



## Penerapan Media Digital Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SDN Ngasemlembang

Tusida Sherlina Dewi <sup>1\*</sup>, Humairah <sup>2</sup>, Arfian Mudayan <sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia

### ARTICLE INFO

Received: 30 July 2025

Received in revised: 4 August 2025

Accepted: 30 August 2025

Available online: 30 November 2025

\* Corresponding author.  
sherlinadewi25@gmail.com

### Keywords:

Learning Media,  
Kahoot,  
Conceptual Understanding

### ABSTRACT

*This study aims to improve students' conceptual understanding. This type of classroom action research implements interactive digital media based on the Kahoot application. The subjects of the study were all fourth-grade students at SDN Ngasemlembang, totaling 16 students. Each cycle consisted of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The data analysis techniques used were observation result analysis and conceptual understanding analysis. The results of the study can be concluded as follows: (1) Teacher activity observation in Cycle I obtained an average score of 62.5%, and in Cycle II, it increased to 88.67%, showing an improvement of 26.17%. (2) Student activity observation in Cycle I obtained an average score of 58.33%, and in Cycle II, it increased to 89.16%, indicating an improvement of 30.83%. (3) Students' conceptual understanding in Cycle I reached 56.25%, and in Cycle II, it increased to 81.25%, showing an improvement of 25%. Therefore, it can be concluded that the use of the Kahoot application in learning activities can improve students' conceptual understanding in the topic of two-dimensional shapes in the fourth grade at SDN Ngasemlembang.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Jenis penelitian tindakan kelas ini menerapkan media digital interaktif berbasis aplikasi Kahoot. Subjek yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN Ngasemlembang yang berjumlah 16 siswa. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis hasil observasi dan analisis pemahaman konsep. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) Observasi aktivitas guru pada siklus I mendapatkan rata-rata 62,5% dan siklus II sebesar 88,67%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,17%. (2) Observasi aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata 58,33% dan siklus II sebesar 89,16%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 30,83%. (3) Hasil pemahaman konsep siswa pada siklus I mendapatkan 56,25% dan siklus II 81,25%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 25%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun datar kelas IV SDN Ngasemlembang.

**Kata Kunci:**  
Media Pembelajaran,  
Kahoot,  
Pemahaman Konsep

Doi: <https://doi.org/10.24114/jt.v14i2.68127>

### 1. Pendahuluan

Di zaman modern seperti sekarang ini, masyarakat cenderung menggunakan gawai dalam beraktivitas sehari-hari, begitupun dengan siswa sekolah dasar. Fenomena saat ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kerja sama, kreatif, dan berpikir kritis (Permana, 2021). Penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif, yaitu digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Menurut KBBI, media diartikan



Tusida Sherlina Dewi, Humairah, Arfian Mudayan. 2025. Penerapan Media Digital Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SDN Ngasemlembang. *Jurnal Tematik* 14(2).

@2025 Published by Pendidikan Dasar - *Universitas Negeri Medan*. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan informasi. Menurut Mustikawati, (2019) Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Menurut Humairah dkk. (2021) Media bertindak dalam membawa pesan yang akan disampaikan ke penerima, dimana penerimanya yaitu siswa. Menurut Sitepu, (2022) Media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa dengan tujuan untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran. Sedangkan menurut Nurfadillah dkk. (2021) Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang mendukung guru dalam memperluas wawasan dan pengetahuan siswa.

Media memiliki beberapa jenis, salah satunya yaitu media digital. Media digital adalah alat pembelajaran yang bisa digunakan dan dioperasikan melalui berbagai perangkat, seperti handphone, laptop dan lain sebagainya (Asih, 2021). Dengan mengembangkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran digital, guru dapat memaksimalkan efektivitas proses belajar mengajar (MZ, A. S. A., Mudayan dan Widiyanti., 2024)

Menurut Jahnihirda, dkk (2023) Media interaktif merupakan jenis media yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti bertanya, berdiskusi, dan melakukan percobaan. Media ini mendukung terjadinya interaksi dua arah antara pengguna, umumnya siswa atau audiens dengan media itu sendiri. Berbeda dari media pasif, media interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif pengguna dalam pengalaman belajar yang ditawarkan. Media ini mampu menggabungkan beragam konten seperti gambar, video, audio, simulasi, serta teks interaktif yang menyajikan informasi lengkap dan contoh-contoh konkret.

