

Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model *Game-Based Learning Berdiferensiasi Kahoot* di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurunnajah Olak Kemang Kota Jambi

M. Syarfrenski

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Indonesia

Email : [*m.syarfrenski@gmail.com](mailto:m.syarfrenski@gmail.com)

Alamat: Jl. Jambi Ma. Bulian KM.16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi, Jambi 36361

Korespondensi penulis: m.syarfrenski@gmail.com

Abstract. *This study was carried out to boost the learning enthusiasm of fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurun Najah Olak Kemang, Kota Jambi. The method used was a Game-Based Learning model that was adjusted to suit the students' needs, using the Kahoot app. The research followed a Classroom Action Research approach with two cycles, and each cycle included steps like planning, doing the activity, observing, and reflecting. To collect the data, the researcher used observation sheets, interviews, and documentation. The results showed a noticeable increase in how engaged the students were. In the beginning (pre-cycle), the average engagement was only 55.90%, and most students were not very active. After the first cycle, it went up to 61.45%, and by the second cycle, it jumped to 82.81%, with most students becoming active or even very active. Using Kahoot helped create a fun and interactive learning atmosphere, which made the students more eager to participate. So, using a game-based approach like this with Kahoot can be a good option to make elementary students more involved in learning.*

Keywords: Kahoot, Engagement, Learning.

Abstrak. Penelitian ini dilakukan agar siswa kelas lima di MIS Nurun Najah Olak Kemang, Kota Jambi bisa lebih semangat dan aktif saat belajar. Untuk itu, digunakan cara belajar yang seru lewat permainan, yaitu dengan bantuan aplikasi Kahoot yang disesuaikan dengan apa yang mereka butuhkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar pada keterlibatan siswa dalam belajar, mulai dari tahap awal hingga akhir siklus kedua. Di tahap awal, rata-rata keterlibatan siswa hanya 55,90% dan kebanyakan siswa masih tergolong kurang aktif. Setelah siklus pertama, angka itu naik menjadi 61,45%, dan di siklus kedua meningkat pesat hingga 82,81%, dengan sebagian besar siswa menjadi aktif bahkan sangat aktif. Penggunaan Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang seru dan interaktif, sehingga siswa jadi lebih bersemangat ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, model pembelajaran berbasis permainan dengan Kahoot bisa jadi pilihan yang cocok untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar.

Kata kunci: Kahoot, Keterlibatan, Pembelajaran.

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini mendorong terjadinya perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal pendekatan pembelajaran yang mulai beralih dari cara-cara konvensional ke arah digital. Para pendidik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan ini agar proses belajar yang diberikan tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Salah satu tantangan terbesar dunia pendidikan masa kini adalah bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang siap menghadapi berbagai perubahan zaman.

Kualitas pendidikan sangat bergantung pada pengelolaan yang baik serta kompetensi para tenaga pengajarnya. Dalam ajaran Islam, menuntut ilmu merupakan perintah yang sangat mulia, bahkan Allah menjanjikan derajat yang tinggi bagi orang-orang yang berilmu. Karena itu, guru tidak cuma harus paham materi pelajaran, tapi juga perlu bisa membuat suasana kelas jadi seru dan bersemangat, supaya murid-murid ikut aktif dan jadi semangat buat belajar.

Belajar yang melibatkan siswa secara aktif sangat penting agar hasil belajarnya maksimal. Guru harus pintar memilih cara, metode, dan alat pembelajaran yang tepat supaya suasana kelas jadi lebih menarik dan membuat siswa lebih terlibat. Di zaman sekarang, teknologi bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar. Contohnya, menggunakan permainan seperti Kahoot, yang terbukti bisa membuat siswa lebih aktif dan mengubah cara belajar yang awalnya fokus ke guru menjadi lebih fokus ke siswa.

Kurikulum Merdeka merupakan bentuk transformasi terbaru dalam sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa dalam menentukan proses belajar yang sesuai, serta menekankan pentingnya pembelajaran yang dibedakan sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik. Guru diharapkan mampu memahami karakter dan gaya belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan bermakna. Dalam kurikulum ini, siswa didorong untuk terlibat secara aktif berdasarkan minat dan cara belajar yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil pengamatan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurunnajah, pembelajaran matematika di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat interaksi dalam kelas cenderung satu arah, yaitu dari guru ke siswa. Melihat permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji penerapan model Game-Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. KAJIAN TEORITIS

Bagian kajian teori ini membahas sejumlah teori dan pendekatan yang relevan sebagai dasar penelitian tentang peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model game-based learning dengan bantuan aplikasi Kahoot.

