

## Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

**Rizkita Mirra Latifa**

Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

Email: [rizkitamirra@student.uns.ac.id](mailto:rizkitamirra@student.uns.ac.id)

**Abstract:** Education is one area where the world's progress has changed significantly as a result of modern communication and technological advancements. One kind of using technology advancements in education is electronic learning media. The Kahoot application is a learning media that can be used to increase students' motivation for learning. The application of learning media based on the Kahoot application to increase student learning motivation is the aim of this research. Literature review is the research methodology that is used. Based on the findings, students' motivation to learn is influenced by the learning media they choose. Because it's user-friendly for both instructors and students, the Kahoot application is suitable for use in the classroom in terms of learning media.

**Keywords:** kahoot; learning media; motivation; technology

**Abstrak:** Pendidikan adalah salah satu bidang di mana kemajuan dunia telah berubah secara signifikan sebagai hasil dari kemajuan komunikasi dan teknologi modern. Salah satu bentuk pemanfaatan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran elektronik. Aplikasi Kahoot adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah tujuan dari penelitian ini. Tinjauan literatur adalah metodologi penelitian yang digunakan. Berdasarkan hasil temuan, motivasi siswa untuk belajar dipengaruhi oleh media pembelajaran yang mereka pilih. Karena mudah digunakan oleh guru dan siswa, aplikasi Kahoot cocok untuk digunakan di dalam kelas sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** kahoot; media pembelajaran; motivasi; teknologi

### PENDAHULUAN

Berdasarkan tinjauan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, tugas tenaga pendidik nasional ialah mencerdaskan kehidupan bangsa dan membantu peserta didik mencapai potensi penuh mereka dengan mengembangkan keterampilan dan membentuk budaya dan karakter bangsa yang terhormat sehingga tumbuh menjadi manusia yang berakhlak mulia, tangguh, cerdas, kompeten, kreatif, mandiri, demokratis, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta berdedikasi tinggi kepada Tuhan Yang Maha Esa. (Hidayah, 2023). Kesuksesan suatu bangsa bisa diukur dari pendidikannya. Bangsa yang baik ditandai dengan pendidikan yang berkualitas (Hakim & Susilowati, 2020). Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas hidup siswa dan menanamkan keterampilan melalui pembelajaran yang dirancang secara cermat oleh guru guna mengembangkan proses atau kegiatan pembelajaran bagi siswa (Fatonah et al., 2020).

Pendidikan berperan aktif dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas proses berpikir siswa (Aldila et al., 2020). Kualitas pendidikan berdampak pada pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas (Fatonah et al., 2020). Para orang tua, pengajar, dan siswa semuanya mengharapkan keberhasilan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, saat mengajar siswa di kelas, guru harus memiliki gagasan inovatif. (Muzayanati et al., 2022). Dalam dunia pendidikan, konsep pendidikan 4.0 sedang gencar-gencarnya dikaji. Memanfaatkan teknologi digital di dalam kelas merupakan ciri khas pendidikan 4.0, yaitu

pendidikan yang dipengaruhi oleh Revolusi Industri ke-4. (Surani, 2019). Hal ini menandakan bahwasannya pembelajaran dapat terjadi di dalam dan di luar kelas, dan saat ini tidak dibatasi oleh waktu dan tempat. Akan tetapi, di tengah Revolusi Industri Keempat, dunia pendidikan dihadapkan pada berbagai tantangan, mulai dari perubahan gaya belajar, cara pandang, dan pola perilaku siswa sehingga perlu untuk menghasilkan ide-ide inovatif di berbagai industri. (Azzahra et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi di ruang kelas menjadi semakin penting seiring dengan berlangsungnya Revolusi Industri Keempat. Proses pembelajaran akan terbantu dan membuatnya lebih menarik jika teknologi digunakan dalam dunia pendidikan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hartanti, 2019). Setiap alat yang dapat dipakai untuk memotivasi pikiran, emosi, perhatian, bakat, atau keterampilan siswa dalam rangka mendorong pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran (Supriyaddin et al., 2022). Media pembelajaran berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap sikap dan tindakan siswa menuju transformasi kreatif dan dinamis (Kalatting et al., 2015). Maka dari itu, peran media dalam pendidikan menjadi sangat penting karena media saat ini berfungsi sebagai saluran komunikasi dari pengirim, atau pendidik, kepada penerima, atau siswa (Azzahra et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Muzayanati et al., 2022) menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran, motivasi siswa untuk belajar akan meningkat dengan membuat materi dan ide yang disajikan lebih mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari secara mendalam. Keinginan untuk mencapai tujuan tertentu dikenal sebagai motivasi. Kekuatan pendorong internal umum siswa yang memulai dan mempertahankan kegiatan belajar untuk memenuhi tujuan topik disebut sebagai motivasi belajar (Utami & Hamdun, 2020). Pembelajaran dapat berlangsung efektif bila siswa dimotivasi, yang dapat ditingkatkan melalui kreativitas guru saat pembelajaran berlangsung. Setiap siswa harus memiliki motivasi untuk belajar. Perilaku yang baik didorong oleh motivasi belajar yang tinggi, yang membantu siswa menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran secara efisien dan mendapatkan hasil terbaik (Supriyaddin et al., 2022).

