

OPTIMASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGUNAKAN GAME BASED LEARNING BERBASIS KAHOOT: ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 WAIKABUBAK

Angelita Yessi Duka Walu Watu¹, Timotius Woda Napu², Yulius Keremata Lede³

^{1, 2, 3}Universitas Katolik Weetebula, Jl. Mananga Aba, Sumba Barat Daya, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

Email: angelitayessiduka15@gmail.com

Article History

Received: 12-09-2025

Revision: 20-09-2025

Accepted: 23-09-2025

Published: 25-09-2025

Abstract. This study aims to determine the effect of Kahoot-based Game Based Learning on the learning interest of seventh-grade students at SMP Negeri 1 Waikabubak in mathematics. The study used a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The study population consisted of all seventh-grade students at SMP Negeri 1 Waikabubak in the 2024/2025 academic year. The sample was selected using purposive sampling and consisted of two classes. Data were collected through a multiple-choice test consisting of 10 questions and a learning interest questionnaire containing 15 statements. The results showed that the use of Kahoot had a significant effect on students' learning interest. The significance value of the hypothesis test was $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. The comparison of average scores also reinforces these results, with the control class mean of 49.42, while the experimental class reached 63.12. N-Gain analysis shows that the increase in learning interest in the control class was in the moderate category with an average of 0.52, while in the experimental class it was in the high category with an average of 0.80. Thus, it can be concluded that the application of Kahoot-based Game Based Learning can significantly increase student learning interest compared to conventional learning. These findings confirm that the integration of technology-based interactive learning media can be an effective strategy in increasing student engagement, especially in learning mathematics on algebraic operations in junior high school.

Keywords: Interest In Learning, Game Based Learning, Kahoot

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Waikabubak pada mata pelajaran matematika. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Waikabubak tahun ajaran 2024/2025. Sampel dipilih dengan teknik *purposive sampling* dan terdiri dari dua kelas. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebanyak 10 soal dan angket minat belajar berisi 15 pernyataan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Nilai signifikansi uji hipotesis sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbandingan nilai rata-rata juga memperkuat hasil tersebut, dengan mean kelas kontrol sebesar 49,42, sedangkan kelas eksperimen mencapai 63,12. Analisis N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar pada kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan rata-rata 0,52, sementara pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan rata-rata 0,80. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya pada pembelajaran matematika materi operasi aljabar di SMP.

Kata Kunci: Minat Belajar, *Game Based Learning*, Kahoot

How to Cite: Watu, A. Y. D. W., Napu, T. W., & Lede, Y. K. (2025). Optimasi Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan *Game Based Learning* Berbasis Kahoot: Analisis Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Waikabubak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9599-9607. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4244>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan dan pertumbuhan kehidupan manusia, karena mampu membentuk individu menjadi lebih dewasa dalam berpikir dan bertanggung jawab. Hamdani (dalam Rahmi et al., 2020) menjelaskan bahwa pendidikan adalah sistem terencana untuk menciptakan suasana belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif, baik dalam aspek spiritual, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) juga mendefinisikan pendidikan sebagai proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Hal ini sejalan dengan UU Nomor 22 Tahun 2003 yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu mata pelajaran penting di setiap jenjang pendidikan adalah matematika. Matematika berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis, serta membantu siswa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung uang atau berbelanja. Menurut Sumarwoto (2015), matematika adalah alat pemecahan masalah, sementara Gatot dalam Savrilia et al. (2020) menegaskan bahwa sifat abstrak matematika membuatnya sulit dipahami siswa. Kompleksitas rumus, konsep abstrak, dan perhitungan yang rumit, seperti pada materi aljabar, sering menimbulkan kesulitan bagi siswa sehingga matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit.

Pengalaman peneliti saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) menunjukkan bahwa banyak siswa malas atau enggan belajar matematika karena menganggapnya sulit. Sebagian siswa masih belum memahami konsep dasar maupun operasi bilangan. Hal ini diperparah dengan keterbatasan guru dalam memanfaatkan metode dan media pembelajaran yang menarik, serta terbatasnya infrastruktur dan akses teknologi. Kondisi tersebut membuat pembelajaran cenderung monoton dan kurang memotivasi siswa. Padahal, minat belajar merupakan salah satu faktor kunci keberhasilan belajar (Yanti & Sumianto, 2021).

