



**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
SDN DUNGKEK I**

Umma Fathimah Sabilah Faradis

Universitas PGRI Sumenep

Titin Wahyuni

Universitas PGRI Sumenep

Raudiyatus Zakiyah Romadhani

Universitas PGRI Sumenep

Hilaliyatul Fithriyah

Universitas PGRI Sumenep

Feri Aprillah

Universitas PGRI Sumenep

Matroni

Universitas PGRI Sumenep

Tutuk Nuryati

SDN Dungkek 1

Alamat: Jl. Trunojoyo, Gedung Barat, Kecamatan Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur.

sabilahffmm@gmail.com , titinwahyuni080203@gmail.com , raudyatuszakiyah@gmail.com ,
hilalivafitriyah@gmail.com , feriaprillah@gmail.com , matroni@stkipgrisumenep.ac.id .
tutuknur12@gmail.com

Abstract This study aims to describe the use of the interactive learning media Kahoot in increasing student engagement in mathematics learning in grade V at SDN Dungkek I. This study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation, documentation, and literature study. The results show that the use of Kahoot can make the learning process more interesting and enjoyable so that students become more active in participating in learning activities. Before using Kahoot, the learning process mostly used the lecture method, which made students less enthusiastic. After Kahoot was implemented, students became more focused and interested in answering the quiz questions. In addition, Kahoot also helps teachers deliver learning materials and conduct evaluations more easily. Overall, the use of Kahoot has a positive impact on increasing student engagement in mathematics learning at the elementary school level.

Keywords: Kahoot!, interactive learning media, mathematics learning, student learning engagement, elementary school.

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SDN Dungkek I. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebelum menggunakan Kahoot!, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah sehingga siswa kurang antusias. Setelah Kahoot digunakan, siswa menjadi lebih fokus dan tertarik dalam menjawab kuis yang diberikan. Selain itu, Kahoot juga membantu guru dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi pembelajaran dengan lebih mudah. Secara umum, penggunaan Kahoot memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kahoot!, media pembelajaran interaktif, pembelajaran matematika, keterlibatan belajar siswa, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas individu dan dalam menentukan arah perkembangan suatu bangsa. Melalui pendidikan, setiap peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan, karakter, serta potensi yang dimilikinya secara optimal. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perencanaan yang matang untuk menciptakan suasana serta proses belajar yang mendukung peserta didik agar aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Pendidikan & Makassar, 2022). Sejalan dengan hal itu, pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Permasalahan pendidikan di Indonesia tergolong luas dan kompleks. Salah satu isu utama yang masih menjadi perhatian adalah rendahnya mutu pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, diperlukan upaya pengembangan sumber daya manusia melalui berbagai proses pembelajaran yang terencana dan berkelanjutan (Saputro, n.d.). Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dirancang secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Sebagai bentuk kebutuhan dasar manusia, pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Akan tetapi permasalahan yang kompleks, khususnya rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, menuntut adanya upaya perbaikan melalui proses pembelajaran yang terencana, berkelanjutan, dan berorientasi pada peningkatan kualitas Pendidikan itu sendiri.

Pembelajaran di Sekolah Dasar menjadi tahap penting dalam membangun dasar pengetahuan dan karakter siswa. Peserta didik khususnya kelas V cenderung aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai tantangan, akan tetapi mereka juga cepat mudah bosan jika pembelajaran kurang menarik. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar siswa lebih terlibat dan termotivasi. Hal tersebut sejalan dengan teori Piaget, terdapat empat tahapan dalam perkembangan kognitif anak, yang meliputi sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan perkembangan formal. Anak usia 6-12 tahun berada pada tahap operasional konkret, dimana anak sudah dapat mengembangkan kemampuan untuk mempertahankan, mengelompokkan, mengurutkan, dan memahami konsep bilangan (Barus et al., 2023).

Kemajuan teknologi yang terus meningkat memberikan pengaruh besar pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran tidak terlepas dari peran disiplin teknologi pendidikan. Dalam hal ini, pendidikan dan guru memiliki peran yang sangat penting dan strategis, terutama dalam membimbing, memotivasi, serta memfasilitasi masyarakat dan peserta didik agar mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi juga berkembang semakin maju dan canggih (Fadilah & Kuswandi, 2025). Perubahan media pembelajaran di pendidikan dasar merupakan hal yang tidak dapat dihindari pada era digital. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), cara penyampaian materi dalam proses pembelajaran juga mengalami perubahan yang cukup besar. Dahulu, pembelajaran lebih banyak menggunakan media konvensional seperti papan tulis, buku teks, dan alat peraga sebagai sarana utama. Namun, kemajuan teknologi menghadirkan berbagai media baru, mulai dari perangkat digital hingga platform pembelajaran daring yang dapat diakses secara luas. Perubahan ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pola interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, penting untuk memahami dampak transformasi media pembelajaran tersebut terhadap mutu pendidikan dasar serta perkembangan keterampilan peserta didik (Multidisiplin, 2025). Pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada kelas tinggi, kerap menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, seperti pecahan, bilangan desimal, maupun bangun ruang. Pemahaman konsep matematika sendiri merupakan kemampuan siswa untuk mengingat suatu ide, menjelaskannya kembali dengan bahasa mereka sendiri, menerapkannya dalam pemecahan masalah, serta menghubungkan konsep tersebut dengan materi lain yang telah dipelajari.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menghitung, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, serta keterampilan memecahkan masalah (Marta et al., 2025). Teori pembelajaran interaktif berlandaskan pada prinsip konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut teori ini, belajar merupakan proses aktif di mana siswa membangun sendiri pemahamannya melalui interaksi dengan

