

Workshop Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah

Zulfah^{1*}, Astuti², Fitri Amelia Hermansyah³, Novita Sari⁴, Syaira Amelya⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai No.23, Bangkinang, Kec. Bangkinang, Kabupaten Kampar, Riau.

E-mail: zulfahasni670@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7614>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 24 Jul 2026

Revised: 30 Jul 2026

Accepted: 05 Aug 2026

Kata Kunci:

Kahoot, Pembelajaran Matematika, Workshop, Media Pembelajaran Interaktif, Gamifikasi, Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

Keywords:

Kahoot, Mathematics Learning, Workshops, Interactive Learning Media, Gamification, Community Service (PKM).



ABSTRACT

Kegiatan ini bertujuan untuk menguji dan mengidentifikasi dampak penyelenggaraan workshop pemanfaatan Kahoot dalam meningkatkan kompetensi profesional serta keterampilan teknis guru matematika untuk merancang pembelajaran yang interaktif. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) ini dilakukan secara hibrida/daring menggunakan Zoom Meeting dan dirancang secara sistematis melalui empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan/persiapan (koordinasi, penyusunan materi, pengajuan proposal, penetapan jadwal), (2) pelaksanaan (pembentukan kelompok, workshop, pendampingan praktik oleh dosen dan mahasiswa), (3) observasi dan evaluasi (pengamatan keterlibatan peserta, hambatan, serta penilaian proses dan hasil), serta (4) refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para guru peserta pelatihan. Peserta berhasil menguasai platform Kahoot, terampil dalam merancang kuis, survei, dan skema pembelajaran matematika yang interaktif, serta mulai mengimplementasikannya langsung di kelas masing-masing. Meskipun sempat menemui kendala teknis seperti keterbatasan gawai dan jaringan internet, hambatan tersebut dapat diatasi melalui opsi penggunaan Kahoot mode luring (offline). Kegiatan workshop ini terbukti sukses meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan, memotivasi keaktifan siswa, serta menciptakan atmosfer belajar matematika yang menyenangkan, dinamis, dan relevan dengan tuntutan ekosistem digital.

This activity aims to test and identify the impact of holding a workshop on the use of Kahoot in improving the professional competence and technical skills of mathematics teachers in designing interactive learning. This community service (PKM) activity was carried out in a hybrid/online manner using Zoom Meeting and was systematically designed through four main stages, namely: (1) planning/preparation (coordination, preparation of materials, proposal submission, scheduling), (2) implementation (group formation, workshop, practical mentoring by lecturers and students), (3) observation and evaluation (observation of participant involvement, obstacles, and assessment of the process and results), and (4) reflection. The results of the activity showed high enthusiasm from the teachers participating in the training. Participants successfully mastered the Kahoot platform, developed skills in designing quizzes, surveys, and interactive math learning schemes, and began implementing them directly in their respective classrooms. Although they encountered technical challenges such as limited devices and internet connection, these obstacles were overcome by using the offline Kahoot mode. This workshop proved successful in improving teachers' competency in integrating educational technology, motivating student engagement, and creating a fun, dynamic, and relevant math learning environment that meets the demands of the digital ecosystem.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Zulfah, et al. (2026), *Workshop Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7614>

PENDAHULUAN

Pendidikan bukan sekadar proses transfer ilmu di dalam ruang kelas, melainkan sebuah ikhtiar mendasar untuk memanusiakan manusia dan menyiapkan peradaban yang lebih baik. Pendidikan memegang fungsi yang sangat vital dalam membentuk kepribadian serta kompetensi generasi penerus agar siap menghadapi dinamika zaman yang terus berkembang (Sahroh & Rizkiyah, 2021). Hakikatnya, pendidikan merupakan bimbingan sistematis untuk memaksimalkan seluruh potensi yang terpendam dalam diri peserta didik. Proses pembentukan karakter yang luhur ini harus dilakukan secara konsisten, baik dalam lingkup keluarga maupun institusi formal seperti sekolah. Lebih lanjut, Rahman et al. (2022) menegaskan bahwa pendidikan adalah langkah sadar dan terencana untuk menciptakan ekosistem belajar yang kondusif. Melalui ekosistem yang terarah ini, peserta didik tidak hanya didorong untuk menguasai ilmu pengetahuan, tetapi juga dibimbing agar memiliki kematangan spiritual, kecerdasan intelektual, serta akhlak mulia yang nantinya akan menjadi fondasi kuat bagi mereka dalam memberikan kontribusi positif bagi kehidupan bermasyarakat.

