

Penerapan dan Pelatihan Pemanfaatan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa di SMP I Ar-Rof'iyyah

Arini Hidayati¹, Wildamatuz Zahro², Amilia Farah Dina³, Linda Rohmatul Maula⁴

¹⁻⁴ Universitas Nurul Jadid, Indonesia

arinda3Lreza@gmail.com, wilda.mz07@gmail.com, dienaamelia7@gmail.com, Lindharohmatulmaula@gmail.com

Article history

Submitted: 2026/01/19;

Revised: 2026/01/20;

Accepted: 2026/01/26

Abstract

Pemanfaatan teknologi memiliki peran penting sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran serta sebagai bentuk inovasi dalam mengintegrasikan teknologi dan informasi ke dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif adalah penggunaan Kahoot, yaitu aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik. Namun, pada lingkungan mitra masih ditemukan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan pendidik dalam mengenal, menggunakan, serta memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pelatihan pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru di SMPI Ar-Rof'iyyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan dalam bentuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM). Data diperoleh melalui observasi, angket respon peserta, dan dokumentasi kegiatan, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh peningkatan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran digital, khususnya Kahoot, sebagai sarana evaluasi pembelajaran berbasis permainan. Pemanfaatan Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan antusias serta membantu guru dalam menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan

Keywords

Kahoot, Learning Media, Interactive Learning



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen esensial dalam proses pembelajaran yang berperan penting dalam menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang disampaikan oleh pendidik (Ketaren et al., 2025). Media pembelajaran mampu menjembatani materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih baik. Dalam praktik pembelajaran, media memiliki berbagai fungsi strategis, antara lain untuk menarik perhatian siswa (attentional role), memperlancar komunikasi antara guru dan siswa (communication role), serta meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi

pembelajaran (retention role). Oleh karena itu, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar (Saefuddin & Brebes, 2024).

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan turut mengalami perubahan yang signifikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dan dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, teknologi berperan sebagai sarana pendukung yang dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk integrasi teknologi dan informasi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif (Aliyah, 2024).

Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan eksploratif dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna (Aulia, 2025).

Meskipun pemanfaatan teknologi dalam pendidikan terus berkembang, pada kenyataannya implementasi media pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan (Wahyuni et al., 2024). Salah satu permasalahan utama yang sering ditemukan adalah keterbatasan pengetahuan dan keterampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Tidak sedikit guru yang masih bergantung pada metode pembelajaran konvensional, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, perkembangan teknologi yang sangat pesat menuntut pendidik untuk terus beradaptasi dan meningkatkan kompetensinya. Namun, belum semua pendidik memiliki kesempatan dan kemampuan yang memadai untuk mengembangkan keterampilan literasi digital (Aifalesasunanda et al., 2024). Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, padahal teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Secara teoretis, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sejalan dengan konsep game-based learning atau pembelajaran berbasis permainan. Konsep ini menekankan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan, sehingga proses belajar tidak terasa membosankan. Selain itu, pendekatan ini juga selaras dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna (Asdarina, 2025).

Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi sarana yang mendukung peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif (Masrur, 2025). Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran (Setiawaty, 2024). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif (Nabila, 2024). Selain itu, beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat

yang berfokus pada pelatihan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) juga dilaporkan mampu meningkatkan interaktivitas pembelajaran serta membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan mendorong guru untuk berinovasi dalam menyusun evaluasi pembelajaran yang tidak hanya bersifat mengukur hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa (Wakhyudin & Azizah, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP I Ar-Rofi'iyah, diperoleh gambaran bahwa keterampilan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi masih perlu ditingkatkan. Guru-guru memiliki potensi dan kemauan untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif, namun pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif belum digunakan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas penggunaannya, sehingga proses pembelajaran cenderung belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi yang tersedia. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pelatihan yang dapat membantu guru dalam mengenal, menggunakan, dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Kahoot, sebagai alat bantu pembelajaran bagi peserta didik.

