempat indikator ini penting dalam menilai seberapa tinggi minat belajar yang dimiliki peserta

didik. Indikator minat belajar menurut Trygu (2021) disajikan pada Tabel berikut:

**Tabel 1. Indikator Minat Belajar**

No.	Indikator	Deskripsi
1	Perasaan senang	Menunjukkan perhatian saat belajar kegiatan atau objek yang sedang disenangi
2	Ketertarikan untuk belajar	Keinginan dalam mengetahui sesuatu
3	Menunjukkan perhatian saat belajar	Suatu kegiatan yang digunakan untuk mendapatkan sesuatu yang sedang disenangi
4	Keterlibatan dalam belajar	Upaya untuk menerapkan rasa senang atau keinginan pada suatu kegiatan atau objek tertentu

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan minat belajar yaitu media pembelajaran. Menurut Akbar dan Hadi (2023) media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan atau memberikan informasi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar. Selain itu menurut Supriyono (2018), adanya media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar akan menambah minat peserta didik dalam belajar.

Teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan peserta didik dapat termotivasi untuk aktif di dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik (Wigati, 2019). Pemanfaatan

media teknologi dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan terutama saat ini sudah memasuki revolusi industri 4.0. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan peserta didik semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Tarno, dkk (2023) dengan pembelajaran menggunakan teknologi, siswa akan melek teknologi dan terbiasa dengan pembelajaran menggunakan teknologi yang akan terus berkembang di masa yang akan datang.

Media pembelajaran berbasis teknologi perlu bersifat dua arah, agar dapat terjadi interaksi antara guru dan peserta didik. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran online ialah kahoot. Kahoot adalah media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk proses evaluasi pembelajaran yang berbasis permainan atau *game based learning*. Pemanfaatan kahoot dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh guru (Hartanti, 2019).

Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Winanti (2021) di SMPN 9 Tualang membuktikan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot, yang didukung oleh hasil analisis statistik dan peningkatan skor N-Gain yang tinggi. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Cikka (2020), yang menyatakan bahwa integrasi teknologi seperti Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa ada kaitan antara jenis media pembelajaran yang digunakan dengan

minat belajar peserta didik. Hal inilah yang mendasari dilakukannya penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga didasari dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa peserta didik di kelas IX SMP Negeri 2 Sumber cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Ditemukan permasalahan pembelajaran masih terfokus pada penggunaan media power point dan buku cetak sebagai sumber belajar, mencatat dan penugasan soal-soal. Peserta didik terlihat kurang antusias sehingga minat belajar peserta didik cenderung rendah pada pembelajaran IPA.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IX di SMP Negeri 2 Sumber. Penerapan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat belajar IPA di kelas IX SMP Negeri 2 Sumber, menjadi sangat relevan untuk diteliti. Diharapkan, penggunaan Kahoot dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah.

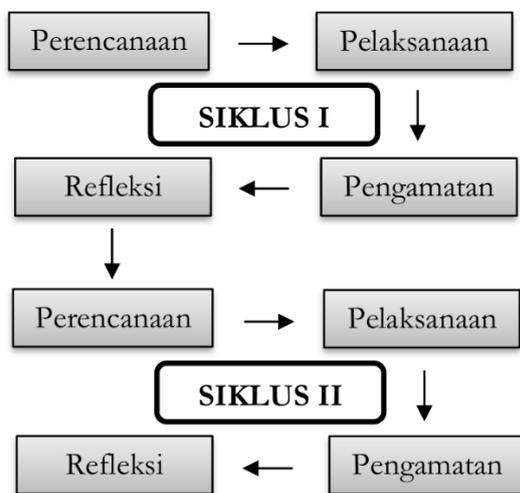
## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Menurut Susilowati (2018) jenis penelitian ini mengusulkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat pada peserta didik. Dasar utama adanya penelitian tindakan kelas ialah untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar. Tujuan penelitian tindakan kelas tersebut dapat tercapai dengan melakukan tindakan alternatif untuk memecahkan persoalan pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di salah satu sekolah di kabupaten Cirebon yaitu SMPN 2 Sumber yang

berlokasi di jalan Pangeran Kejaksan, Kelurahan Babakan, Kecamatan Sumber. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX F sebanyak 32 peserta didik yang terdiri 13 peserta didik laki-laki dan 19 peserta didik perempuan. Waktu pelaksanaan mulai dari Februari sampai maret 2025.