Sebagai disiplin ilmu yang dinamis dan terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi, matematika menempati posisi yang strategis dalam sistem pendidikan global maupun nasional. Di Indonesia sendiri, mata pelajaran ini konsisten diajarkan sebagai materi inti dari jenjang sekolah dasar hingga menengah atas (Kamarullah, 2017). Dalam implementasinya, pembelajaran matematika melibatkan interaksi aktif antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek belajar. Menurut Ali (dalam Sopamena dkk., 2018), proses ini bertujuan agar siswa mampu mengonstruksi pemahaman mereka sendiri terhadap konsep, prinsip, serta metode pemecahan masalah sesuai dengan kapasitas intelektual masing-masing (Lusianisita & Rahaju, 2020). Oleh karena itu, matematika tidak hanya dipandang sebagai hafalan rumus semata, melainkan sebagai sarana penting untuk melatih cara berpikir logis, kritis, dan sistematis yang sangat dibutuhkan dalam era modern.

Kendati memiliki peranan yang krusial, menciptakan atmosfer pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tetap menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik. Di antara berbagai bidang studi yang ada, matematika sering kali dilabeli sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang diminati oleh sebagian besar siswa (Tafanao & Yulisman Zega, 2023). Anggapan miring ini biasanya timbul karena karakteristik matematika yang cenderung abstrak, sehingga membuat siswa merasa kesulitan untuk memahami materi secara mendalam dan akhirnya kehilangan motivasi belajar. Kondisi psikologis seperti ini menuntut kreativitas tinggi dari seorang pendidik untuk memecahkan kebosanan dan mengubah stigma negatif tersebut menjadi antusiasme yang tinggi di dalam kelas.

Masuknya dunia pendidikan ke dalam era disrupsi teknologi menuntut adanya inovasi digital yang tidak bisa lagi dihindari. Teknologi telah membuka lebar peluang untuk merombak metode pengajaran konvensional menjadi pengalaman belajar yang jauh lebih interaktif dan menarik. Perubahan paradigma ini secara langsung mendesak para guru untuk terus meningkatkan kompetensi dan kemampuan adaptasi mereka terhadap berbagai perangkat digital (Hidayat et al., 2023). Tanpa penguasaan literasi digital yang memadai, pendidik akan kesulitan menjangkau gaya belajar generasi muda saat ini yang lekat dengan gawai dan internet. Salah satu platform inovatif yang sangat potensial untuk diintegrasikan dalam pembelajaran modern adalah *Kahoot*.

Kahoot merupakan sebuah media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang khusus untuk menghidupkan suasana kelas melalui kuis interaktif, survei, dan diskusi kelompok. Menurut Inggriyani et al. (2020), platform ini berfungsi ganda, yakni sebagai sarana penyampaian materi sekaligus wadah untuk memperkuat interaksi sosial antarpeserta didik. Elemen kompetisi dan kolaborasi yang disajikan terbukti mampu merangsang perkembangan sosial serta emosional siswa secara positif. Guna menghadapi tuntutan Revolusi Industri 4.0, guru mutlak harus memiliki keseimbangan antara soft skills dan hard skills (Sakdah et al., 2021). Dengan memanfaatkan fitur gamifikasi yang menarik, *Kahoot* terbukti efektif dalam mendongkrak ketertarikan siswa, khususnya dalam menaklukkan materi matematika yang selama ini dianggap rumit (Sulistiyawati et al., 2021).

Meskipun efektivitas *Kahoot* telah banyak diakui dalam berbagai literatur pendidikan, implementasinya di lapangan masih menemui jalan buntu. Hambatan terbesar yang kerap ditemukan adalah minimnya pemahaman guru terkait cara mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Banyak tenaga pendidik yang masih canggung atau belum terbiasa memanfaatkan aplikasi interaktif akibat kurangnya akses terhadap pelatihan formal serta terbatasnya

pengalaman praktis. Akibatnya, potensi besar dari teknologi pembelajaran ini belum dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, penyelenggaraan workshop tentang pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika hadir sebagai solusi yang solutif dan strategis. Pelatihan ini difokuskan untuk membekali para guru dengan keterampilan teknis dalam merancang serta mengeksekusi strategi pembelajaran interaktif berbasis digital. Melalui program ini, para pendidik diharapkan mampu meramu metode penyampaian materi yang lebih segar dan menyenangkan, sehingga gairah belajar serta pemahaman siswa terhadap konsep matematika dapat meningkat secara signifikan. Selain itu, kegiatan ini dirancang agar guru tidak hanya menjadi penonton kemajuan teknologi, tetapi menjadi aktor utama yang mampu mengendalikannya di dalam kelas.