Salah satu platform digital yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran adalah Kahoot. Media Kahoot adalah sebuah program yang berfungsi sebagai kuis daring, di mana pemainnya adalah siswa, sementara guru bertindak sebagai admin dan perancang soal (Purnamasari dkk., 2023). Penggunaan media digital interaktif seperti aplikasi Kahoot memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Di sisi lain, media ini juga memberi peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama. Dari hasil observasi awal, diketahui bahwa banyak siswa yang mengeluh dan kurang percaya diri pada saat belajar matematika. Kendala utama dalam pembelajaran, khususnya matematika, adalah minimnya pemahaman konsep siswa akibat dominasi metode ceramah. Siswa cenderung menghafal tanpa benar-benar memahami, yang berdampak pada kesulitan saat menghadapi soal-soal ujian. Sebagian besar siswa mengalami hambatan dalam belajar karena kurang memahami konsep matematika secara mendalam. Ketidakpahaman ini memicu kesalahan dalam menyelesaikan soal dan menurunkan minat mereka untuk mempelajari matematika lebih lanjut (Khotimah, Humairah dan Mudayan., 2024).

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ferry Cahyo Saputro, dkk (2024) yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa". Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan fitur dari Kahoot yang mendukung pembelajaran online. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Irgi Frianda dkk (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Animasi Sebagai Sumber Belajar Alat-Alat Transportasi Untuk Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi yang dibangun telah teruji kelayakannya. Dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu fokus penelitian. Fokus penelitian ini terletak pada pemahaman konsep, yaitu sejauh mana siswa mampu mengerti, menjelaskan, dan menerapkan konsep yang dipelajari dalam pembelajaran. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana siswa membangun dan menguasai pemahaman yang mendalam terhadap materi ajar, bukan hanya sekadar memperoleh nilai atau menunjukkan minat terhadap pembelajaran. Sedangkan pada penelitian sebelumnya lebih berfokus pada minat belajar, yaitu menilai sejauh mana tingkat ketertarikan atau motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di SDN Ngasemlembang. Khairunnisa, dkk (2022) menyatakan bahwa pemahaman konsep memegang peranan penting dalam pembelajaran matematika. Pendapat ini sejalan dengan Diana (2020), yang menyebutkan bahwa pemahaman konsep merupakan dasar utama dalam memahami prinsip dan teori. Dengan demikian, agar siswa mampu menguasai prinsip dan teori secara baik, mereka harus terlebih dahulu memahami konsep-konsep yang membentuknya. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam menguasai, menjelaskan, dan menerapkan suatu gagasan secara mendalam. Menurut Hendriana dkk. (2021) indikator pemahaman konsep matematis dapat dijelaskan melalui berbagai aspek sebagai berikut:

1. Mengulangi pernyataan tentang konsep yang telah dipelajari.
2. Mengklasifikasikan objek berdasarkan kriteria yang memenuhi syarat dari konsep tersebut.
3. Mengidentifikasi sifat-sifat yang terkait dengan operasi atau konsep.
4. Menerapkan konsep secara logis.
5. Memberikan contoh atau contoh kontra (lawan contoh) dari konsep yang telah dipelajari.
6. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, seperti tabel, grafik, diagram, sketsa, model matematika, dan bentuk lainnya.
7. Mengaitkan berbagai konsep, baik dalam matematika maupun di luar matematika.



## 8. Mengembangkan syarat yang diperlukan dan syarat yang cukup untuk memahami suatu konsep.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa, indikator pemahaman konsep dalam pelajaran bangun datar yaitu mencakup mengklasifikasikan kemampuan bentuk mengulang berdasarkan sifatnya, definisi, serta mengidentifikasi karakteristik tiap bangun datar.