Meskipun penelitian terdahulu telah banyak membahas pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, sebagian besar kajian lebih menitikberatkan pada dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Sementara itu, kajian yang secara khusus mendeskripsikan proses pelatihan serta peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan Kahoot sebagai media pembelajaran masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang mengkaji pemanfaatan Kahoot dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan kualitatif deskriptif juga masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang tidak hanya menyoroti penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengkaji proses dan hasil pelatihan guru dalam memanfaatkan media tersebut secara lebih mendalam.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menitikberatkan pada proses dan hasil pelatihan pemanfaatan media Kahoot bagi guru sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana pelatihan dilaksanakan serta bagaimana peningkatan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membahas efektivitas media Kahoot, tetapi juga menekankan pada penguatan kapasitas pendidik dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi dengan kebutuhan dunia pendidikan di era digital. Peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu kunci dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadi referensi bagi institusi pendidikan dalam merancang program pelatihan serupa.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki signifikansi dalam mendukung pengembangan literasi digital pendidik, sehingga mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pelatihan pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru di SMP I Ar-Rofi'iyah, serta untuk menggambarkan hasil pelatihan dalam meningkatkan keterampilan pendidik dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang aktif, menarik, dan interaktif bagi siswa

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan dalam bentuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) melalui program pelatihan pemanfaatan media pembelajaran Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam proses pelaksanaan pelatihan serta perubahan keterampilan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Subjek penelitian adalah guru-guru SMP I Ar-Rofi'iyah yang terlibat secara langsung sebagai peserta pelatihan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket respon peserta, dan dokumentasi kegiatan. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan dan kemampuan guru selama proses pelatihan, angket digunakan untuk mengetahui respon dan tingkat pemahaman peserta terhadap penggunaan Kahoot, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data hasil pelaksanaan kegiatan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Reduksi data dilakukan dengan memilah dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif dan tabel deskriptif, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola-pola yang muncul dari hasil pelatihan pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

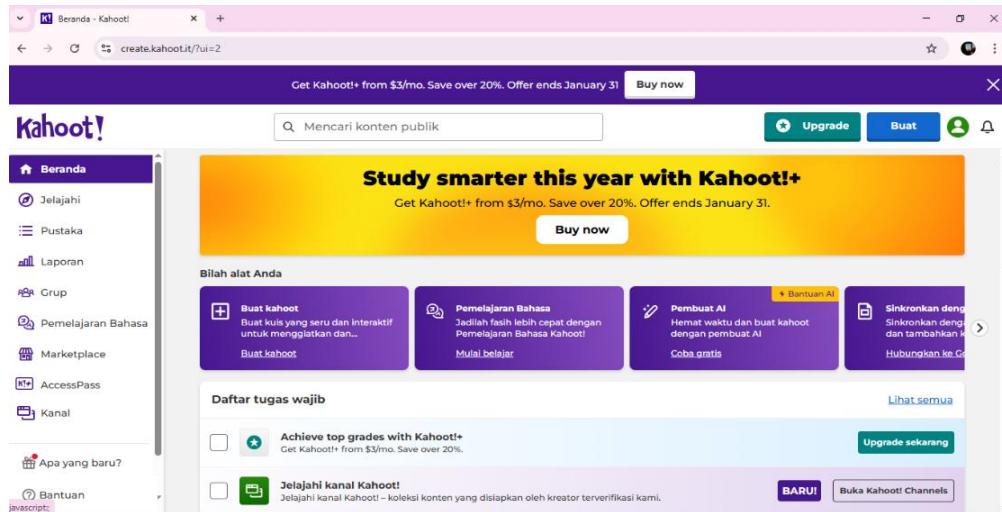
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan oleh tim PPL Universitas Nurul Jadid yang berperan sebagai fasilitator pelatihan di sekolah mitra, yaitu SMP I Ar-Rofi'iyah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahapan ini disusun secara sistematis untuk memastikan kegiatan pelatihan pemanfaatan media Kahoot dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan mitra.

