

Efektivitas Penggunaan Kahoot Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Geografi Fase E SMAN 10 Padang

Nur Falah¹, Yurni Suasti²

¹²Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Padang
e-mail: nurfalah2808@gmail.com

Abstrak

Tulisan artikel ini membahas tentang keefektifan penggunaan media *kahoot* dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran geografi Fase E SMAN 10 Padang. Penulisan artikel ini menggunakan metode *desain Experimental* dengan pendekatan kuantitatif dan pengumpulan data melalui angket. Analisis statistik yang digunakan yaitu *korelasi product moment* untuk menguji validitas dan *cronbach's alpha* untuk uji reabilitas instrumen. Metode *Shapiro wilk* untuk menguji normalitas data, dan *statistic diskriptif* untuk menguji homogenitas, *independent sampel t test* untuk menguji hipotesis dan untuk mengetahui efektifitas media *kahoot* dalam upaya meningkatkan minat belajar menggunakan Uji N-Gain. Hasil uji hipotesis data minat belajar siswa menggunakan *independent samples t test*, data minat belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.282 > 1.995$) dengan signifikansi 0,000. Berdasarkan hasil penelitian keefektifan dengan N-Gain Score, diperoleh data minat belajar siswa menunjukkan nilai Gain score 65%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *kahoot* cukup efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: *Minat Belajar, Geografi, Kahoot*

Abstract

This article discusses the effectiveness of using *kahoot media* in an effort to increase students' interest in learning in geography lessons Phase E of SMAN 10 Padang. The writing of this article uses *the Experimental design* method with a quantitative approach and data collection through questionnaires. The statistical analysis used is *product moment correlation* to test validity and *cronbach's alpha* for instrument reliability tests. *Shapiro Wilk* method to test data normality, and *discriptive statistics* to test homogeneity, *independent sample t test* to test hypotheses and to determine the effectiveness of *kahoot media* in an effort to increase interest in learning using the N-Gain Test. The results of the hypothesis test of student learning interest data using *independent samples t test*, student learning interest data showed that $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,282 > 1,995$) with a significance

of 0.000. Based on the results of effectiveness research with N-Gain Score, student learning interest data was obtained showing a Gain score of 65.49%, thus it can be concluded that kahoot media is quite effective in increasing student learning interest.

Keywords: *Learning Interests, Geography, Kahoot*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan abad 21 mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi (Niyarci, 2022). Globalisasi berkembang dengan pesat, berdampak pada ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dibutuhkan sistem pendidikan yang berdampak positif bagi siswa (Mardhiyah, 2021). Pendidik dituntut mengikuti perkembangan teknologi dan komunikasi. Menurut Undang-undang Pasal 40 Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidik yang berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Seorang guru akan melakukan kegiatan proses pembelajaran yang bervariasi akan membangkitkan minat belajar peserta didik. Menciptakan inovasi dan kreativitas dapat menggunakan *information technology* (IT) sebagai media pembelajaran. Menurut Tafanoa (2018) dengan memanfaatkan teknologi akan dapat menciptakan suasana belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin interaksi antara guru dengan peserta didik. Media pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (Uzun, 2012). Variasi media pembelajaran semakin banyak seperti gambar, video, audio, animasi dan lain-lain. Media pembelajaran yang telah mengalami perkembangan yang signifikan sehingga diharapkan akan berdampak positif pada dunia pendidikan.

Guru melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar adalah *Kahoot*. Berdasarkan hasil penelitian Irwan (2019) menyatakan bahwa salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik yaitu aplikasi *kahoot*. Menurut Mustikawati (2019) dengan menggunakan aplikasi tersebut dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan pada saat proses belajar mengajar di kelas. Media *kahoot* dapat meningkatkan konsentrasi, kerja sama kelompok, keterlibatan proses belajar dan meningkatkan minat belajar siswa. *Kahoot* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang berasal dari Norwegia. Aplikasi *kahoot* menampilkan fitur yang dapat digunakan secara lebih leluasa oleh pengguna seperti *quiz*, *true or false*, *puzzle*, *poll*, *drop pin*, *quiz and audio*, dan *type answer* sehingga meningkatkan minat belajar Peserta didik. Menurut Cadet (2023) Integrasi *Kahoot* pada proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan minat belajar siswa. Minat adalah dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan perhatian secara selektif, sehingga kegiatan tersebut

menyenangkan.