Minat belajar dapat diartikan sebagai rasa senang, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif, antusiasme, dan keseriusan dalam belajar. Rendahnya minat belajar sering kali dipicu oleh metode mengajar yang tidak interaktif serta kurangnya pemanfaatan teknologi pendidikan. Wawancara peneliti dengan guru matematika di SMP Negeri 1 Waikabubak juga menunjukkan bahwa sebagian siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran matematika karena menganggapnya hanya berkutat pada

angka dan perhitungan. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu bersikap kreatif dan profesional dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, memilih metode yang tepat, serta memanfaatkan kemajuan teknologi. Salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang pesat adalah *Game Based Learning* (GBL). Menurut Debus (2020), GBL mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membangun kemampuan berpikir kritis, dan mendukung hasil belajar. Astuti (2017) juga menegaskan bahwa metode ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik.

GBL menggunakan permainan, baik digital maupun non-digital, sebagai sarana pembelajaran. Karakteristik GBL berbasis digital meliputi penggunaan elemen game seperti poin, level, dan reward untuk memotivasi siswa, serta pemanfaatan perangkat digital seperti laptop atau *smartphone* (Prasetya et al., 2013). Salah satu aplikasi populer yang banyak digunakan adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan platform pembelajaran berbasis game yang interaktif, mudah diakses, dan dapat menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan. Melalui tampilan visual yang menarik dan musik latar, *Kahoot* mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan aktivitas belajar siswa.

Penggunaan *Kahoot* sangat relevan dalam pembelajaran matematika karena dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih interaktif. Selain itu, *Kahoot* juga mendorong kolaborasi, meningkatkan keterampilan analitis, serta membantu guru memantau perkembangan siswa. Dengan demikian, penerapan GBL berbasis *Kahoot* berpotensi meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengukur perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran matematika menggunakan *Game Based Learning* berbasis *kahoot*. menurut Arikunto (2019), metode eksperimen bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat dengan memberikan perlakuan kepada satu kelompok dan membandingkan hasilnya dengan kelompok lain yang tidak mendapatkan perlakuan. Desain penelitian ini mengacu pada *pretest-posttest control group design*, sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2014), di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control, yang masing-masing diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	Q1, O1	<i>Game Based Learning</i> berbasis <i>kahoot</i>	Q2, O2
Kontrol	Q1, O1	Pembelajaran konvensional	Q2, O2

Keterangan:

Q1 = Angket minat belajar *pretest*

Q2 = Angket minat belajar *posttest*

O1 = tes hasil belajar *pretest*

O2 = tes hasil belajar *posttest*

Lokasi penelitian ini akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024 /2025 di SMP Negeri 1 Waikabubak yang terletak di Kelurahan Pada Eweta, Kecamatan Kota Waikabubak, Kabupaten Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Waikabubak, pada tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan ketersediaan kelas yang dapat diterapkan dengan pendekatan *Game Based Learning* berbasis *kahoot* serta kelas yang menggunakan metode konvensional. Penelitian ini memilih dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VIIa sebagai kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan dan kelas VIIe sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan.

Uji prasyarat yang dilakukan untuk melakukan analisis data yaitu, uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian dilakukan uji N-Gain pada angket minat belajar siswa, untuk melihat rata-rata minat siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedang, atau rendah. Setelah itu dilakukan uji hipotesis statistik yaitu uji *paired sample T-test* untuk membandingkan rata-rata angket, apakah penggunaan *game based learning* berbasis *Kahoot* berpengaruh terhadap minat belajar siswa atau tidak. Keseluruhan analisis data ini menggunakan aplikasi SPSS v26.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Uji Validitas Angket

Dalam memberikan interpretasi terhadap *r product moment* digunakan *r* tabel dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,396. Artinya, butir pernyataan angket dikatakan valid apabila nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel ($r_h > r_t$). Uji validitas ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pertanyaan dalam angket benar-benar mampu mengukur aspek yang ingin diteliti. Hasil perhitungan validitas angket disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Perhitungan Validitas angket