Keaktifan belajar siswa merupakan kunci keberhasilan proses pembelajaran yang mencakup partisipasi siswa secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar. Indikator keaktifan ini mencakup keterlibatan dalam menyelesaikan tugas, diskusi, bertanya, dan merespons

materi. Faktor-faktor yang mempengaruhinya meliputi stimulus belajar, perhatian, motivasi, penguatan, serta lingkungan belajar yang mendukung.

Model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) pada dasarnya adalah cara belajar yang disisipkan unsur permainan di dalamnya, supaya kegiatan belajar jadi lebih seru, bikin semangat, dan gampang dipahami. Pendekatan ini cocok banget sama cara belajar yang ngajak siswa aktif terlibat, jadi mereka bisa lebih mudah nangkap dan ngerti materi yang dipelajari.

Kahoot sebagai platform pembelajaran berbasis permainan digital, menjadi media interaktif yang memungkinkan guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara menyenangkan dan kompetitif. Kahoot mendorong siswa untuk aktif, termotivasi, dan lebih fokus terhadap materi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit seperti matematika.

Pembelajaran berdiferensiasi juga menjadi pendekatan penting dalam penelitian ini. Pendekatan ini menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan kebutuhan, minat, dan profil belajar siswa. Guru dituntut untuk fleksibel dalam menyusun materi, tugas, dan metode evaluasi agar semua siswa mendapatkan kesempatan belajar yang sesuai.

Penelitian ini juga mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yang mendukung efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika dan sains mampu meningkatkan keaktifan, minat, motivasi, serta hasil belajar siswa. Di antaranya, penelitian oleh Hannawita et al. (2023), Zuraida (2023), dan Wayan et al. (2024) membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu mendorong partisipasi siswa secara signifikan.

Dengan demikian, kajian teori ini memberikan dasar konseptual dan praktis untuk penerapan model game-based learning berdiferensiasi menggunakan Kahoot, dengan tujuan utama meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari model Kemmis dan McTaggart. Dalam setiap siklusnya ada empat tahap, yaitu merencanakan, menjalankan tindakan, mengamati, dan mengevaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua siklus yang saling menyambung, dengan tujuan memperbaiki cara mengajar matematika dan membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Penelitian ini melibatkan siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurunnajah Olak Kemang Kota Jambi tahun ajaran 2024/2025, yang jumlahnya 27 orang. Siswa dipilih secara langsung karena peneliti juga ikut terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas tersebut.

Data dikumpulkan lewat observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat seberapa aktif siswa selama proses belajar, dengan memakai lembar pengamatan yang sebelumnya sudah dicek kelayakannya. Hasil pengecekan menunjukkan kalau alat itu cukup bisa diandalkan dan layak digunakan. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa supaya bisa tahu lebih banyak tentang bagaimana mereka merespons model pembelajaran yang diterapkan. Sementara itu, dokumentasi dipakai untuk mencatat semua aktivitas selama proses belajar, seperti foto kegiatan, hasil kerja siswa, atau catatan lainnya yang mendukung jalannya penelitian.

Data yang diperoleh dari observasi dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase berikut:

$$NP = \left(\frac{R}{SM} \right) \times 100$$

Keterangan:

NP adalah nilai persentase ketercapaian siswa pada aspek keaktifan,

R adalah skor total yang diperoleh siswa,

SM adalah skor maksimum dari seluruh siswa.

Hasil analisis persentase kemudian dikategorikan ke dalam lima klasifikasi, yaitu sangat aktif (85–100%), aktif (75–84%), cukup aktif (65–74%), kurang aktif (35–64%), dan sangat kurang (0–34%). Selain itu, data wawancara dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperkuat dan menjelaskan hasil observasi.

Model penelitian yang digunakan adalah model spiral Kemmis dan McTaggart yang bersifat siklus. Setiap siklus melibatkan proses refleksi yang menjadi dasar untuk memperbaiki tindakan pada siklus selanjutnya, sehingga proses perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara berkelanjutan sampai tujuan peningkatan keaktifan belajar siswa tercapai..

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurunnajah Olak Kemang Kota Jambi. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2024 hingga awal September 2024 selama dua minggu kegiatan pembelajaran berlangsung. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap keaktifan belajar siswa, wawancara dengan guru kelas dan siswa, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran yang berlangsung menggunakan model game-based learning berbantuan aplikasi Kahoot.

Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru menerapkan model game-based learning berdiferensiasi menggunakan Kahoot untuk membahas materi matematika tentang ciri-ciri bangun datar. Aktivitas siswa diobservasi melalui indikator keaktifan, seperti memperhatikan penjelasan guru, bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat.