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada PTK menurut (Murti & Anas, 2019) dengan tahapan tindakan berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Lebih detail 4 tahap proses penelitian dapat dilihat pada alur berikut ini:



**Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas**

Sumber: Murti & Anas (2019)

Penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus diawali dengan pra siklus dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II untuk mendapatkan hasil dari penerapan media pembelajaran yang telah digunakan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), asesmen, media ajar (Kahoot). Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menyampaikan materi, diskusi dalam kelompok, permainan kuis menggunakan media ajar (kahoot), dan perhitungan skor untuk menentukan pemenang. Selama proses berlangsung, guru melakukan observasi terhadap keterlibatan dan minat

belajar siswa menggunakan gform yang telah disiapkan. Setelah kegiatan, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), asesmen, media ajar (Kahoot), dan angket minat belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan modifikasi skala likert untuk penskoran skala minat belajar. Pedoman penskoran hasil penelitian dapat dilihat melalui tabel 2 dibawah ini:

**Tabel 2. Pedoman Penskoran Skala Likert**

No.	Simbol	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	KS	Kurang Setuju	2
4	TS	Tidak setuju	1

Sumber: Saputri et al (2022)

Hasil jawaban dari responden yang sudah diperoleh, selanjutnya dianalisis dengan skala likert dan dilanjutkan perhitungan persentase jawaban responden dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Jumlah total skor yang diperoleh

N = Jumlah total skor maksimal

Adapun kategori persentase minat belajar peserta didik dapat dilihat dibawah ini:

**Tabel 3. Kategori Persentase Minat Belajar Peserta didik**

Persentase skor minat (%)	Kategori
76-100	Tinggi
56-75,9	Sedang

0-55,9	Rendah
--------	--------

Sumber: Arikunto (2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat belajar peserta didik serta mendapatkan solusi dari permasalahan yang ditemukan. Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga dapat membentuk kualitas pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di kelas IX F SMP Negeri 2 Sumber. Sampel penelitian atau jumlah peserta didik terdiri dari 32 orang. Sampel diberi perlakuan kemudian diberi angket minat belajar yang terdiri dari 15 pertanyaan dimana setiap pertanyaan diberi 4 opsi pilihan yang disusun mengacu pada skala likert.

Berdasarkan analisis data hasil angket peserta didik menunjukkan bahwa ada peningkatan minat belajar peserta didik dari sebelum menggunakan penerapan media pembelajaran kahoot pada pra siklus, dan setelah menggunakan penerapan media pembelajaran kahoot pada siklus I hingga siklus II. Hal tersebut dapat dilihat peningkatan minat belajar peserta didik melalui tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Persentase Minat Belajar Peserta Didik**

Tahap Penelitian	Persentase skor minat (%)	Kategori
Pra siklus	53	Rendah
Siklus I	68	Sedang
Siklus II	83	Tinggi

Pada kegiatan pra siklus hasil persentase minat belajar peserta didik masuk dalam kategori “Rendah” yaitu 53%, kemudian pada siklus I hasil persentase minat belajar peserta didik mencapai 68% masuk ke dalam kategori “Sedang”,

sedangkan di siklus II minat belajar peserta didik bertambah menjadi 83% masuk ke dalam kategori “Tinggi”. Perbandingan angket minat belajar peserta didik dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



**Gambar 2. Diagram Batang Minat Belajar Peserta Didik**

Berdasarkan diagram batang di atas dapat disimpulkan bahwa dari masing-masing siklus terdapat perbedaan persentase minat belajar dan terlihat peningkatan minat belajar peserta didik dari pra siklus hingga siklus II.

## PEMBAHASAN

### 1. Pra siklus

Berdasarkan data pra siklus observasi dan wawancara pada tanggal 17-20 februari yang dilakukan, diketahui bahwa terdapat permasalahan pada proses pembelajaran di kelas IX F SMP Negeri 2 Sumber. Permasalahan yang ditemukan di kelas ini yaitu peserta didik terlihat kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran IPA, hal ini terjadi karena kurang memadainya sarana dan prasarana di kelas dan proses pembelajaran masih berjalan secara monoton dengan menggunakan media power point dan buku cetak. Sehingga peserta didik kurang berminat dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Setelah dilaksanakannya observasi, peneliti memberikan angket untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik terkait minat belajar terhadap mata pelajaran IPA ini. Hasil dari persentase jawaban dari

angket minat belajar di tahap pra siklus ini adalah 53 % masuk dalam kategori minat belajar rendah. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket minat belajar tersebut, maka peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan minat belajar materi IPA di kelas IX F SMP Negeri 2 Sumber tahun ajaran 2024/2025, menggunakan penerapan media pembelajaran kahoot. Rencana penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus, dimana masing-masing siklus dilakukan 4 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

## 2. Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 24 Februari dengan menggunakan media Kahoot dan dari hasil observasi, menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dan tertarik dalam menggunakan media Kahoot. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode angket yang terdiri dari 4 indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian. Dimana menunjukkan hasil bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPA termasuk ke dalam kategori "Sedang" yaitu sebesar 68%. Media kahoot memberikan dampak signifikan terhadap rasa senang siswa, karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. sehingga menumbuhkan ketertarikan siswa, karena adanya kompetisi yang mendorong mereka untuk memahami materi dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

## 3. Siklus II

Proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II pada tanggal 10 maret 2025 yang masih menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil bahwa peserta didik masih sangat antusias dalam menggunakan Kahoot. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dan lebih

antusias dalam menggunakan Kahoot, hasil observasi ini juga didukung oleh hasil analisis angket yang menunjukkan bahwa rerata dari keempat indikator menunjukkan persentase dengan kriteria "Tinggi" yaitu 83%. Hasil observasi yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

Hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas IX F di SMP Negeri 2 Sumber. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari et al (2022) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran, kemudian dikatakan bahwa media pembelajaran Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penggunaan kahoot dalam pembelajaran berdampak pada minat belajar peserta didik, dimana peserta didik merasa senang menggunakan kahoot sebagai game edukasi. Selain itu juga kahoot dapat dengan mudah digunakan dan peserta didik dapat mengakses kahoot di hp nya masing-masing. Penggunaan kahoot ditujukan untuk peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik dapat juga meningkat (Wigati, 2019).

