



A University For
The Excellence

P-ISSN : 2339-2444
E-ISSN : 2549-8401

Jurnal Karya Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang

HOME ABOUT LOGIN REGISTER SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS

Sukiyanto^{1*}, Betty Kusumaningrum², Dewi Anggreini³, Denik Agustito⁴
^{1,2,4}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

*Correspondence: sukiyanto.math@ustjogja.ac.id

Article history

Abstract

Keyword: Mathematics
Learning Media; Kahoot
Educational Game; Limited
Face-to-face

Kata kunci: Media
Pembelajaran Matematika;
Game Edukasi Kahoot;
Tatap Muka Terbatas

Learning that can be done by schools to achieve maximum learning during a pandemic, one of which is by implementing limited face-to-face learning. In implementing online-based learning, one of them is being able to use the Kahoot application. Thus, the purpose of this research is to find out how the use of kahoot learning media in the face-to-face learning process is limited to learning mathematics. The method used in this research is descriptive quantitative experiment. While the instruments used in this study were tests, questionnaires and observations. which consists of 5 questions for each quiz which is carried out 3 times the quiz. Furthermore, the questionnaire in this study was in the form of closed questions or statements, aiming to determine student responses to the evaluation tool that would be given. By using this research instrument, it can be obtained that students have a very strong interest in learning after using the kahoot learning media.

Pendahuluan

Pembelajaran bagian terpenting dalam pendidikan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang disusun secara terencana dan sistematis dengan melibatkan informasi dan lingkungan untuk memudahkan siswa dalam belajar (Suprihatiningrum, 2013). Namun selama masa pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19),

banyak ditemukan tantangan dan gangguan selama proses pembelajaran berlangsung. Berbagai upaya dilakukan sekolah untuk meningkatkan kinerja sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh sekolah dalam kondisi pandemi (Irlana & Faiz, 2021) salah satunya dengan menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas (Suwece & Kusuma, 2021).

Pembelajaran tatap muka terbatas merupakan pembelajaran yang menerapkan proses pencegahan *Corona Virus Disease* (COVID-19) dan memperhatikan persiapan yang dilakukan sekolah sebelum dimulainya pembelajaran, untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung dengan aman, menentukan secara jelas jumlah hari serta jam pembagian rombongan belajar terbatas dilaksanakan (Iftitah & Syamsudin, 2022; Ode, 2021).

Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas dapat dilaksanakan pada 99% satuan pendidikan yang berada pada situasi *Corona Virus Disease* (COVID-19) level 3 dan 2 berdasarkan SKB 4 Menteri, sementara satuan pendidikan yang berada pada daerah level 4 sepenuhnya Pembelajaran Jarak Jauh. Penyelenggaraan pembelajaran tatap muka terbatas pada level 3, 2 dan 1 masih bervariasi di tingkat provinsi (Adiyono, 2021). Pembelajaran matematika pada dasarnya merupakan proses pembelajaran yang dibangun oleh guru agar siswa dapat mengembangkan kreativitas berpikir dan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya untuk menguasai konsep matematika dengan baik (Wardhani, 2008; Susanto, 2015).

Namun pada kenyataannya dalam pembelajaran matematika tatap muka terbatas masih banyak guru yang mengalami kesulitan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang berhasil mencapai KKM sebesar 75 hanya 32% (Widyastuti & Haerudin, 2022). Kondisi ini yang mengharuskan setiap orang harus menyesuaikan diri, termasuk dalam kegiatan proses pembelajaran. Ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri mengakibatkan bertambahnya persoalan dan berkurangnya upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu persoalannya adalah penurunan kualitas pembelajaran (Haidar & Jahring, 2022). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Ode dkk (2021), menjelaskan bahwa guru merasakan terbatasnya jam pelajaran, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, dan model pembelajaran yang interaktif dimana rata-rata hasil belajar matematika siswa 65,71 dengan ketuntasan belajar klasikal hanya 57,14%.