## 2. Metode

Penelitian Tindakan Kelas menurut Azizah, (2021) merupakan sebuah kegiatan ilmiah yang dilaksanakan oleh guru atau peneliti di dalam lingkungan kelas, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai tindakan yang diambil. Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar melalui berbagai tindakan yang dirancang secara sistematis, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal. Pada penelitian tindakan kelas (PTK) guru bertindak sebagai pelaksana. Penelitian ini dilakukan secara 2 siklus, yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Lembar observasi berisi aktivitas guru dan siswa. Sedangkan untuk peningkatan pemahaman konsep diukur melalui tes awal dan tes akhir. Penelitian ini melibatkan 1 guru kelas dan 16 siswa sebagai sampel, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Keterangan:

- O1 : Observer 1  
O2 : Observer 2

Keterangan Skor:

- 4 : Sangat Baik  
3 : Baik  
2 : Cukup Baik  
1 : Kurang

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK) yang dilakukan bersama guru kelas dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 4 SDN Ngasemlemhang pada materi bangun datar melalui media digital interaktif Kahoot. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Berdasarkan hasil pada siklus I yang dilakukan dua observer dengan melakukan observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran maka hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Aktivitas Guru Siklus I**

No	Siklus I		
	O1	O2	Jumlah
1	3	3	3
2	2	2	2
3	1	3	2
4	3	3	3
5	3	3	3
6	3	2	2,5
7	2	1	1,5
8	2	3	2,5
9	2	3	2,5
10	3	3	3
11	3	3	3
12	2	2	2
13	2	3	2,5
14	1	2	2
15	3	3	3
	35	39	37,5
	58,33%	65%	62,5%



Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa total skor yang diperoleh adalah 62,5 % dengan kategori cukup. Beberapa aspek telah diterapkan oleh guru dengan cukup baik, namun masih diperlukan peningkatan agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan selaras dengan tujuan yang diharapkan.

**Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Siklus I		
	O1	O2	Jumlah
1	3	3	3
2	2	2	2
3	2	2	2
4	1	2	1,5
5	2	3	2,5
6	3	2	2,5
7	3	2	2,5
8	2	3	2,5
9	3	3	3
10	3	3	3
11	2	2	2
12	1	2	1,5
13	2	3	2,5
14	2	3	2,5
15	2	2	2
	33	37	35
	55%	61,67%	58,33%

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa skor total yang diperoleh yaitu 58,33% dengan kategori cukup. Pada beberapa aspek siswa sudah melakukannya dan menerapkannya dengan baik. Akan tetapi masih perlu bimbingan dan dampingan dari guru.

**Tabel 3. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Siklus I**

No	Nama	Tes awal	Tes akhir	Kriteria	
				T	TT
1.	AF	42	77		✓
2.	AR	46	73		✓
3.	AZ	60	80	✓	
4.	BR	60	83	✓	
5.	DA	67	88	✓	
6.	EL	57	85	✓	
7.	GL	30	70		✓
8.	IM	45	75		✓
9.	KN	87	100	✓	
10.	L	60	80	✓	
11.	MK	78	78		✓
12.	ND	33	80	✓	
13.	NF	55	81	✓	
14.	WD	50	75		✓
15.	ZD	55	70		✓
16.	ZH	80	87	✓	
	Total	905	1282	9	7
	Rata-rata	56,56	80,12		
	Skor tertinggi	87	100		
	Skor terendah	30	70		



**Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No	Siklus II		
	O1	O2	Jumlah
1	4	4	4
2	3	3	3
3	3	3	3
4	3	3	3
5	4	4	4
6	4	4	4
7	3	3	3
8	3	4	3,5
9	3	3	3
10	3	4	3,5
11	4	4	4
12	4	3	3,5
13	3	4	3,5
14	3	3	3
15	4	4	4
	51	53	52
	85%	88,3%	88,67%

Berdasarkan tabel 4, terlihat bahwa total skor yang diperoleh adalah 88,67 % dengan kategori sangat baik. Upaya guru dalam mengatasi masalah diterapkan dengan sangat baik sehingga pada siklus II ini siswa mulai kondusif dan aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung, hal tersebut juga harus tetap diperhatikan oleh guru agar pembelajaran sesuai dengan tujuan.

**Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

No	Siklus II		
	O1	O2	Jumlah
1	4	4	4
2	3	3	3
3	4	4	4
4	3	3	3
5	3	4	3,5
6	4	3	3,5
7	4	3	3,5
8	3	4	3,5
9	4	3	3,5
10	4	4	4
11	3	4	3,5
12	3	3	3
13	4	4	4
14	4	4	4
15	4	3	3,5
	54	53	53,5
	90%	88,3%	89,16%

Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa skor total yang diperoleh yaitu 89,16% dengan kategori sangat baik. Upaya guru dalam mengatasi masalah diterapkan dengan sangat baik sehingga pada siklus II ini siswa mulai kondusif dan aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung, hal tersebut juga harus tetap diperhatikan oleh guru agar pembelajaran sesuai dengan tujuan.