No	r_{tabel}	r_{hitung}	Kesimpulan
1	0,396	0,651	Valid
2	0,396	0,786	Valid
3	0,396	0,603	Valid
4	0,396	0,664	Valid
5	0,396	0,718	Valid
6	0,396	0,711	Valid
7	0,396	0,579	Valid
8	0,396	0,574	Valid
9	0,396	0,658	Valid
10	0,396	0,556	Valid
11	0,396	0,630	Valid
12	0,396	0,531	Valid
13	0,396	0,625	Valid
14	0,396	0,779	Valid
15	0,396	0,623	Valid

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa angket yang akan diberikan kepada responden yang terdiri dari 15 pernyataan dikatakan valid untuk digunakan.

Hasil Uji reliabilitas angket

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.894	15

Setelah dilakukan uji validitas pada angket minat belajar, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika cronbach's $\alpha < 0,7$ maka butir soal dinyatakan reliabel

Jika cronbach's $\alpha \leq 0,7$ maka butir soal dinyatakan tidak reliabel

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan terhadap 15 pernyataan yang dinyatakan valid, diperoleh nilai cronbach's $\alpha = 0,894$. Karena nilai cronbach's $\alpha \geq 0,7$ maka, dapat disimpulkan bahwa angket minat belajar tersebut reliabel.

Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian, pada kelas control diperoleh hasil untuk pretest kelas control diperoleh nilai tertinggi adalah 50 dan nilai terendah adalah 10. Dengan rata-rata minat siswa adalah 29 dimana presentase minat siswa adalah 38,88%, yang dapat disimpulkan bahwa siswa cukup berminat pada Pelajaran matematika. Sedangkan hasil posttest diperoleh nilai tertinggi = 90 dan nilai terendah = 40. dimana rata-rata minat siswa adalah 40 dengan presentase minat siswa adalah 65,8%, yang dapat disimpulkan bahwa setelah pembelajaran minat siswa pada Pelajaran matematika ada peningkatan.

Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian, pada kelas eksperimen diperoleh hasil untuk pretest kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 20. Dengan rata-rata minat siswa adalah 40 dimana presentase minat siswa adalah 53,58%, yang dapat disimpulkan bahwa siswa tidak berminat pada Pelajaran matematika. Sedangkan hasil posttest diperoleh nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 70. dimana rata-rata minat siswa adalah 63 dengan presentase minat siswa adalah 84,15%, yang dapat disimpulkan bahwa setelah pembelajaran dengan menggunakan media kahoot minat siswa pada pelajaran matematika meningkat.

Uji N-Gain Angket Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel 4. Hasil uji N-Gain angket

Descriptives					
	Kelompok			Statistic	Std. Error
NGain_score	kelas kontrol	Mean		.5204	.04788
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.4217	
			Upper Bound	.6190	
		5% Trimmed Mean		.5311	
		Median		.5476	
		Variance		.060	
		Std. Deviation		.24414	
		Minimum		.02	
		Maximum		.81	
		Range		.79	
		Interquartile Range		.39	
		Skewness		-.605	.456
		Kurtosis		-.605	.887
	kelas eksperimen	Mean		.8069	.01643
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.7731	
			Upper Bound	.8408	
		5% Trimmed Mean		.8073	
		Median		.8095	
		Variance		.007	
		Std. Deviation		.08379	
		Minimum		.62	
		Maximum		1.00	
		Range		.38	
Interquartile Range		.08			
Skewness		-.206	.456		
Kurtosis		.647	.887		

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat dilihat bahwa mean kelas kontrol yaitu 0,52 dengan nilai maximum 0,81 dan nilai minimum 0,02. Sedangkan nilai mean pada kelas eksperimen adalah 0,80 dengan nilai maximum 1,00 dan nilai minimum 0,62. Dari perolehan diatas maka dapat dilihat bahwa minat belajar siswa pada kelas kontrol berada pada kategori sedang karena perolehan nilai rata-rata pada N-Gain yaitu 0,52. Sedangkan minat belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi karena perolehan nilai rata-rata pada N-Gain yaitu 0,80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih unggul dari pada minat siswa pada kelas kontrol.