Menurut Slameto (2010) minat merupakan perasaan yang lebih tertarik pada sesuatu atau aktivitas tanpa mengatakannya. Minat belajar peserta didik dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu aktivitas yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar Peserta didik dapat dilakukan dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang menarik. Minat belajar siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelahnya mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018). Proses pembelajaran menggunakan bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik, disebabkan karena siswa tidak tertarik dengan pelajaran tersebut. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media seperti media *kahoot* akan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran geografi.

Mata pelajaran geografi adalah salah satu pelajaran yang diajarkan pada pendidikan tingkat menengah atas. Menurut Wijayanti (2013) mata pelajaran geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Permendiknas) nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi, pembelajaran geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi sosial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi, peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik dan membentuk pola muka bumi, karakteristik dan persebaran sosial ekologis di muka bumi.

Guru geografi sebaiknya mengetahui dan mampu merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran baik dengan pembelajaran yang mendidik sesuai kebutuhan peserta didik. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 10 Padang dalam pelajaran geografi masih ada siswa yang merasa bosan di kelas, ketika pelajaran siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Padahal fasilitas cukup memadai disekolah tersebut seperti jaringan nirkabel, proyektor, dan peserta didik diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah tersebut. Dengan begitu, perlu adanya media pembelajaran yang inovatif. Guru yang inovatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif agar minat belajar siswa dapat meningkat (Sihombing, 2020).

Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai. Salah satu metode pembelajaran tersebut yaitu *Games Based Learning*. Pembelajaran berbasis *Games Based Learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajaran menggunakan *game* elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Chen & Hsu, 2020 ; Su & Cheng, 2013). Menurut Ashernie (2023) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot*

sebagai digital *game based learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar geografi. Sedangkan menurut, hidayat (2022) menyatakan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media berbasis *kahoot*.

Penerapan *kahoot* sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik yang dilihat melalui perubahan respon peserta didik seperti semangat, aktif, antusias, mengikuti instruksi, dan konsentrasi (Tualaka, 2023). Menurut Hartanti (2019) *kahoot* diadopsi oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami soal-soal terkait materi yang telah diajarkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lainnya dilakukan oleh Humairah (2022), diperoleh bahwa implementasi media pembelajaran *kahoot* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, guru harus tetap melakukan peningkatan kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, penelitian ini akan fokus untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *kahoot* dalam peningkatan minat belajar peserta didik di SMAN 10 Padang.

METODE

Metodologi yang digunakan dalam penulisan artikel ini menggunakan penelitian eksperimen semu dengan bentuk *quasi experimental design* yang digunakan yaitu *nonequivalent control group*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mengumpulkan datanya menggunakan instrumen penelitian yang harus diuji, analisis datanya bersifat hitungan atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan (Sugiyono 2017). Minat belajar siswa di deskripsikan dengan menghitung angket responden minat belajar siswa. Subjek penelitian sebanyak 35 pada kelas kontrol dan 36 eksperimen. Pada tahap penelitian menggunakan instrumen nontest berupa angket minat belajar siswa. Angket tersebut dibuat berdasarkan indikator minat belajar menurut Sudaryono (2012) yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian dan ketertarikan. Setiap indikator akan dikonversikan menjadi 24 pernyataan dengan 4 alternatif berbentuk pernyataan positif dan pernyataan negatif. Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisa menghitung rata-rata responden jawaban responden, uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis yaitu menggunakan independent sample T test dan uji N-Gain menggunakan *software* SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Analisis dengan menghitung rata-rata jawaban responden berdasarkan indikator minat belajar pada kelas eksperimen setelah dilakukan perlakuan dapat dihitung sebagai berikut ini:

a) Dimensi kesukaan

$$\begin{array}{rclcl} 1 & \times & 22 & = & 22 \\ 2 & \times & 54 & = & 108 \end{array}$$

$$\begin{array}{rcl} 3 & \times & 99 & = & 297 \\ 4 & \times & 41 & = & 164 \\ \text{Jumlah Total} & & & = & 591 \end{array}$$

Jumlah skor ideal (kreterium) untuk seluruh item = $36 \times 4 \times 6 = 864$ (seandainya semua menjawab SS). Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian dimensi kesukaan yaitu 591. Jadi berdasarkan data itu maka minat belajar geografi siswa fase E SMA Negeri 10 Padang yaitu $(591 : 864) \times 100\% = 68\%$ dari yang diharapkan (100%).