lingkungan serta pengalaman belajar yang mereka alami. Piaget menekankan pentingnya eksplorasi mandiri dalam pembelajaran, sehingga peserta didik perlu diberi kesempatan untuk menemukan, mengolah, dan memahami informasi secara pribadi (Ali et al., 2025). Teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menegaskan bahwa pembentukan pemahaman baru terjadi melalui proses adaptasi, yaitu asimilasi dan akomodasi, berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam penerapan game pembelajaran seperti Kahoot! sebagai media inovatif, kompetensi guru menjadi sangat penting karena berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam menghubungkan informasi baru dengan struktur kognitif yang sudah ada. Oleh sebab itu, peningkatan kualitas pembelajaran melalui pelatihan guru merupakan langkah strategis untuk mengoptimalkan pemanfaatan Kahoot dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa secara maksimal (Pengetahuan et al., 2025). Dengan memadukan game dan edukasi, Kahoot! menghadirkan metode pembelajaran yang cocok untuk sekolah dan lembaga pendidikan. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam kuis interaktif yang berisi teks, gambar, maupun video, sehingga proses belajar pun menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika, khususnya dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pemanfaatan media pembelajaran interaktif Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan media Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika. Dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep-konsep Matematika dapat meningkat secara lebih optimal.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan suatu fenomena sebagaimana adanya, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara secara langsung dengan subjek penelitian (Hanyfah et al., 2022). Penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data deskriptif berupa penjelasan tentang hal-hal yang diamati peneliti terhadap subjek dan objek penelitian. Metode ini dilakukan dengan mengamati secara langsung kondisi di lapangan tanpa memanipulasi variabel yang diteliti. Oleh karena itu, pendekatan ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran interaktif Kahoot pada pembelajaran matematika kelas V SDN Dungek I berlangsung di kelas.

Metode kualitatif membantu peneliti menjelaskan hasil penelitian secara jelas dan mendalam sesuai dengan kondisi sebenarnya. Data yang diperoleh menggambarkan proses penggunaan Kahoot serta respons siswa selama pembelajaran matematika. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V sebagai pelaksana pembelajaran dan siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lengkap mengenai pengalaman dan tanggapan mereka terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bagaimana pemanfaatan media pembelajaran interaktif Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Dungek I, guru menghadapi tantangan berupa kurangnya partisipasi aktif dan minat siswa, terutama ketika pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, media pembelajaran interaktif seperti Kahoot diterapkan sebagai alternatif yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan siswa kelas V SDN Dungek I, ditemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih tergolong rendah. Sebelum pemanfaatan media pembelajaran interaktif Kahoot, proses pembelajaran lebih sering dilakukan dengan metode ceramah dan bantuan PowerPoint. Meskipun sudah menggunakan media presentasi, penyampaian materi masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Wali kelas V, Bapak Beny Candra Adinata, S.Pd., menyampaikan bahwa banyak siswa kurang menunjukkan minat dan antusiasme saat pelajaran Matematika berlangsung. Sebagian siswa terlihat cepat bosan dan kurang aktif dalam menjawab pertanyaan maupun mengerjakan latihan. Hal ini membuat suasana kelas kurang hidup dan interaksi pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Sementara itu, beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran Matematika sering terasa sulit dan membosankan

karena lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dibandingkan terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menjadi salah satu alasan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti Kahoot, agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

Berbagai cara dilakukan guru untuk membuat pelajaran matematika menjadi menarik dan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat diupayakan adalah menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa (Nurhayati et al., 2020). Wali kelas V, Bapak Beny Candra Adinata, S.Pd. memang menggunakan media power point, akan tetapi dengan adanya media kahoot! Siswa lebih antusias karena media ini berisi game. Kahoot! adalah media pembelajaran interaktif berbasis kuis yang diakses melalui gawai. Dengan format soal pilihan ganda berbatas waktu, disertai skor langsung dan tampilan menarik, Kahoot! mampu mengubah suasana belajar menjadi kompetisi yang seru. Penggunaannya terbukti meningkatkan keaktifan dan antusiasme mahasiswa. Mereka lebih termotivasi untuk menjawab, berkompetisi meraih skor tertinggi, dan aktif berdiskusi dalam kelompok. Hal ini tercermin dari tingginya partisipasi, kecepatan respons, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.