Pada tahap persiapan, tim PkM melakukan studi awal untuk mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan mitra melalui peninjauan lokasi serta karakteristik peserta pelatihan. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim menyusun perencanaan kegiatan dan menyiapkan materi pelatihan dalam bentuk presentasi, dengan dukungan sarana dan prasarana berupa proyektor dan laptop.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru SMP I Ar-Rofi'iyah terkait penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Pada tahap ini, peserta diberikan penjelasan mengenai fitur-fitur Kahoot serta praktik langsung dalam membuat dan mengelola kuis pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan program pelatihan. Pada tahap ini, peserta diarahkan untuk membuat akun pada platform Kahoot.com dan mempraktikkan

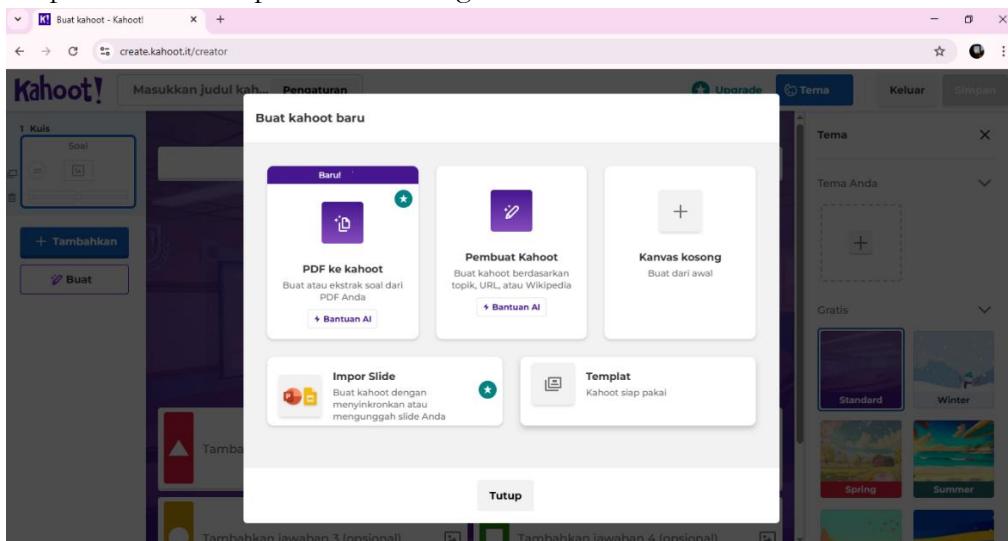
penggunaannya sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru mampu memanfaatkan Kahoot untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mempermudah pemantauan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Kahoot. Tahap awal dalam pelaksanaan pelatihan penggunaan media pembelajaran Kahoot yaitu dengan membuat atau mendaftarkan akun, kemudian ditampilkan halaman utama platform Kahoot.com. sebgaimana pada gambar berikut dibawah ini:



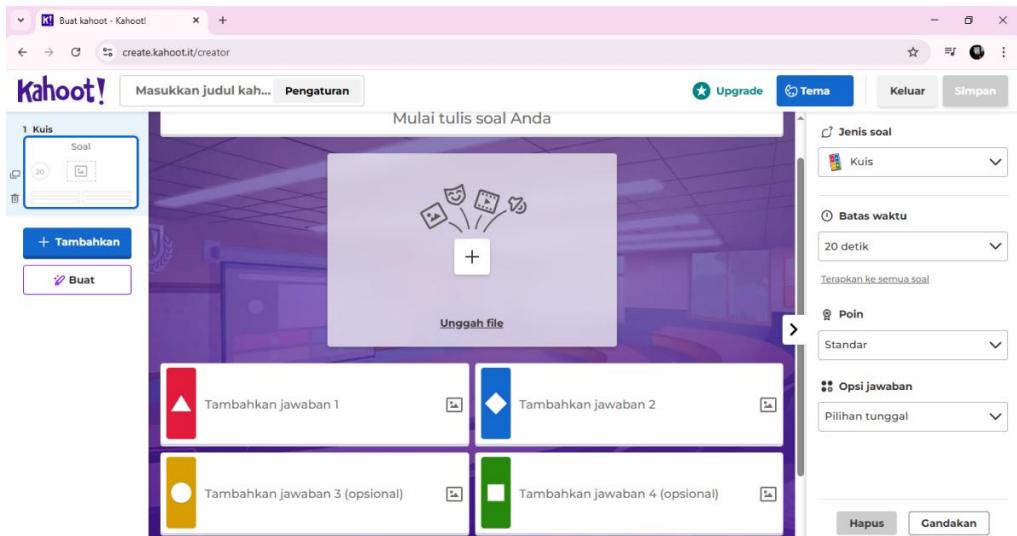
Gambar 1. Tampilan awal Kahoot

Setelah berhasil masuk ke halaman pembuatan kuis, sistem akan menampilkan tampilan halaman seperti berikut sebgaimana dibawah ini:



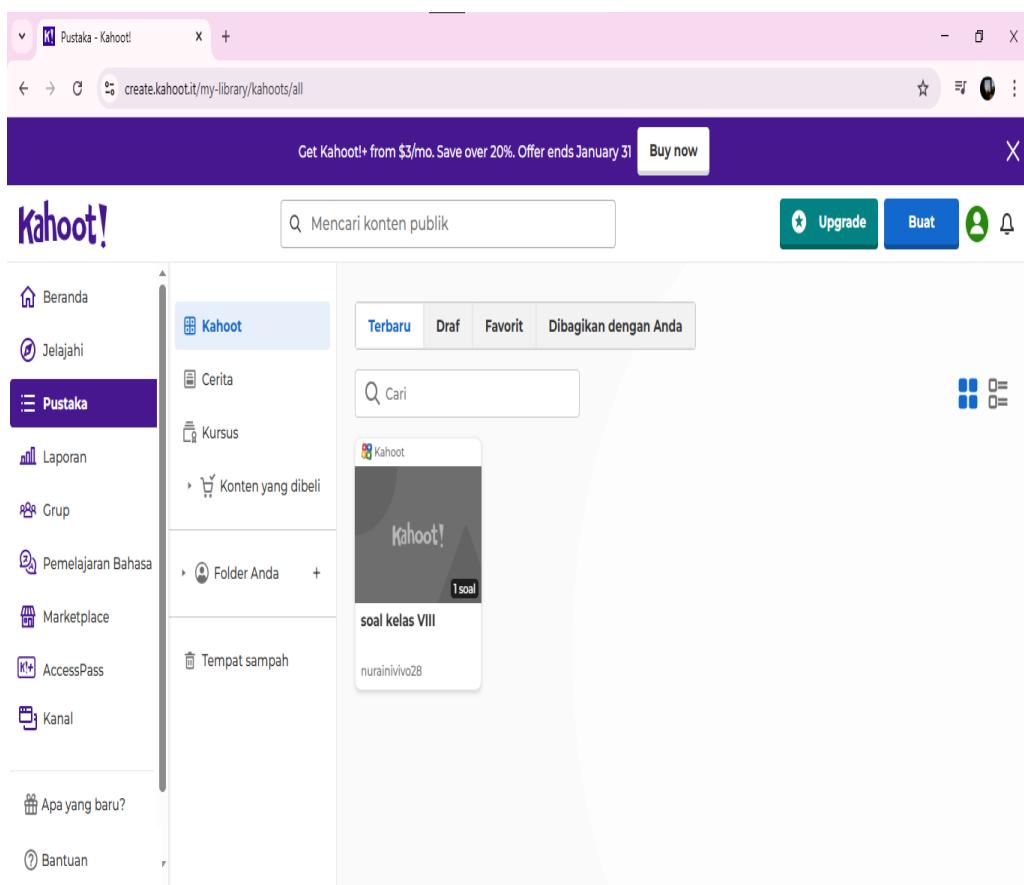
Gambar 2. Tampilan template untuk penyusunan bahan ajar.