Secara kontinu dapat digambarkan seperti berikut ini:

Sangat baik	cukup baik	kurang baik	Sangat tidak baik
100%	75%	50%	25%
864	648	432	216

Jadi berdasarkan data yang diperoleh maka rata-rata terletak pada daerah mendekati cukup berminat belajar geografi dengan menggunakan media *kahoot* pada proses pembelajaran.

b) Dimensi Ketertarikan

$$\begin{array}{rcl} 1 & \times & 37 & = & 40 \\ 2 & \times & 48 & = & 172 \\ 3 & \times & 87 & = & 303 \\ 4 & \times & 51 & = & 160 \\ \text{Jumlah Total} & & & = & 675 \end{array}$$

Jumlah skor ideal (kreterium) untuk seluruh item = $36 \times 4 \times 7 = 1008$ (seandainya semua menjawab SS). Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian dimensi kesukaan yaitu 675. Jadi berdasarkan data itu maka minat belajar geografi siswa fase E SMA Negeri 10 Padang yaitu $(675 : 1008) \times 100\% = 66\%$ dari yang diharapkan (100%).

Secara kontinu dapat digambarkan seperti berikut ini:

Sangat baik	cukup baik	kurang baik	Sangat tidak baik
100%	75%	50%	25%
1008	756	504	252

Jadi berdasarkan data yang diperoleh maka rata-rata terletak pada daerah mendekati cukup berminat belajar geografi dengan menggunakan media *kahoot* pada proses pembelajaran geografi.

c) Dimensi Ketertarikan

$$\begin{array}{rcl} 1 & \times & 37 & = & 37 \\ 2 & \times & 48 & = & 96 \\ 3 & \times & 87 & = & 261 \\ 4 & \times & 51 & = & 204 \\ \text{Jumlah Total} & & & = & 598 \end{array}$$

Jumlah skor ideal (kreterium) untuk seluruh item = $36 \times 4 \times 6 = 864$ (seandainya semua menjawab SS). Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian dimensi kesukaan yaitu 598. Jadi berdasarkan data itu maka minat belajar geografi siswa fase

E SMA Negeri 10 Padang yaitu $(598: 864) \times 100\% = 69\%$ dari yang diharapkan (100%).

Secara kontinu dapat digambarkan seperti berikut ini:

Sangat baik	cukup baik	kurang baik	Sangat tidak baik
100%	75%	50%	25%
864	648	432	216

Jadi berdasarkan data yang diperoleh maka rata-rata terletak pada daerah mendekati cukup berminat belajar geografi dengan menggunakan media *kahoot* pada proses pembelajaran geografi.

d) Dimensi Keterlibatan

1	x	40	=	40
2	x	68	=	136
3	x	92	=	276
4	x	50	=	200

Jumlah Total = 652

Jumlah skor ideal (kreterium) untuk seluruh item = $36 \times 4 \times 5 = 720$ (seandainya semua menjawab SS). Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian dimensi keterlibatan yaitu 675. Jadi berdasarkan data itu maka minat belajar geografi siswa fase E SMA Negeri 10 Padang yaitu $(1120: 1008) \times 100\% = 66\%$ dari yang diharapkan (100%).

Secara kontinu dapat digambarkan seperti berikut ini:

Sangat baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Sangat Tidak Baik
100%	75%	50%	25%
720	540	360	180

Jadi berdasarkan data yang diperoleh maka dimensi keterlibatan terletak pada daerah mendekati minat belajar sangat baik dengan menggunakan media *kahoot* pada proses pembelajaran

Dari data hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya bahwa pada tiap indikator menunjukkan persentase angka sangat baik minat belajar siswa pada dimensi keterlibatan. Uji normalitas yang sudah dilakukan, nilai signifikansi kelas eksperimen adalah sebesar 0.65 yang mana nilai tersebut lebih besar dari 0.05, Sedangkan pada kelas kontrol adalah sebesar 0.64 yang mana nilai tersebut lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal. Dari uji homogenitas yang sudah dilakukan, didapatkan nilai *signifikansi based on mean* adalah sebesar 0.323 yang mana nilai tersebut lebih besar dari 0.05, dapat disimpulkan kelas eksperimen dan kelas kontrol itu homogen.

Hasil Uji T yang sudah dilakukan, didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 yang mana lebih besar dari 0.05, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan. Analisis keefektifan digunakan untuk menguji keefektifan media *kahoot* terhadap minat belajar pada mata pelajaran geografi. Pengujian keefektifan dalam penelitian ini digunakan dengan analisis gain yang berdasarkan data *pre non*

test dan *post non test*. Pengujian secara statistik keefektifan media kahoot menggunakan aplikasi SPSS versi 22.