**Tabel 6. Hasil Pemahaman Konsep Siswa Siklus II**

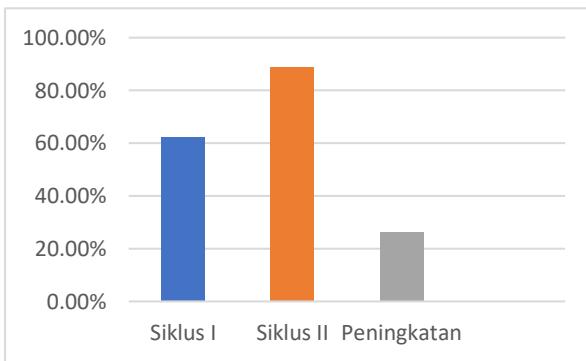
No	Nama	Tes Awal	Tes Akhir	Kriteria	
				T	TT
1.	AF	73	80	✓	
2.	AR	86	92	✓	
3.	AZ	80	83	✓	
4.	BR	44	70		✓
5.	DA	56	86	✓	
6.	EL	80	92	✓	
7.	GL	62	70		✓
8.	IM	73	85	✓	
9.	KN	85	100	✓	
10.	L	64	93	✓	
11.	MK	53	80	✓	
12.	ND	67	83	✓	
13.	NF	70	89	✓	
14.	WD	58	90	✓	
15.	ZD	75	90	✓	
16.	ZH	53	75		✓
Total		1079	1358	13	3
Rata-rata		67,43	84,87		
Skor tertinggi		86	100		
Skor terendah		44	70		

Berdasarkan tabel 6 bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama siklus II dengan 2 kali pertemuan dengan menerapkan media Kahoot dapat dilihat siswa yang memperoleh nilai diatas KKM atau >80 yang masuk kedalam kategori tuntas belajar sebanyak 12 siswa dengan ketuntasan belajar klasikal 75%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa pada siklus II dibandingkan dengan siklus I.

## Pembahasan

### 1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil analisis peneliti, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam proses pembelajaran di setiap siklus. Peningkatan ini menunjukkan bahwa berbagai kekurangan dan kendala yang ditemukan pada siklus I telah berhasil diperbaiki dan disempurnakan pada siklus II. Adapun perbandingan aktivitas guru antara siklus I dan siklus II ditampilkan dalam gambar 1.



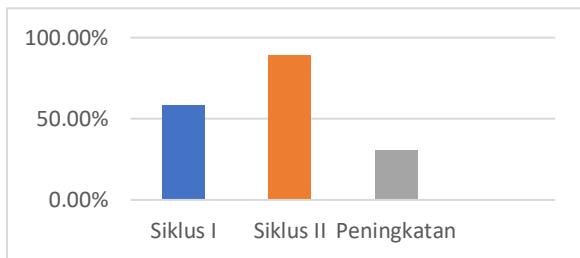
Gambar 1. Perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II

Berdasarkan gambar 1, dapat diketahui bahwa hasil observasi terhadap guru dalam mengajar pada siklus I dan siklus II secara keseluruhan menunjukkan kategori yang sangat baik di setiap pertemuannya. Pada siklus I, aktivitas guru dalam proses pembelajaran memperoleh rata-rata sebesar 62,5%, sedangkan pada siklus II mendapatkan 88,67%. Hal ini dapat dikatakan terjadi peningkatan kegiatan guru dalam mengajar mulai siklus I sampai siklus II meningkat sebesar 26,17% dengan begitu aktivitas guru mencapai target yang diinginkan karena terjadi peningkatan pada aktivitas guru dalam mengajar.