Selanjutnya dibawah ini tampilan dari membuat kuis.

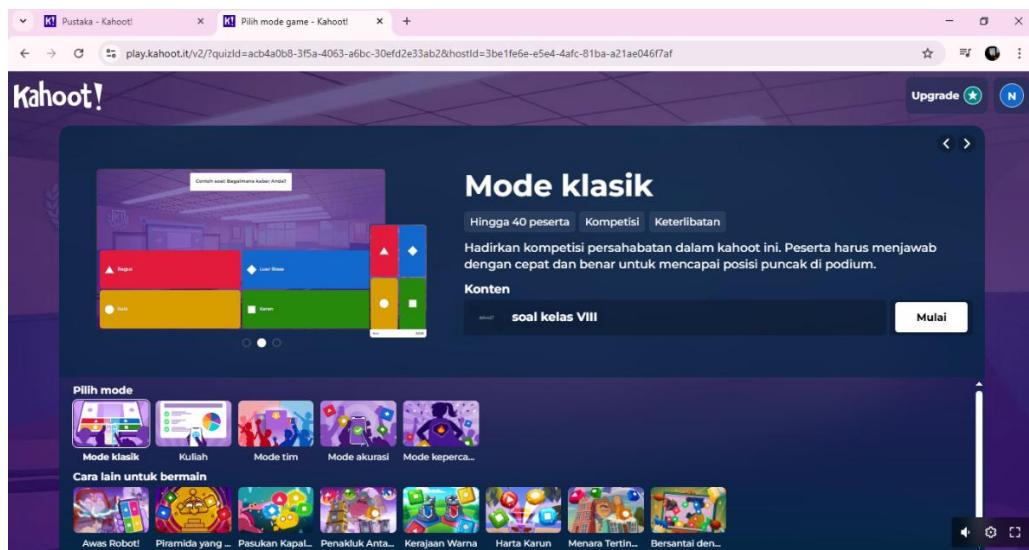


Gambar 3. Tampilan membuat kuis

jika sudah membuat kuis, tampilan halaman kuis di tampilkan pada gambar di atas yang telah kita sajikan