Pembelajaran yang menyenangkan bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Menurut Irwan dkk (2019) (Irwan dkk (2019)

dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajarsiswa dengan nilai $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan antara kelaskontrol dan kelas eksperimen dimana rata-rata kelas eksperimen ($M=13.33$, $SD=3.30$) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ($M=10.50$, $SD=2.81$). Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya transfer of knowledge. Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbasis online yaitu *Kahoot*. Media pembelajaran berbasis online tersebut merupakan platform elearning yang digunakan secara gratis. Aplikasi pembelajaran *kahoot* berbasis permainan dapat menjadi media efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa. Penggunaan aplikasi game *Kahoot* dapat menampilkan teks materi pelajaran, juga dapat memunculkan video yang terkoneksi dengan youtube (Martikasari, 2018; Rahmawati, 2021). *Kahoot* dapat diakses di www.kahoot.com yang tersambung oleh jaringan internet. Saat evaluasi pada akhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dapat membuat peserta didik tetap bersemangat dan merasa tidak monoton selama proses pembelajaran berlangsung (Seftiani, 2019).

Penelitian mengenai penggunaan *Kahoot* sudah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu Nokham (2017) menyatakan bahwa *Kahoot* menjadikan siswa lebih konsentrasi, dapat bekerjasama, dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Selanjutnya (Warsihna & Ramdani, 2020) menjelaskan bahwa mayoritas responden menganggap bahwa *Kahoot* merupakan media yang penting dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Wigati, 2019) terdapat peningkatan minat belajar sebesar 82% pada siklus I dan 93% pada siklus II.

Berdasarkan beberapa hasil peneliti terdahulu tersebut, membuktikan bahwa *Kohoot* efektif untuk digunakan. sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam pra-penelitian, yang mana bahwa rendahnya pemahaman siswa, pada pembelajaran matematika saat pembelajaran tatap muka terbatas. Dengan demikian, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran

kahoot pada proses pembelajaran tatap muka terbatas pada pembelajaran matematika

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *kahoot* pada proses pembelajaran tatap muka terbatas pada pembelajaran matematika. Menurut (Tiwijayanti & Pramono, 2020) digunakan metode kuantitatif agar dapat menjelaskan situasi yang hendak diteliti berdasarkan hasil angket untuk lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Fathul Hidayah, yang berjumlah 34 siswa.

Pada penelitian ini memakai metode *Quasi Eksperimen*. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest *control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2014). Desain eksperimen yang dipakai merupakan *One Group Pretest Posttest*. Desain ini dicoba dengan membandingkan kelompok yang diujicobakan pada *posttest* serta hasil *pretest*. Model yang digunakan bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain penelitian

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Keterangan:

O_1 : *Pretest*

X : Treatment atau perlakuan

O_2 : *Posttest*

Populasi pada penelitian ini merupakan siswa MTs Fathul Hidayah. Sedangkan sampel pada penelitian ini yaitu 34 siswa kelas VII. Teknik yang dipakai pada penelitian ini ialah teknik *non probability*. Menurut (Sugiyono, 2014) *non probability* sampling ialah metode pemungutan ilustrasi yang tidak berikan kesempatan ataupun kesempatan yang sama untuk tiap jadi ilustrasi faktor anggota populasi buat diseleksi.

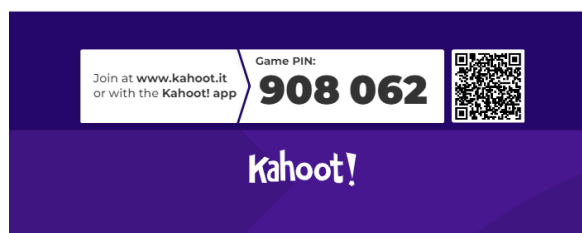
Selanjutnya variabel pada penelitian ini terdapat 2 jenis yaitu variabel independen dan dependen. Variabel independen atau variabel bebas (X) ialah perlakuan pada siswa kelas VII pada materi bilangan bulat dengan menggunakan

media kuis berbasis *Kahoot*. Sedangkan Variabel dependen atau variabel terikat (Y) merupakan minat belajar matematika siswa adalah hasil dari proses belajar matematika yang dicapai siswa sehabis diberi perlakuan.

Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, angket dan observasi. Soal tes yang digunakan dalam pemakaian aplikasi *kahoot* ialah 5 soal buat tiap kuis yang dilaksanakan 3 kali kuis. Uji yang diberikan kepada siswa berupa soal pilihan ganda pada materi bilangan bulat kelas VII. Angket dalam penelitian ini berupa pertanyaan atau pernyataan yang bersifat tertutup, bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap alat evaluasi yang akan diberikan. Selanjutnya langkah-langkah analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Menentukan rata-rata skor pretest dan posttest; (2) Uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*; (3) Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya diuji homogenitas; (4) Setelah mendapatkan prasyarat data distribusi normal dan homogen

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Quiz kahoot sebagai media pembelajaran bisa melalui link <https://create.kahoot.it/> Melalui halaman tersebut nantinya guru dapat membuat *quiz* dengan jumlah soal sesuai dengan kebutuhan. Ketika akan memulai permainan, melalui *quiz* yang telah dibuat akan didapatkan PIN yang menghubungkan antara siswa dengan *quiz* yang dibuat oleh guru. Pada aplikasi *kahoot* di komputer atau *smartphone* siswa, akan meminta untuk memasukkan “game PIN”. Seperti halnya pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Join Quiz kahoot

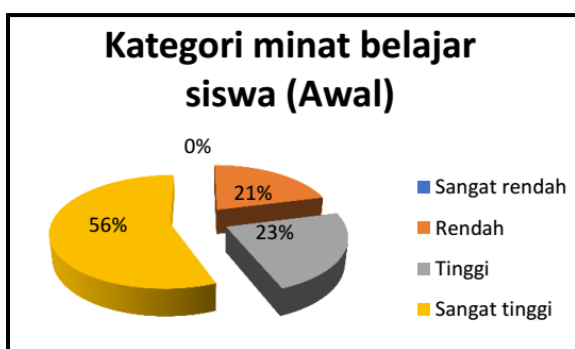
Setelah kuis tersebut dilaksanakan oleh semua subjek, maka peneliti mencari data penelitian dengan cara menyebar angket awal dan akhir berupa *google form*. Adapun angket tersebut terdiri dari 10 item pernyataan. Angket digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *kahoot* pada proses pembelajaran

tatap muka terbatas pada pembelajaran matematika. Selanjutnya angket yang diberikan pada pertemuan akhir berjumlah 10 pertanyaan mengenai minat belajar dan 10 pertanyaan mengenai kuis yang dilakukan menggunakan aplikasi *kahoot*. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk melihat pengaruh minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *kahoot*. Peneliti melakukan perhitungan atau pengolahan data setelah data angket minat belajar siswa didapatkan, dari hasil analisis data yang telah dikumpulkan maka nilai t_{hitung} akan dibandingkan dengan t_{tabel} . Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis alternatif yang diajukan akan diterima. Jika sebaliknya t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} maka hipotesis alternatif ditolak dan hipotesis nol yang diterima.

Skor Angket Minat Belajar Matematika Awal.

Penelitian memberikan sebaran angket kepada siswa yang berisi pertanyaan seputar minat belajar pada awal pertemuan sebelum proses pembelajaran, untuk mengukur sejauh mana minat belajar yang dicapai. Setelah diberikan angket respon siswa diperoleh hasil dengan skor tertinggi 37 dan skor terendah 20. Rata-rata jumlah untuk keseluruhan minat belajar awal sebesar 3,00 (Tinggi).