Tabel 1. Nilai Gain Pre Nontest Dan Post Nontest

kelas	Rata-rata pre nontest	Rata-rata <i>post nontest</i>	Gain (%)	Efektivitas
Eksperimen	60,42	83,75	65,49	Cukup efektif
Kontrol	63,26	75,57	36,17	Kurang efektif

Sumber: Analisis Data Primer 2024

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa nilai Gain untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran Kahoot keefektifannya tergolong cukup efektif. Sedangkan kelas gain kelas kontrol yang digunakan media pembelajaran konvensional berupa papan tulisan dan buku cetak yang keefektifannya tergolong tidak efektif.

PEMABAHASAN

Setelah dilaksanakan penelitian oleh peneliti di SMAN 10 Padang pada siswa fase E dengan pembelajaran menggunakan media kahoot dan konvensional, maka didapatkan hasil bahwa data pengamatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan perbedaan. Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif yang tepat digunakan pada saat pembelajaran game based learning. Contohnya siswa akan diajak untuk bermain game sambil belajar mempelajari konsep geografi. Pada aplikasi kahoot banyak fitur diantaranya kuis seperti game. Game yang dilakukan dapat dimainkan secara kelompok maupun individu. Suasana pembelajaran akan seru dan menangkan sebab siswa atau kelompoknya akan dapat berinteraksi dengan pemain lainnya. Syarifah (2022) kahoot adalah aplikasi yang dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik. Kahoot dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu juga program kahoot dikombinasikan dengan musik, dan pengaturan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Berdasarkan data hasil penelitian minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa media kahoot lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional. Efektivitas dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk membandingkan antara rencana dan proses yang dilakukan dengan hasil yang dicapai. Sehingga untuk menentukan efektif atau tidaknya suatu program maka diperlukan ukuran-ukuran efektivitas. Keefektifan dapat diukur dengan pengujian N-Gain.

Penelitian ini menggunakan media aplikasi kahoot, dengan begitu guru

dapat memberikan penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini merupakan aplikasi game interaktif berbasis pendidikan yang terdapat fitur menu untuk dikembangkan. Salah satu yaitu fitur kuis yang dapat digunakan untuk membuat kuis dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Penggunaan kahoot dapat diakses menggunakan smartphone atau alat teknologi yang lainnya secara gratis maka penerapan kahoot diharapkan memberi kemudahan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang variasi.

Pengujian terhadap hipotesis ketiga menggunakan pengujian secara statistik keefektifan media kahoot dengan menggunakan SPSS versi 22 melalui Nilai Gain Score. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh kelas eksperimen yang menggunakan kahoot sebesar 65,49 sehingga keefektifannya tergolong cukup efektif. Dengan demikian, maka penerapan media kahoot lebih efektif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran geografi.

SIMPULAN

Efektivitas media pembelajaran *kahoot* dalam meningkatkan minat belajar geografi fase E SMA Negeri 10 Padang, bahwa menggunakan media tersebut secara signifikan mempengaruhi minat belajar peserta didik. hasil uji *independent sample t- test* menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang nilai tersebut kecil dari 0,5. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang sebelumnya dan setelah diberikan perlakuan, seperti yang dapat terlihat dari hasil N-Gain. Pada kelas eksperimen nilai N-Gain sebesar 65,49%, menunjukkan bahwa penerapan aplikasi kahoot cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 36,17%, yang menunjukkan bahwa metode konvensional kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran geografi fase E SMA Negeri 10 Padang cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashernie,S.(2023) pengaruh penggunaan media aplikasi kahoot! Sebagai digital game based learning terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI ips di SMA Adabiah Padang. E-ISSN : 2615-2630, Vol. 5 No. 1
- Cadet, M. J. (2023). Application of game-based online learning platform: Kahoot a formative evaluation tool to assess learning. *Teaching and Learning in Nursing*.
- Hidayat Rahmat. Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Geografi Peserta didik Kelas Xi Sma Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam. 2022
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik . *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*,

8(1), 95-104

- Mustikawati, F. E. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Niyarci, N. (2022). Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 46-55.
- Sihombing, S., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. (2020). Pengaruh Perhatian Orangtua Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri 097350 Parbutaran Simalungun. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(4), 314-322.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar MahaPeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Uzun, N. (2012). A Sample of Active Learning Application in Science Education: The Thema "Cell" with Educational Games. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 46, 2932– 2936. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.592>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Wijayanti, D., Anwar, S., Khairani, K., & Sukhaimi, N. A. (2022). Implementasi inovasi pembelajaran geografi tingkat SMA dalam kurikulum 2013. *Journal on Education*, 4(2), 837-843.