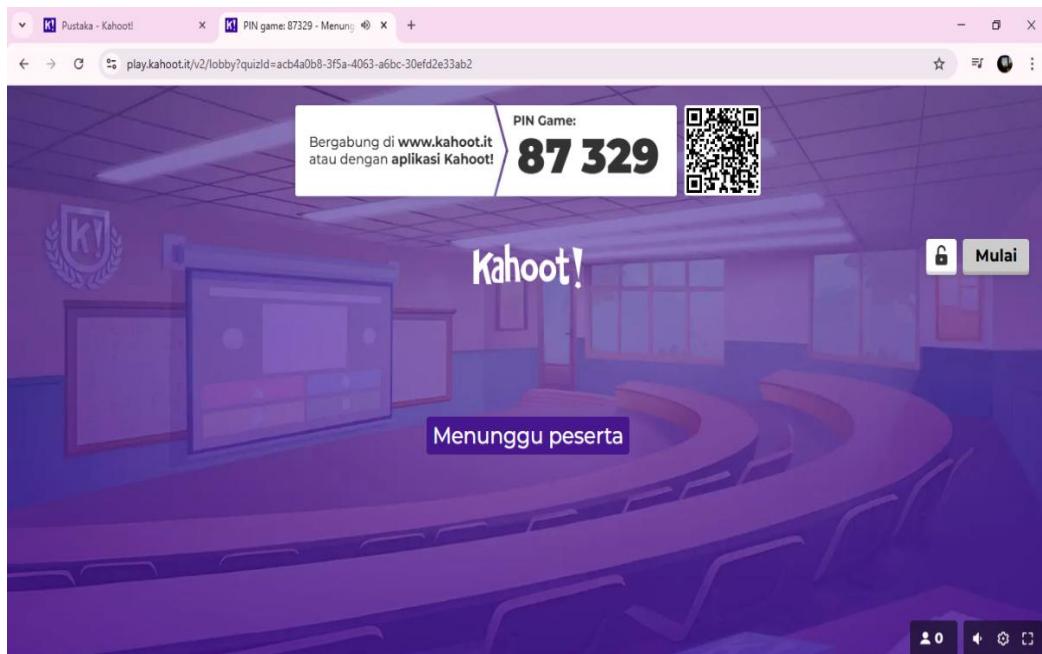


Gambar 4. Tampilan kuis yang sudah dibuat



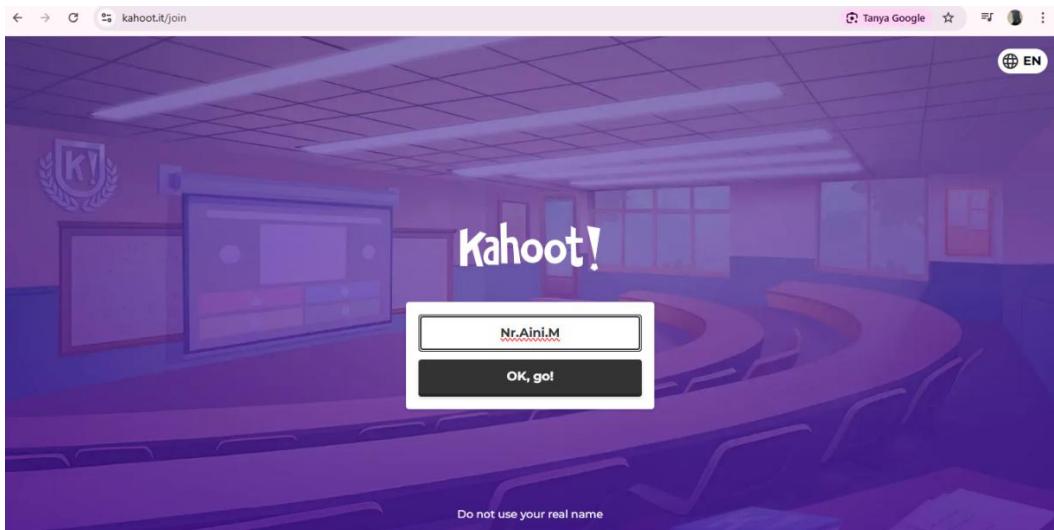
Gambar 5. Tampilan cara bermain

Selanjutnya seperti tampilan di atas, setelah memilih klasik langkah selanjutnya akan muncul PIN yang bisa di share ke setiap siswa untuk masuk dan melihat halaman kuis yang diberikan.