## 2. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada aktivitas siswa kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya hal ini menunjukkan bahwa terdapat kendala atau kekurangan ketika dilakukannya siklus I yang kemudian diperbaiki pada siklus II. Berikut merupakan diagram perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II

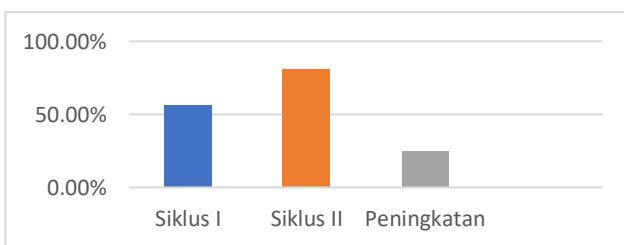
Dari gambar 2 terlihat bahwa hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media Kahoot, yang dilakukan oleh dua observer menunjukkan hasil tuntas dan mengalami peningkatan. Pada siklus I, aktivitas siswa mencapai persentase 58,33% dengan beberapa kendala yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Kemudian, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dengan perolehan sebesar 89,16%.

## 3. Hasil Tes Pemahaman Konsep

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Kahoot. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 7:

Tabel 7. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Tes awal	Tes akhir	Tes awal	Tes akhir
1.	Rata-rata	56,56	80,25	57,43	84,87
2.	Skor tertinggi	87	100	86	100
3.	Skor terendah	30	70	44	70
4.	Tingkat ketuntasan	12,5%	56,25%	18,75%	81,25%



Gambar 3. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Siklus I dan Siklus II

Dari hasil penelitian, tingkat ketuntasan siswa pada siklus I diketahui tes awal sebesar 12,5%, dan tes akhir sebesar 56,25% sedangkan pada siklus II tingkat ketuntasan siswa pada tes awal sebesar 18,75% dan tes akhir sebesar 81,25%. Jadi tingkat ketuntasan siswa dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan 25%, maka target yang diinginkan untuk ketuntasan pemahaman konsep siswa telah tercapai.

Hasil analisis pertemuan pertama dan kedua pada siklus I dan siklus II maka dapat dinyatakan bahwa media Kahoot dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa di kelas IV SDN Ngasemlembang. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, termasuk melalui penggunaan media Kahoot. Melalui kuis interaktif siswa menjadi ter dorong untuk berpikir kritis, memahami konsep dan merefleksikan pemahamannya secara langsung. Temuan ini juga konsisten dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa media digital interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada aspek pemahaman konsep.



#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV SDN Ngasemlembang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif Kahoot secara efektif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun datar. Terbukti dari peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 56,25% pada siklus I menjadi 81,25% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan dari 62,5% menjadi 88,67%, serta keterlibatan siswa meningkat dari 58,33% menjadi 89,16%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi bangun datar. Media ini terbukti mampu meningkatkan aktivitas guru, keterlibatan siswa, serta hasil belajar secara keseluruhan. Penulis juga menyarankan agar sekolah mendukung penerapan media digital dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan yang memadai bagi guru. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini pada materi atau jenjang pendidikan lain untuk menguji efektivitas media Kahoot secara lebih luas.

#### Daftar Pustaka

- Asih, M. (2021). Seminar Nasional Dies Natalis Ke-41. 1(01), 85–92.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Frianda, I., Ronaldi, J., Tessalonika, N., Lailan, R., Alfarisi, S., & Aisyah, S. (2021). Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Animasi Sebagai Sumber Belajar Alat-Alat Transportasi Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 2(4), 206–213. <https://doi.org/10.30645/kesatria.v2i4.84>
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2021). Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa. Bandung: PT Refika Aditama.
- Humairah, H., Rismawanda, R., Khamidah, Z., Mubarok, M. S., & Saud, A. S. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran RAPATJURANG (Cara Cepat Penjumlahan dan Pengurangan). *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 8-13. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.487>
- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227-239.
- Khairunnisa, A., Juandi, D., & Gozali, S. M. (2022). Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1846–1856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1405>
- Khotimah, N., Humairah, H., & Mudayan, A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Sudut di Kelas IV MI Tarbiyatus Sa'adah. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 255-263. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.573>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- MZ, A. S. A., Mudayan, A., & Widiyanti, W. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(2), 581-589. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v7i2.7944>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati. (2023). Penerapan media pembelajaran kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MIPA 4. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1–6. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764>
- Saputro, F. C., Mansur & Utama. A. Hadi, (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JRIP: Jurnal Riset & Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1302-1303. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764>
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Wahyuni, I., & Hidayat, I. (2024). Penggunaan Media Digital Interaktif Pada Anak Slow Learner Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Bacaan. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 6(3).