Di samping mengatasi kendala teknis di kelas, pelaksanaan workshop ini juga sangat selaras dengan arah perkembangan kurikulum nasional yang semakin menggarisbawahi pentingnya literasi digital. Integrasi teknologi tidak hanya berfungsi mempermudah pemahaman siswa terhadap materi ajar, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan pembekalan untuk menghadapi ekosistem digital di masa depan. Penggunaan media seperti *Kahoot* mampu mengubah pola komunikasi kelas menjadi lebih dinamis, di mana peserta didik tidak lagi sekadar mendengarkan penjelasan secara pasif, melainkan terlibat secara aktif dalam proses pencarian ilmu. Keterlibatan aktif ini terbukti ampuh dalam melatih kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif anak didik.

Pada akhirnya, rangkaian kegiatan workshop ini di proyeksikan mampu mendongkrak kompetensi profesional guru dalam mengoptimalkan teknologi pembelajaran. Dampak positif yang ditimbulkan tidak hanya terbatas pada perbaikan kualitas mata pelajaran matematika saja, melainkan juga meluas pada terciptanya ekosistem sekolah yang inovatif dan adaptif terhadap kecakapan abad ke-21. Dengan demikian, inisiatif ini memegang peranan yang sangat esensial dalam mewujudkan sistem pendidikan yang berkualitas tinggi, relevan, serta tahan banting terhadap perubahan zaman. Keberhasilan integrasi teknologi ini pada akhirnya akan bermuara pada lahirnya SDM unggul yang siap bersaing di kancah global.

METODE

Secara garis besar, alur pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis melalui empat tahapan utama, yakni tahap perencanaan atau persiapan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta diakhiri dengan tahap refleksi. Pendekatan siklus ini bertujuan agar setiap tahapan kegiatan dapat terpantau dengan baik, terarah, serta mampu mencapai target luaran yang telah ditetapkan secara optimal.

Perencanaan

Pada tahap awal ini, tim pelaksana mematangkan seluruh konsep kegiatan agar siap diimplementasikan di lapangan. Rincian kegiatan perencanaan meliputi:

1. Koordinasi Awal

Melaksanakan audiensi dan koordinasi strategis bersama Ketua Program Studi (Kaprodi) Pendidikan Matematika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai guna menyelaraskan tujuan program.

2. Penyusunan Materi

Merancang dan mengembangkan modul serta materi workshop yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan mitra.

3. Pengajuan Proposal

Menyusun dan mengajukan usulan proposal kegiatan secara resmi kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai untuk memperoleh perizinan serta dukungan pendanaan.

4. Penetapan Jadwal

Menentukan waktu pelaksanaan yang tepat dan fleksibel untuk kegiatan bertajuk "Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah."

Pelaksanaan

Tahap ini merupakan realisasi dari rancangan program yang telah disusun sebelumnya. Rangkaian kegiatan pelaksanaannya mencakup:

1. Pembentukan Kelompok
Mengorganisasikan para guru matematika ke dalam beberapa kelompok kecil agar proses pendampingan menjadi lebih efektif.
2. Penyelenggaraan Workshop
Memulai rangkaian acara inti berupa Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.
3. Pendampingan Praktik
Melibatkan mahasiswa/i secara aktif untuk mendampingi serta membantu guru-guru yang mengalami kendala teknis maupun non-teknis selama sesi praktik berlangsung.
4. Pemberian Materi oleh Tim
Dosen bersama mahasiswa bahu-membahu menyampaikan materi dan memandu jalannya pelatihan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama pihak sekolah.

Observasi dan Evaluasi

Tahap ini difokuskan untuk memonitor jalannya program serta mengukur tingkat keberhasilan kegiatan. Rincian kegiatannya meliputi:

1. Pelaksanaan Observasi
Pengamatan langsung yang dilakukan oleh tim pelaksana di lapangan guna memantau keterlibatan peserta sekaligus mengidentifikasi hambatan atau kendala yang muncul selama acara.
2. Tahap Evaluasi
Penilaian yang mencakup evaluasi proses (selama kegiatan berlangsung), evaluasi akhir (capaian peserta), hingga evaluasi tindak lanjut. Tim juga membuka ruang bagi peserta untuk memberikan masukan, kritik, saran, serta tanggapan konstruktif terhadap hasil pelatihan.