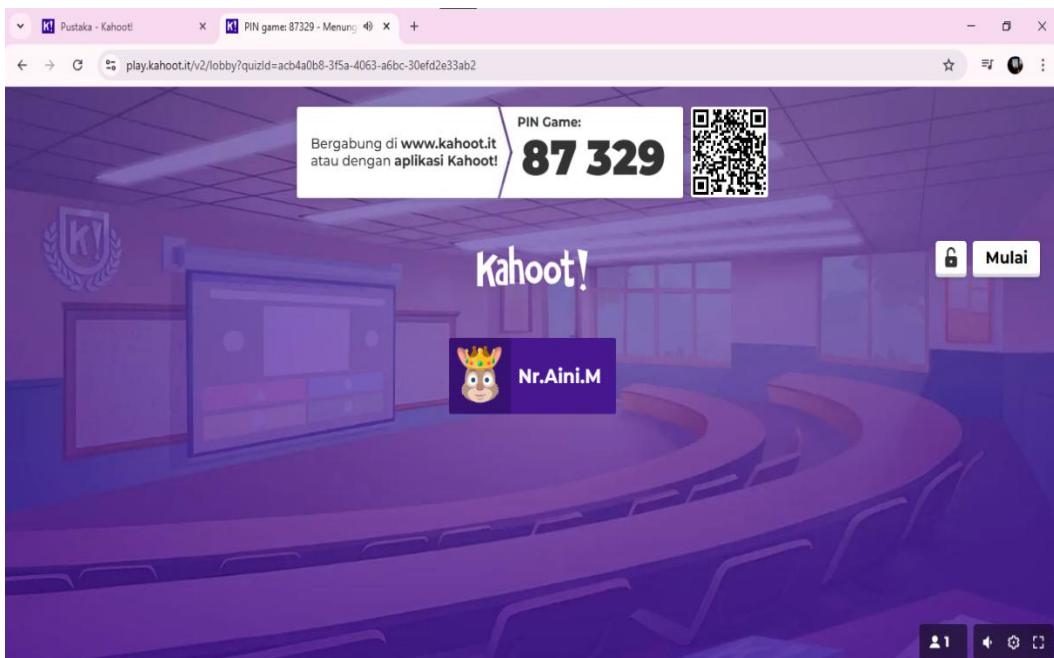
Gambar 6. Tampilan pin game untuk mengakses kahoot

Lalu siswa membuka www.kahoot.com dan join dengan pin game yang telah di share oleh guru



Gambar 7. Tampilan kolom isi nama

Setelah itu di komputer peserta didik muncul tampilan untuk mengisi nick name seperti gambar di atas.



Gambar 8. Tampilan mengetahui peserta kuis

Selanjutnya, di komputer pendidik akan menampilkan jumlah siswa yang mengikuti kuis.



Gambar 9. Tampilan pemenang kuis

Proses berikutnya akan menampilkan hasil dan skor 3 tertinggi yang mengikuti kuis.

Penerapan media pembelajaran berbasis permainan digital melalui Kahoot dilaksanakan oleh tim PPL Universitas Nurul Jadid. Kegiatan pelatihan ini bertempat di ruang kelas SMP I Ar-Roffiyyah. Dari pelatihan yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa para guru telah mampu melakukan pendaftaran akun pada platform Kahoot serta menyusun kuis pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan media Kahoot tersebut dapat menunjang proses pembelajaran dengan meningkatkan partisipasi aktif siswa, sekaligus membekali guru dengan keterampilan dalam membuat konten Kahoot yang mendorong siswa untuk lebih memahami setiap materi yang disampaikan, sehingga membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran yang telah diberikan.

Selain kemampuan teknis dalam membuat akun dan menyusun kuis pembelajaran, hasil pelatihan juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap konsep pembelajaran interaktif berbasis permainan digital. Guru mulai memahami bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang dapat digunakan untuk membangun suasana pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan.

Selama proses pelatihan dan pendampingan, terlihat adanya peningkatan keterlibatan peserta, yang ditunjukkan melalui keaktifan guru dalam mengajukan pertanyaan, mencoba berbagai fitur Kahoot, serta mendiskusikan kemungkinan penerapannya dalam mata pelajaran yang diajarnya. Guru juga mampu menyesuaikan bentuk soal dan tampilan kuis sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan kebutuhan siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Hal ini tercermin dari kemampuan guru dalam merancang kuis pembelajaran secara mandiri, mengatur waktu pengerjaan, serta memahami mekanisme penilaian otomatis yang disediakan oleh Kahoot. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga mendorong perubahan sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan Kahoot memberikan dampak positif terhadap kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis

teknologi. Guru memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan media pembelajaran digital, sehingga mampu mengintegrasikan Kahoot ke dalam proses pembelajaran sebagai media evaluasi maupun penguatan materi yang disampaikan.