Kahoot merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berbasis permainan atau game yang melibatkan peserta didik. Ketika peserta didik menjawab pertanyaan, maka secara otomatis kahoot akan menampilkan jawaban peserta didik tersebut melalui papan peringkat. Adapun kelebihan dalam menggunakan aplikasi kahoot yaitu peserta didik dilatih untuk berfikir cepat dan benar karena aplikasi ini mempunyai batas waktu dalam menjawab pertanyaan yang diberikan (Fajriyyah dan Nugrahalia, 2020).

Menurut Inayah et al (2023) aplikasi kahoot merupakan suatu aplikasi kuis secara online dimana guru dapat menampilkan soal

dalam layar dan mengendalikan jalannya kuis tersebut. Media kahoot memiliki berbagai fitur, baik pengkoreksian jawaban secara otomatis maupun perangsangan hasil jawaban secara real time, sehingga media kahoot menjadi sebuah aplikasi yang digemari oleh peserta didik. Penggunaan game ke dalam kahoot dapat memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam menjawab pertanyaan. Kuis yang ada pada aplikasi kahoot tidak hanya berupa gambar saja, tetapi juga bisa disematkan video, sehingga sangat mendukung tujuan kurikulum merdeka yaitu proses belajar yang mengedepankan *High Order Thinking Skills* (Puspitasari et al. 2022) Kahoot dilengkapi oleh audio, animasi dan waktu dimana penggunaan media pembelajaran ini dapat melatih peserta didik berkompetisi secara sehat dan adil (Setiawan et al., 2022).

Kahoot merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan diskusi secara menarik selama proses pembelajaran. Penggunaan kahoot di dalam kelas dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan peserta didik termotivasi untuk belajar. Kahoot juga dapat sebagai alat bantu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan (Faznur et al., 2020).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas IX F di SMP Negeri 2 Sumber. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase minat belajar siswa, yaitu dari 53% pada pra siklus, naik menjadi 68% pada siklus I, dan mencapai 83% pada siklus II. Setiap tahap menunjukkan kenaikan yang konsisten sebesar 15%. Dengan demikian, penggunaan Kahoot berpengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, karena pembelajaran menjadi lebih menarik,

interaktif, dan membuat siswa lebih aktif serta termotivasi untuk belajar

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development. Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Andin Rizki Aulia, dkk. (2022). Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas 7 di SMPN 9 Tualang. *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, 2(2), 179-194.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cikka, F. (2020). Interaksi Guru dan Peserta didik dalam Proses Pembelajaran. *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, 2(2), 179-194.
- Fajriyyah, A., & Nugrahalia, M. Efektivitas aplikasi kahoot! Sebagai alat evaluasi kognitif pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI di SMA NEGERI 6 MEDAN TA 2020/2021. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(4).
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, K., & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39-44.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, II(September), 78–85.
- Inayah, N., Triana, L., & Retnoningrum, D. (2023, April). Pendekatan

- Culturally Responsive Teaching Menggunakan Media Game Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. In Prosiding Seminar Nasional Literasi Dan Pedagogi (Srada) (pp. 24-31). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal.
- Kemendikbud. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Marwah, M., & Sari, PM (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Pendidikan: *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(3), 1194-1198.
- Muliani, R.D., dan Arusman. 2022. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*. 2(2): 133-139.
- Murti, W., & Anas, M. (2019). Penerapan Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan dalam Model Pembelajaran Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Mata Kuliah Mikrobiologi Terapan. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, 2(2), 101-113.
- Puspitasari, R., Suparman, dan Fahrunnisa. Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(6): 8214-8226.
- Rahman, A. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Edukimbiosis*, 4(1).
- Saputri, M., Muliadi, A., & Safnowandi, S. (2022). Profil Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Kelas XI. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(3), 148-155.
- Sari, DP, & Wulandari, R. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-53.
- Setiawan, F., Febriyana, E., Dianti, E.F., dan Sari, M. 2022. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Interaktif Terhadap Kemudahan Penggunaan dan Minat Belajar Siswa SMK Jurusan TKJ Se Kecamatan Natar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*. 4(1): 9-17.
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1): 43-48.
- Susilowati, D. 2018. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Edunomika*. 2(1): 36-46.
- Tarno, I., Fatnah, N., dan Taufik, L.M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Pada Materi Cahaya di SMP. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(1), 100-105.
- Trygu. (2021). Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika. Bogor: Guepedia.
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457-464.
- Winanti, S. (2021). Pendidikan dan Proses Pembelajaran. *JISHUM (Jurnal*

*Ilmu Sosial dan Humaniora*), 2  
(2),179-194.