Hasil Observasi Keaktifan Siswa

1. Hasil Pra-Siklus

Hasil pengamatan pada tahap awal menunjukkan bahwa banyak siswa kelas V di MIS Nurun Najah Kota Jambi belum cukup aktif dalam pelajaran matematika. Rata-rata tingkat keaktifan siswa hanya 55,90%, dan sebagian besar siswa (59,09%) tergolong "kurang aktif". Ini disebabkan oleh metode mengajar guru yang masih cenderung menggunakan ceramah dan tanya jawab biasa, yang kurang mendorong keterlibatan siswa. Proses pembelajaran lebih dominan satu arah, di mana guru yang berperan sebagai pusat kegiatan, sementara siswa lebih banyak mendengarkan.

Fenomena ini juga diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kondisi kelas yang monoton membuat siswa cepat kehilangan fokus, sehingga banyak dari mereka melakukan aktivitas lain seperti mengobrol, melamun, atau bahkan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu menjawab kebutuhan dan karakteristik siswa abad 21 yang lebih terbuka terhadap pendekatan interaktif dan teknologi digital. Kondisi ini memperkuat urgensi perlunya intervensi model pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan keaktifan siswa secara menyeluruh.

2. Hasil Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan di siklus I, guru mulai menerapkan model pembelajaran game-based learning berbantuan aplikasi Kahoot. Siswa diperkenalkan pada aktivitas pembelajaran yang berbentuk kuis interaktif, di mana mereka bisa menjawab soal melalui perangkat elektronik secara langsung dan kompetitif. Aktivitas ini merupakan hal baru bagi

sebagian besar siswa. Meskipun implementasinya belum berjalan maksimal, siswa tampak mulai menunjukkan antusiasme karena suasana pembelajaran menjadi lebih hidup.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dengan nilai rata-rata mencapai 61,45%. Kategori "cukup aktif" meningkat menjadi 36,36%, dan "aktif" menjadi 14%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa Kahoot mulai berhasil menarik perhatian siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu serta semangat bersaing dalam menjawab soal. Namun, pada tahap ini, hambatan teknis masih menjadi tantangan. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi Kahoot karena keterbatasan perangkat atau koneksi internet yang kurang stabil.

Dari sisi pedagogis, tantangan lain yang muncul adalah keterbatasan siswa dalam memahami aturan dan alur kerja dari aplikasi tersebut. Guru juga masih beradaptasi dalam mengelola waktu dan teknis penggunaan Kahoot agar selaras dengan capaian pembelajaran. Refleksi yang dilakukan pada akhir siklus menunjukkan perlunya penyempurnaan dalam teknis pelaksanaan, serta penguatan pemahaman dan motivasi siswa sebelum memulai aktivitas pembelajaran berbasis permainan.

3. Refleksi dan Tindak Lanjut

Refleksi siklus I menjadi titik penting dalam menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran yang digunakan. Meskipun terjadi peningkatan, masih banyak siswa yang berada dalam kategori "kurang aktif" (41%). Analisis dari hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas menunjukkan bahwa beberapa siswa masih malu atau ragu untuk tampil aktif, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, atau mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan game-based belum sepenuhnya merata dampaknya pada seluruh siswa. Dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi, guru dituntut untuk lebih mengenali profil belajar siswa, baik dari segi minat, kesiapan, maupun gaya belajarnya. Oleh karena itu, strategi pembelajaran pada siklus berikutnya perlu diperluas dengan memberikan pengarahan awal yang lebih jelas, menyiapkan perangkat yang memadai, serta menyusun kelompok belajar yang mampu mendukung keterlibatan aktif seluruh siswa.

Guru juga perlu memberikan umpan balik yang lebih personal dan membangun suasana kelas yang lebih suportif, agar siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi. Penguatan pada sisi teknis dan non-teknis diharapkan dapat membawa hasil yang lebih baik pada siklus selanjutnya.

4. Hasil Siklus II

Setelah diperbaiki, strategi pembelajaran di siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik. Keaktifan siswa dalam belajar naik pesat menjadi 82,81%, dengan setengah dari siswa tergolong "aktif" dan 36,36% lainnya sangat aktif. Tidak ada lagi siswa yang masuk dalam

kategori "kurang aktif" atau "sangat kurang aktif," yang berarti sebagian besar siswa sudah ikut serta aktif dalam pembelajaran.