Pembahasan Penelitian

Kegiatan pelatihan pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru. Sebagaimana telah dipaparkan pada bagian hasil penelitian, pelatihan yang dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga mendorong perubahan pola pikir guru terhadap pentingnya inovasi dalam pembelajaran.

Temuan lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep *game-based learning* yang menekankan penggunaan unsur permainan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Tahsinia et al., 2025). Unsur kompetisi, umpan balik langsung, serta tampilan visual yang menarik pada Kahoot mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Selain itu, hasil pelatihan juga mencerminkan penerapan teori konstruktivistik, di mana guru sebagai fasilitator mampu merancang pengalaman belajar yang memungkinkan siswa membangun pemahamannya sendiri melalui interaksi dengan media pembelajaran.(Ruslan & Putri, 2024) Kahoot memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, menjawab soal secara mandiri, dan memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini selaras dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Wayan Pitriani & Dantes, 2024). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif berbasis teknologi(Surur et al., 2024) Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya efektif digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana penguatan literasi digital bagi pendidik. Dengan adanya pelatihan, guru menjadi lebih siap dan terampil dalam memanfaatkan teknologi, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan tuntutan era digital dan karakteristik peserta didik masa kini.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi pendidik. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah dan institusi pendidikan untuk mengembangkan program pelatihan serupa sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan Kahoot tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media penguatan materi dan refleksi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Melalui kegiatan PKM ini, pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital menggunakan platform Kahoot mampu membekali pendidik atau guru dengan keterampilan inovatif dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana kelas yang lebih interaktif dan antusias. Selain itu, penggunaan Kahoot juga dapat mengoptimalkan serta mempermudah pelaksanaan evaluasi atau penilaian hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil umpan balik yang diperoleh, kegiatan PKM ini dinilai sangat sesuai dengan kebutuhan para peserta. Media Kahoot terbukti efektif dalam mendukung dan menunjang proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aifalesasunanda, R., Citriadin, Y., & Maujud, F. (2024). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Literasi Digital Di Mts Nurul Yasin Buer. *Al-Bahjah Journal of Islamic Education Management*, 02(01), 42–58. <https://doi.org/10.61553/ascent.v2i1.153>
- Aliyah, H. (2024). Tinjauan Literatur: Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 681–687.
- Asdarina, O. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(3), 464–475.
- Aulia, F. (2025). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157–170.
- Ketaren, M. A., Siregar, D. P., & Alif, S. Z. (2025). Analisis Kompetensi Profesional Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif: Studi Literatur Pada Pendidikan Dasar Analysis of Teachers' Professional Competence in Using Interactive Learning Media: Literature Study in Elementary Education. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 02(01), 10787–10792.
- Masrur, I. (2025). Strategi Dan Media Pembelajaran Dalam Implementasi Pendekatan Deep Learning. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 8(2), 760–781.
- Nabila, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 897–906.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Ruslan, A., & Putri, M. A. (2024). Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme : Strategi Efektif untuk Keterampilan Berfikir Kritis Siswa. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(6), 1–11.
- Saefuddin, A. M., & Brebes, S. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 307–315.
- Setiawaty, R. (2024). Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 159–170.
- Surur, M., S, L. D. K., H, A. F., & Sugianto, R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85–98.
- Tahsinia, J., Reihani, T. S., Rohmawati, N. D., Istiqomah, A. N., & Andrian, F. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1881–1894.
- Wahyuni, S., Zaim, M., Thahar, H. E., Susmita, N., Bahasa, I. K., Padang, U. N., Muhammadiyah, S., & Penuh, S. (2024). Revolusi Media Pembelajaran Digital : " Membuka Peluang Dan Menangani Tantangan Dalam Pembelajaran Bahasa ". *Journal Visipena*, 15(1), 51–66.
- Wakhyudin, H., & Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran

Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3), 790–796.

Wayan Pitriani, N., & Dantes, N. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://jurnaldidaktika.org643>