Hasil Uji Hipotesis Angket

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t-test. Uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Waikabubak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS

Tabel 5. Hasil Uji Independent Samples Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat_belajar	Post kontrol	26	49.42	10.981	2.153
	Post eksperimen	26	63.12	3.077	.603

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat_belajar	Equal variances assumed	22.543	.000	-6.122	50	.000	-13.692	2.236	-18.184	-9.200
	Equal variances not assumed			-6.122	28.901	.000	-13.692	2.236	-18.267	-9.118

Berdasarkan *output independent sample t-test* pada Tabel 4.7 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media game *Kahoot* terhadap minat belajar matematika siswa. Hasil ini diperkuat oleh data pada Tabel 4.6, di mana nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 49,42 lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 63,12. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap minat belajar mereka.

Analisis lebih lanjut dapat dijelaskan bahwa *Kahoot* sebagai media game-based learning memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kompetitif, sekaligus menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wang dan Tahir (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui elemen permainan yang

mendorong partisipasi aktif. Selain itu, penelitian Plump dan LaRosa (2017) juga membuktikan bahwa Kahoot dapat memperkuat pemahaman konsep sekaligus meningkatkan minat belajar melalui suasana belajar yang lebih hidup dan tidak monoton. Dengan demikian, temuan penelitian ini sejalan dengan teori yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena mengintegrasikan unsur hiburan dengan materi pembelajaran (Hamari et al., 2016). Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif, khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang disajikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game based learning* berbasis kahoot berpengaruh pada minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Waikabubak pada pelajaran matematika materi operasi aljabar, dimana nilai signifikannya sebesar $0,000 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu juga didukung oleh nilai mean, dimana nilai mean kelas kontrol yaitu 49,42 lebih kecil dari nilai mean kelas eksperimen yaitu 63,12. Serta berdasarkan hasil uji N-Gain bahwa minat belajar siswa pada kelas kontrol berada pada kategori sedang karena perolehan nilai rata-rata pada N-Gain yaitu 0,52. Sedangkan minat belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi karena perolehan nilai rata-rata pada N-Gain yaitu 0,80. Dari hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, disarankan agar dilakukan penelitian lanjutan yang bersifat modifikasi maupun pengembangan untuk memperkuat dan memperluas temuan yang telah ada. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam efektivitas *game-based learning* berbasis Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika di materi operasi aljabar. Selain itu, pengembangan penelitian juga dapat difokuskan pada perancangan model atau rencana pembelajaran yang lebih sistematis, inovatif, dan terstruktur guna mengoptimalkan keterlibatan serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian lanjutan ini juga dapat mempertimbangkan faktor-faktor lain yang memengaruhi minat belajar, seperti gaya belajar siswa, lingkungan belajar, maupun integrasi dengan teknologi pembelajaran lainnya, sehingga penerapan *game-*

based learning dapat dilakukan secara lebih efektif, berkelanjutan, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di berbagai konteks pendidikan.

REFERENSI

- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan konsep IPA ditinjau dari konsep diri dan minat belajar siswa. *Jurnal Formatif*, 7(1), 40–48.
- Debus, M. S., Cardona-Rivera, R. E., & Zagal, J. P. (2020). Gfi: Pendekatan formal untuk desain naratif dan penelitian permainan. Dalam *Interactive Storytelling: Konferensi Internasional ke-13 tentang Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2020, Bournemouth, Inggris, 3–6 November 2020, Prosiding 13* (hlm. 133–148). Springer International Publishing.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Prasetya, D. D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2013). Digital game-based learning untuk anak usia dini. *Tekno*, 20(2), 45–50.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166.
- Sumarwoto, S., Mahmutarom, H. R., & Khisni, A. (2015). The concept of deradicalization in an effort to prevent terrorism in Indonesia. *UNIFIKASI: Jurnal Ilmu Hukum*, 7(1), 35–41.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Yanti, N. F., & Sumianto, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang menghambat minat belajar dimasa pandemi covid-19 pada siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 608–614.