Refleksi

Tahap penutup dalam siklus kegiatan ini melibatkan diskusi dua arah antara tim pelaksana dan para peserta yang bertindak sebagai guru mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

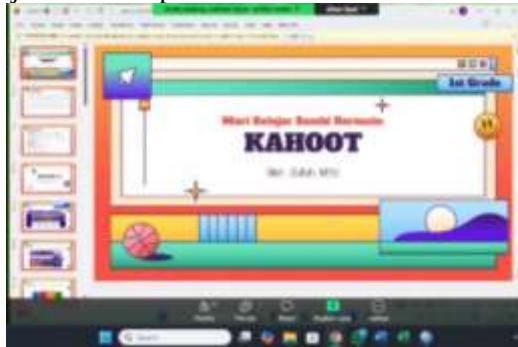
Hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dijabarkan melalui beberapa poin pencapaian berikut:

1. Tingkat Antusiasme Peserta
Para guru matematika khususnya dari SMKN 1 Somambawa, SMK Negeri 1 Pulau-Pulau Batu, SMPN 2 Lolowau, dan sejumlah sekolah mitra lainnya menunjukkan ketertarikan serta keaktifan yang tinggi selama mengikuti Workshop Pemanfaatan *Kahoot*.
2. Penguasaan Platform
Guru-guru peserta pelatihan kini memiliki pemahaman yang baik mengenai pengoperasian *Kahoot* untuk membangun metode pembelajaran yang interaktif melalui pembuatan kuis, survei, hingga ruang diskusi digital.
3. Perancangan Pembelajaran Kreatif
Peserta terampil dalam menyusun skema pembelajaran matematika yang lebih inovatif, yang terbukti mampu mendongkrak motivasi belajar siswa di kelas.
4. Penerapan di Kelas
Guru telah mulai mengimplementasikan *Kahoot* secara nyata di ruang kelas masing-masing, sehingga tercipta atmosfer belajar yang dinamis serta mempermudah siswa dalam mencerna konsep matematika.
5. Dokumentasi Materi
Seluruh modul dan materi pendukung workshop untuk mengoptimalkan pemahaman guru telah dilampirkan pada bagian lampiran laporan.
6. Catatan Dampak
Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengangkat mutu pengajaran matematika sekaligus mengakselerasi adopsi teknologi digital di lingkungan pendidikan.

Materi pada Sosialisasi

Materi utama yang disampaikan dan dibahas dalam rangkaian kegiatan ini meliputi:

1. Paradigma Pembelajaran
Membahas kerangka berpikir pemanfaatan *Kahoot* dalam konteks pengajaran matematika modern di sekolah.
2. Kajian Penelitian
Mengupas efektivitas platform *Kahoot* untuk merangsang keaktifan siswa, mempertajam pemahaman konsep, serta membangun kolaborasi dan interaksi sosial yang positif di antara peserta didik.
3. Sesi Pelatihan (Workshop)
Panduan teknis penggunaan *Kahoot* khusus untuk mata pelajaran matematika.
4. Proyeksi dan Temuan Kedepan
Evaluasi dan proyeksi lanjutan terkait pemanfaatan *Kahoot* di masa mendatang.



Gambar 1. Paparan Materi Pemanfaatan *Kahoot* pada Pembelajaran Matematika via PPT



Gambar 2. Alur Registrasi Akun hingga Praktik Permainan *Kahoot*.



Gambar 3. Pemanfaatan Kode untuk Memulai Permainan *Kahoot*.

Temuan dan Evaluasi Pelaksanaan.

1. Peningkatan Keterampilan
Mayoritas peserta semakin mahir memanfaatkan fitur *Kahoot* untuk merancang kuis serta aktivitas interaktif penunjang pelajaran matematika.
2. Kesiapan Implementasi
Peserta tidak hanya mampu menyusun rancangan kuis matematika, tetapi juga berkomitmen untuk menerapkannya langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar.

3. Peningkatan Kepercayaan Diri

Tumbuhnya minat dan rasa percaya diri pada diri guru untuk mengintegrasikan perangkat teknologi modern ke dalam metode pengajaran sehari-hari.

4. Solusi Kendala Teknis

Meskipun sempat dijumpai hambatan berupa keterbatasan perangkat gawai dan jaringan internet, peserta telah dibekali solusi alternatif, seperti pemanfaatan mode offline *Kahoot*.

5. Kolaborasi Antar-Guru

Terbentuknya ruang berbagi pengalaman dan ide antarpeserta, yang secara langsung mempererat kerja sama dalam merancang desain pembelajaran yang kreatif.

6. Respon Positif

Para guru menunjukkan tanggapan yang sangat antusias dan termotivasi tinggi untuk terus menggunakan *Kahoot* sebagai media penunjang pembelajaran.