Keberhasilan ini lebih disebabkan oleh motivasi siswa yang meningkat karena suasana seru dan penuh tantangan yang dibawa oleh Kahoot. Siswa jadi lebih semangat untuk menjawab dengan cepat dan tepat, karena mereka bisa langsung melihat skor dan peringkatnya. Hal ini membuat siswa lebih terlibat secara emosional dan mental dalam pembelajaran. Selain itu, kerja sama dalam kelompok yang semakin kuat membuat siswa lebih percaya diri untuk bertanya dan menjawab.

Dari sudut pandang teori konstruktivisme, hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran yang memberi kesempatan bagi siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri lebih efektif. Pendekatan yang berbasis permainan juga menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-temannya.

Tabel I. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa

No	Variabel yang Diamati	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	55,90%	61,45%	82,81%
2	Sangat Kurang Aktif	2 (9,09%)	0 (0%)	0 (0%)
3	Kurang Aktif	13 (59,09%)	9 (41%)	0 (0%)
4	Cukup Aktif	5 (22,72%)	8 (36,36%)	3 (14%)
5	Aktif	2 (9,09%)	3 (14%)	11 (50%)
6	Sangat Aktif	0 (0%)	2 (9,09%)	8 (36,36%)

Tabel tersebut menunjukkan ada peningkatan yang jelas dalam keaktifan belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, sebagian besar siswa termasuk dalam kategori "kurang aktif" (59,09%) dengan rata-rata keaktifan hanya 55,90%. Namun, setelah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dengan Kahoot, keaktifan siswa mulai meningkat di siklus I (rata-rata 61,45%), meskipun masih ada beberapa siswa yang tidak terlalu aktif. Peningkatan paling besar terlihat di siklus II, di mana tidak ada lagi siswa yang pasif, dan sebagian besar siswa masuk dalam kategori "aktif" (50%) dan "sangat aktif" (36,36%), dengan rata-rata mencapai 82,81%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pembahasan

Penerapan model game-based learning berbantuan Kahoot dalam penelitian ini telah memberikan bukti empiris bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas. Keaktifan siswa tidak hanya meningkat secara kuantitatif, tetapi juga mencakup

aspek kognitif (kemampuan menjawab pertanyaan), afektif (antusiasme dan minat), serta psikomotorik (partisipasi fisik dalam kegiatan kelompok dan penggunaan perangkat digital).

Hasil ini sejalan dengan hasil studi sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Hannawita et al. (2023), yang menunjukkan bahwa Kahoot mendorong siswa menjadi lebih aktif. Selain itu, temuan penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam media dan model pembelajaran di tengah tantangan era digital, khususnya dalam konteks madrasah atau sekolah berbasis agama yang masih sering menggunakan metode pembelajaran tradisional.

Penerapan teknologi berbasis game tidak hanya relevan, tetapi juga penting untuk membangun generasi siswa yang adaptif, kritis, dan kolaboratif. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas, baik pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya yang memerlukan partisipasi aktif dan daya tarik yang tinggi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V MIS Nurun Najah Kota Jambi, bisa disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, ditambah dengan aplikasi Kahoot, ternyata berhasil membuat siswa lebih antusias dalam belajar Matematika. Keaktifan siswa terlihat makin meningkat dari sebelum sampai akhir kegiatan, ditandai dengan makin banyaknya siswa yang aktif bahkan sangat aktif, dan hampir nggak ada lagi siswa yang pasif di akhir siklus. Ini membuktikan kalau cara belajar yang seru, penuh tantangan, dan pakai teknologi bisa bikin suasana kelas jadi lebih hidup dan bikin siswa lebih mau ikut terlibat. Jadi, tujuan utama dari penelitian ini, yaitu bikin siswa lebih aktif lewat model pembelajaran yang kreatif, bisa dibilang sudah tercapai.

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, disarankan agar guru dapat menerapkan model pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot secara berkelanjutan, khususnya pada materi-materi yang menuntut keterlibatan aktif siswa. Guru juga perlu terus mengevaluasi kesiapan siswa dan sarana pendukung seperti perangkat dan koneksi internet agar pelaksanaan pembelajaran digital dapat berlangsung optimal. Selain itu, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan peserta didik dan konteks mata pelajaran yang masih terbatas pada Matematika di satu sekolah saja. Oleh karena itu, untuk pengembangan ke depan, disarankan agar penelitian serupa dilakukan pada mata pelajaran lain dan dalam konteks satuan pendidikan yang berbeda, sehingga generalisasi hasil dapat diperoleh dengan lebih luas dan akurat. Penelitian selanjutnya

bisa memperkaya model ini dengan memadukan Kahoot dengan metode pembelajaran lain yang lebih cocok dengan sifat atau kebiasaan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang sudah mendukung selama penulisan artikel ini. Terima kasih khusus saya sampaikan kepada dosen pembimbing yang selalu sabar memberikan arahan dan masukan selama proses penelitian. Saya juga berterima kasih kepada Kepala Madrasah, guru kelas, dan semua siswa kelas V di MIS Nurun Najah Kota Jambi yang sudah memberikan waktu, kesempatan, dan kerja sama selama penelitian ini berlangsung.