Adapun skor presentasi hasil angket minat belajar matematika siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *kahoot*, dapat dilihat pada diagram berikut ini:



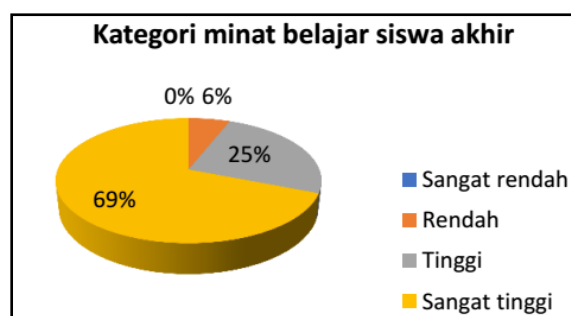
Gambar 2. Grafik Lingkaran Minat Belajar Matematika Awal Sebelum Menggunakan Media Kahoot

Dari Gambar 2, dapat dilihat bahwa minat belajar awal siswa sangat tinggi sebesar 56%. Sedangkan paling rendah sebesar 22%. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut (Simosir, 2022).

Skor Angket Minat Belajar Matematika Akhir

Penelitian dilakukan setelah menentukan tujuan pembelajaran dan melaksanakan kegiatan penyebaran angket minat pada akhir pembelajaran untuk mengukur sejauh mana minat pembelajaran yang dicapai. Melalui minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya (Riwahyudin, 2015; Murwani, 2017).

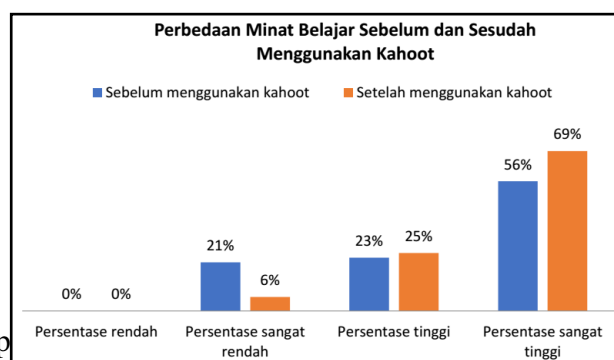
Setelah diberikan angket respon siswa yang diperoleh dengan skor angket tertinggi 40 dan skor angket terendah 24. Rata-rata jumlah untuk keseluruhan minat belajar akhir sebesar 3,26 (Sangat Tinggi). Skor angket minat belajar matematika setelah menggunakan media kuis berbasis *kahoot*, dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3. Grafik Lingkaran Minat Belajar Matematika Akhir Setelah Menggunakan Media Kahoot

Perbedaan Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Kuis

Berbasis *Kahoot* Perbedaan minat belajar matematika siswa awal (sebelum menggunakan media kuis berbasis *kahoot*) dan minat belajar akhir (sesudah menggunakan media kuis berbasis *kahoot*), dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3. Perbedaan minat belajar Matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot.

Bisa dilihat pada Gambar 3 bahwa persentase sangat tinggi belajar di awal sebesar 56% dan persentase sangat tinggi belajar di akhir sebesar 69%. Persentase tinggi belajar di awal sebesar 23% dan persentase tinggi belajar di akhir sebesar 25%. Persentase rendah belajar di awal sebesar 21% dan persentase rendah belajar di akhir sebesar 6%. Persentase sangat rendah belajar di awal sebesar 0% dan persentase sangat rendah belajar di akhir sebesar 0%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah menerapkan media kuis berbasis *kahoot* persentase sangat tinggi belajar mengalami peningkatan. Sehingga penerapan media *quis* menggunakan aplikasi *kahoot* layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika, bahwa adanya peningkatan perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan *Kahoot* awal akhir pemahaman konsep dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan kuis menggunakan *kahoot*. Hal ini senada dengan pendapat (Asriningtyas, dkk 2018). dari upaya yang telah dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan suatu aplikasi. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat mempengaruhi kualitas siswa dalam memahami materi pembelajaran (Ningsih, dkk, 2020).

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil angket siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran *kahoot* sangat kuat dengan rincian rata-rata interpretasi minat berdasarkan aspek-aspeknya, yaitu 1) aspek perasaan senang dengan kategori sangat kuat, 2) perhatian dengan kategori sangat kuat dan 3) terlibat aktif dengan kategori sangat kuat dan ketertarikan belajar mahasiswa sangat kuat. Dari hasil analisis tersebut, indikator perasaan senang paling tinggi dibandingkan indikator yang lainnya.