Gambar 1: Penerapan Media Kahoot! di kelas

Namun, setelah Kahoot! diterapkan, dinamika kelas berubah secara signifikan. Siswa tampak lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penyajian materi melalui kuis interaktif yang dijawab menggunakan ponsel mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan langsung siswa. Hal ini diperkuat oleh pernyataan wali kelas yang mengamati bahwa kelas menjadi lebih hidup dan interaktif sejak media tersebut digunakan.



Gambar 2: Pembelajaran di Kelas V

Para siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot!. Sebagian besar dari mereka mengaku senang, tidak mudah bosan, dan lebih mudah menangkap materi pelajaran. Kehadiran fitur-fitur seperti gambar menarik, elemen permainan, serta hadiah kecil membuat mereka merasa seperti sedang bermain sambil tetap belajar.



Gambar 3: Antusias Siswa Terhadap Media Kahoot!

Menurut (Chandra et al., 2023) Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dimanfaatkan dalam proses belajar. Aplikasi ini dikembangkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Penggunaan Kahoot sangat sesuai bagi siswa dan guru yang ingin menerapkan metode pembelajaran yang lebih modern. Media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, Kahoot juga dapat dimainkan oleh siswa kapan saja sehingga dapat membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan belajar.

Selain itu, guru juga merasakan kemudahan dalam menyusun materi pembelajaran melalui Kahoot karena platform ini menyediakan berbagai fitur kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat melihat hasil jawaban siswa secara langsung dan memberikan umpan balik dengan cepat, sehingga proses penilaian dan evaluasi pembelajaran menjadi lebih praktis dan efisien. Meskipun demikian, beberapa kendala juga ditemukan dalam pelaksanaannya, seperti terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan mengerti soal sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk menjawab pertanyaan pada kuis Kahoot. Namun demikian, siswa tersebut tetap menunjukkan antusiasme dan keinginan yang tinggi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot tetap dapat menjangkau siswa dengan kemampuan belajar yang berbeda-beda. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berperan sebagai media yang memberikan hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Secara umum, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi Kahoot mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penyajian kuis yang interaktif dan menarik, Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hal tersebut membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena disajikan melalui cara yang lebih menarik dan tidak

membosankan. Kahoot! merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi serta kemandirian siswa dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan lebih mudah. Melalui berbagai aktivitas dan tugas yang diberikan, baik yang dikerjakan di dalam maupun di luar kelas, Kahoot! dapat merangsang kemampuan berpikir dan kecerdasan intelektual siswa (Purwati & Antari, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam artikel ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif Kahoot dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Kahoot menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui kuis interaktif sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi pembelajaran dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan berpusat pada siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulisan artikel yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDN Dungkek I” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Artikel ini disusun sebagai salah satu bentuk pemenuhan tugas dan penilaian dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penyusunan artikel ini.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala SDN Dungkek I beserta seluruh dewan guru yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan selama pelaksanaan PPL. Tidak lupa, kami juga menyampaikan apresiasi kepada siswa-siswi kelas V SDN Dungkek I yang telah berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga penerapan media pembelajaran interaktif Kahoot dapat berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh rekan mahasiswa PPL yang telah bekerja sama, saling membantu, dan memberikan dukungan selama kegiatan berlangsung hingga penyusunan artikel ini selesai. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif, serta menjadi referensi bagi pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6.
- Barus, C. A., Pendidikan, M. T., & Harapan, U. P. (2023). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Teknologi Pendidikan* : 8(1), 148–157.
- Chandra, M. F., Irfandi, & Yuhelman, N. (2023). Siapa pun yang ingin belajar atau mengajar menggunakan teknik modern dapat memanfaatkan program ini dengan sangat sukses. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana aplikasi pembelajaran. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 2019–2023.
- Fadilah, N., & Kuswandi, I. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL*. 12, 56–66.
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 339–344. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697>
- Marta, R., Fadhilaturrehmi, F., Mutaqin, A., Efendi, N., Guru, P., Dasar, S., Pahlawan, U., Tambusai, T., Guru, P., Dasar, S., Cendrawasih, U., Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., Sumatera, U., & Matematika, P. (2025). *Jurnal abdidas*. 6(3), 201–210.
- Multidisiplin, P. (2025). *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*. 1(1), 41–49.
- Nurhayati, N., Arafat, Y., & Fitriani, Y. (2020). Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 13(1), 75–87. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v13i1.1036>
- Pendidikan, D. A. N. U., & Makassar, M. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Pengetahuan, I., Dan, A., Di, S., Iv, K., & Negeri, S. D. (2025). *Cendikia pendidikan*. 17(3), 1–8. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Purwati, N. K. R., & Antari, N. L. D. (2022). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Digital. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 143–153. <https://doi.org/10.36277/defermat.v5i2.249>
- Saputro, F. C. (n.d.). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 4(2), 1300–1309.