DAFTAR REFERENSI

- Ali Ramadhan, A. N. (2022). Penelitian tindakan kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran dengan berbasis kearifan lokal dan penulisan artikel ilmiah sesuai dengan kurikulum merdeka tahun 2013 di madrasah tsanawiyah darul hikmah medan. 8(1), 121–128.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa. 3(1), 17–22.
- Cucu, A., Dewi, B., Juita, R., & Syalsiah, N. (2020). Gunahumas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan. 3(1), 43–50.
- Daimah, U. S. (2023). Pembelajaran matematika pada kurikulum merdeka dalam mempersiapkan peserta didik di era society 5.0. 04(02), 131–139.
- Dewi. (2022). Implementasi model pembelajaran game-based learning. 2, 279–282.
- Hannawita, E., Sembiring, B., & Listiani, T. (2023). Game based learning berbantuan Kahoot! dalam mendorong keaktifan siswa pada pembelajaran matematika. Jurnal Pendidikan Matematika, 06(01), 26–40.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hayati, S. (2017). Belajar dan pembelajaran berbasis cooperative learning. Magelang: Graha Cendekia.
- Helmiati, (2012). Model pembelajaran (Agvenda, Ed.). Aswaja Pressindo.

- Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M., & Tangerang, U. M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *Fondatian: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27.
- Khristiani, H. (2021). Model pengembangan pembelajaran berdiferensiasi. *Model Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi*.
- Kristiani, H., Susanti, E. I., Purnamasari, N., Purba, M., Saad, M. Y., & Anggaeni. (2021). Model pengembangan pembelajaran berdiferensiasi (differentiated instruction) pada kurikulum fleksibel sebagai wujud merdeka belajar di SMPN 20 Tangerang Selatan. In ... dan Pembelajaran, Badan
- Lesmana, W., Sutisnawati, A., & Maulana, L. H. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe team assisted individual untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1308–1305. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5671>
- Marga, P. (2021). Meningkatkan hasil belajar pada kompetensi membaca dengan model think pair and share pada siswa SMP Negeri 117 Jakarta. 1(1), 63–72.
- Mukaromah, L., Suryawan, A., & Wijayanto, S. (2021). Pengaruh model game-based learning berbantuan media kubus magic terhadap kemampuan berhitung. 1(2), 62–73. <https://doi.org/10.31603/bedr.5663>
- Parende, U. S., & Pane, W. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model problem based instruction (PBL) tema 8 pada siswa kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 25.
- Pitriani, N. W., & Dantes, N. (2024). Game based learning berorientasi Kahoot! Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650.
- Purnasari, P. D. (2022). *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>
- Rukiyati. (2020). Upaya meningkatkan kreativitas membentuk balok bangunan melalui metode praktik langsung pada anak kelompok A TK Negeri Kabupaten Temanggung. *Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 14(1), 6–16.
- 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>
- Seminar, P., Pendidikan, N., Pascasarjana, P., & Pgri, U. (2019). Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang 03 mei 2019, 628–638.
- Sidabutar, D. N., & Firmansyah, D. (2019). Kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika menurut prosedur Newman. *Prosiding SESIOMADIKA*, 2(4), 962–970.
- Siregar, R. L. (2021). Memahami tentang model, strategi, metode, pendekatan, teknik, dan taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63–75.
- Studi, P., Informatika, T., Effect, T., Learning, O. G., The, T., & Motivation, L. (2011). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar, 198–206.

- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Septi, D., Afifah, N., & Listiawan, T. (2021). Peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. 2(2), 86–93.
- Vindy Sunny Novakhta, F. S. S., & M. K. (2023). Penerapan model project based learning dengan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V di SD N Polisi 1 Kota Bogor. 09(02), 1070–1079.
- Wahyudi, L. E., Alfiyan Mulyana, A., Dhiaz, D., Ghandari, D., Putra Dinata, Z., Muallimu Fitoriq, & M. Nur Hasyim. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies (MJEMIAS)*, 1(1), 18–22. <https://jurnal.maarifnumalang.id/index.php/mjemias/article/view/3/3>
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electric, Informatic, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 128–139.