Hal ini menyebabkan siswa merasa nyaman ketika belajar dan dapat dengan mudah untuk mengulas materi yang telah dijelaskan oleh guru. Sedangkan indikator keterlibatan ketika pembelajaran paling sedikit dibandingkan indikator yang lainnya karena didalam menggunakan media pembelajaran *kahoot* diperlukan keterlibatan penuh baik didalam pembelajaran tatap muka terbatas maupun saat pembelajaran sudah full time.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterimakasih kepada Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa, yang telah membiayai dan mendukung jalannya pelaksanaan penelitian ini. Dan juga penulis mengucapkan terimakasih atas kerja sama dari kepala sekolah dan seluruh SDM yang ada di MTs Fathul Hidayah, sehingga acara pelatihan penggunaan dapat berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Adiyono. 2021. Implementasi Pembelajaran : Peluang dan Tantangan Pembelajaran Tatap Muka bagi Siswa Sekolah Dasar di Muara Komam. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1535>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Asriningtyas, A.N., dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. JKPM: *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, Vol 5, 1.
- Iftitah, I.I., & Syamsudin, A. 2022. Penerapan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa Pandemi Covid-19 pada Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3).
- Irlana, A., Retnasih, E., & Faiz, A. (2021). *Kolaborasi Manajemen Sekolah dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di UPTD SDN 6 Margadadi*. 246–253.
- Khadajah, 2015. *Media Pembelajaran AUD*. Medan: Perdana Publishin. Martikasari, K. (2018). Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif dalam Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018. doi:10.24071/snfkip.2018.19.

- Haidar, I., & Jahring, 2022. Perbandingan Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Pembelajaran Daring, Luring dan Blended Learning Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika Vol 9 No 2*.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.
- Murwani, W.I.D. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Materi Pecahan Siswa Kelas V SD Negeri Ngemplak Kidul 01 Margoyoso Pati. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika, Vol 4, No 1*.
- Ningsih, M.F., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Mobile Aplikasi Berbasis Augmented Reality Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 4 Pekalongan. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika, Vol 7 No 2*.
- Nokham, Y. C. R. (2017). *The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system*,. *Econ. Sustain. Growth, ICDAMT* , 178–182.
- Ode, L., Aswat, H., Sari, E. R., Meliza, N., Buton, U. M., Ode, L., Aswat, H., & Meliza, N. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) di masa New Normal terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4400–4406. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1449>
- Rahmawati, N.K., Arie P.K., Andi, A., Abdul, H.M., Fiki, A. 2021. Peningkatan Kompetensi Guru Menggunakan Media Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan *Google Classroom, Zoom, Google Form* dan *Kahoot*. *Karnigara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2). Hal:27-33. Seftiani,
- Indah. 2019. Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba), ISBN: 978-623-707438-0. Hal: 284-291.
- Simosir, B.S., dkk. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Strategi Adversity Quotient di SMP Negeri 1 Sayurmatangi. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika, Vol 9 No 1*.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Tori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suwece, W., & Kusuma, P.S.D. (2021). Strategi Pembelajaran Seni Budaya Pada Tatap Muka Terbatas di SMP Beringin Ratu Serupa Indah. *PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 1(1).
- Wardhani, S. (2008). Analisis SI dan SKL *Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika. Warsihna, J., dan
- Ramdani, Z. (2020). Signifikansi Kahoot!: Interaksi Manusia dan Mesin dalam Proses Pembelajaran. Kwangsang: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2). DOI: 10.31800/jtp.kw.v8n2.p154--167
- Widyastuti, E., & Haerudin, H. (2022). Kesulitan Guru Matematika Kelas VIII Dalam Menerapkan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Era New Normal. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 201-208. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1965>.
- Wigati, S., (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3). DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>).