Persiapan Workshop Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah untuk Guru.

Sebelum pelaksanaan workshop, berbagai langkah persiapan dilakukan guna memastikan kelancaran acara pelatihan bagi para guru mengenai penggunaan media *Kahoot*. Rincian persiapannya meliputi:

1. Penentuan Materi

Topik utama yang dirumuskan dan akan dipaparkan kepada para peserta guru berfokus pada "Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah".

2. Persiapan Perlengkapan Workshop

Penyediaan seluruh instrumen, perangkat, serta materi pendukung secara komprehensif agar para peserta dapat mengamati dan memahami secara mendalam fungsi *Kahoot* dalam mata pelajaran matematika.

3. Tempat Workshop

Pelaksanaan kegiatan dipusatkan secara hibrida/daring di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dengan memanfaatkan platform konferensi video Zoom Meeting.

Persiapan Pelaksanaan dan Penulisan Penelitian Workshop

Guna mendukung keberhasilan serta dokumentasi riset dari kegiatan pelatihan tersebut, tahapan persiapan penulisan penelitian workshop diuraikan sebagai berikut:

1. Penentuan Materi

Penentuan substansi materi ajar yang difokuskan khusus pada panduan praktis pemanfaatan dan pengoperasian aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran matematika.

2. Persiapan Perlengkapan Workshop

Penyiapan berbagai instrumen dan perlengkapan yang esensial untuk mendukung proses pengumpulan data dan penulisan laporan penelitian workshop.

3. Tempat Workshop

Kegiatan inti penelitian dan pelatihan bertempat di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai serta didukung penuh melalui penggunaan aplikasi Zoom Meeting.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingginya keikutsertaan para guru dalam "Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah" tercermin dari semangat dan keaktifan mereka yang terjaga dari awal hingga akhir acara.
2. Para peserta telah mampu memahami materi dan berhasil menyusun draf rancangan pemanfaatan media *Kahoot* untuk pembelajaran matematika.
3. Pelaksanaan workshop ini membuktikan bahwa *Kahoot* efektif dalam memperkuat interaksi guru dan siswa, mendalami konsep matematika, serta membangun kerja sama di kelas. Penggunaan platform ini berhasil memotivasi keaktifan siswa, sekaligus membantu guru menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.
4. Secara umum, kegiatan ini sukses meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan serta berdampak langsung pada peningkatan mutu pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil dan pembahasan, disarankan:

1. Pendidik disarankan untuk senantiasa meningkatkan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* guna menunjang proses pembelajaran matematika di sekolah. Hal ini bertujuan agar metode pengajaran tetap inovatif, interaktif, serta mampu menarik minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika yang seringkali dianggap sulit.
2. Penggunaan *Kahoot* dalam materi matematika dapat dikombinasikan secara optimal dengan pendekatan yang berbasis pada konteks kehidupan nyata sehari-hari. Pendekatan kontekstual membantu siswa lebih mudah memahami konsep matematika abstrak karena dikaitkan langsung dengan situasi atau permasalahan di lingkungan sekitar mereka.
3. Program pendampingan dan bimbingan ini perlu diperluas serta diagendakan secara berkala demi memperkaya pemahaman matematika berbasis digital di tengah masyarakat. Pelaksanaan yang konsisten akan memastikan para guru maupun siswa semakin terbiasa mengaplikasikan teknologi *Kahoot* untuk memecahkan masalah matematika dalam aktivitas harian.
4. Sekolah atau instansi terkait hendaknya menyelenggarakan pelatihan secara berkala untuk memaksimalkan keterampilan guru dalam mengoperasikan *Kahoot*. Pelatihan ini sangat krusial untuk memperbarui wawasan guru mengenai fitur-fitur terbaru *Kahoot* dan cara mendesain kuis edukatif yang lebih efektif.
5. Alternatif penggunaan *Kahoot* versi luring (offline) dapat diterapkan sebagai solusi praktis apabila menghadapi kendala jaringan internet yang kurang stabil. Langkah antisipatif ini memastikan proses pembelajaran interaktif tetap dapat berjalan lancar tanpa hambatan teknis meskipun berada di area dengan keterbatasan sinyal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Lusianisita, R., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 93–102. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sahroh, A., & Rizkiyah, N. N. (2021). Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Nilai Kejujuran dalam Pendidikan Karakter: Studi Hadis Bukhari No. 5629. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 335–366. <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index%7C335>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi *Kahoot!* dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>
- Tafanao, N., & Yulisman Zega. (2023). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa di SMK Negeri 1 Umbunasi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 845–852. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.361>