Motivasi pelajar dapat dipengaruhi oleh pengaruh eksternal dan internal. Keinginan, aspirasi, dan kebutuhan belajar seseorang dapat dianggap sebagai faktor internal. Lingkungan yang mendukung, insentif, dan strategi pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan media pembelajaran merupakan contoh faktor eksternal (Uno, 2021). Usaha untuk meningkatkan motivasi belajar dapat dicapai melalui penggunaan media pendidikan yang sesuai. Selain menginspirasi dan menstimulasi kegiatan belajar, penggunaan media pembelajaran di kelas juga dapat memberikan dampak psikologis bagi siswa dan memicu motivasi dan keinginan baru (Arsyad, 2017). Salah satu sumber daya pembelajaran interaktif yang tersedia adalah aplikasi Kahoot.

Kahoot adalah media pembelajaran daring yang menggunakan pertanyaan bebas untuk menilai hasil belajar siswa, meninjau kembali materi pelajaran, dan menarik minat siswa untuk melakukan diskusi pada pertanyaan yang disediakan Kahoot (Hartanti, 2019). Guru dapat membuat kuis menggunakan aplikasi ini, yang kemudian menampilkan pertanyaan, jawaban, dan peringkat pada layar di tengah kelas. Kecepatan dan ketepatan setiap siswa saat menyelesaikan kuis akan menentukan skor mereka. Skor yang diperoleh akan meningkat seiring dengan kecepatan menyelesaikan kuis. Batas waktu pengerjaan dapat ditetapkan oleh guru untuk menjawab setiap pertanyaan kuis merupakan salah satu fitur yang terdapat pada Kahoot. Selain itu, untuk memudahkan pembelajaran dan penilaian, guru dapat mengunduh hasil kuis dari siswa dalam bentuk dokumen (Utami & Hamdun, 2020).

Aplikasi Kahoot yang penuh warna akan menarik secara visual dan mendorong siswa untuk berpartisipasi di kelas. Aplikasi Kahoot dapat diakses secara gratis sehingga memungkinkan guru dalam membuat berbagai jenis pertanyaan, pembuatan kuis menjadi

sederhana, memungkinkan siswa yang pemalu untuk menjawab pertanyaan, dan menyertakan respons siswa yang buta warna dalam bentuk gambar (Boden & Hart, 2018). Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh (Supriyaddin et al., 2022) memperlihatkan bahwa, pembelajaran informatika di SMA Negeri 3 Dompu dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot berdampak pada motivasi belajar siswa. Metodologi yang digunakan di sini membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan tinjauan literatur (*literature review*). Setelah itu, penelitian lainnya oleh (Utami & Hamdun, 2020) motivasi belajar bahasa Arab telah terbukti dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran Kahoot. Metodologi yang digunakan di sini membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi, sementara penelitian ini menggunakan metodologi tinjauan literatur (*literature review*).

## **METODE PENELITIAN**

Artikel ini merupakan penelitian kualitatif melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji jurnal yang terkait dengan aplikasi Kahoot. *Systematic Literature Review* (SLR) dipilih untuk melihat pengaruh aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Sulistiyawati et al., 2021). *Systematic Literature Review* (SLR) adalah strategi riset yang mencakup semua temuan studi yang saling terkait melalui riset, tema, atau fenomena tertentu (Kitchenham & Charters, 2007). Penelitian individual merupakan jenis penelitian primer, sedangkan *systematic literature review* merupakan penelitian sekunder.

Tinjauan sistematis akan sangat bermanfaat dalam mengintegrasikan beragam temuan penelitian penting sehingga fakta yang ditawarkan kepada pengambil kebijakan lebih menyeluruh dan seimbang (Siswanto, 2010). Kriteria kelayakan pada penelitian ini mencakup kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria kelayakan pada penelitian ini yakni literatur berupa jurnal dan/atau prosiding ilmiah, sumber berasal dari jurnal ilmiah dan/atau prosiding, jurnal dan/atau prosiding ilmiah bersifat *open access*, jurnal dan/atau prosiding ilmiah harus dapat diakses dalam teks lengkap, jurnal dan/atau prosiding ilmiah ditulis dalam bahasa Inggris atau bahasa Indonesia, tahun penerbitan jurnal dan/atau prosiding ilmiah tahun 2019 sampai dengan tahun 2023, jurnal dan/atau prosiding ilmiah berisi tentang pengaruh aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa (Rahayu & Hosizah, 2021). Pada artikel ini, peneliti akan memilih 14 jurnal dan/atau prosiding ilmiah yang berkaitan dengan kata kunci. Kemudian, peneliti akan membandingkan hasil dan pembahasan dari 14 jurnal dan/atau prosiding ilmiah tersebut untuk kemudian memberikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Salah satu komponen utama dalam pengajaran dan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah menerima dan memahami informasi yang ditawarkan baik di dalam maupun di luar kelas jika menggunakan media (Dyanti et al., 2022). Media elektronik, yang meliputi *slide* multimedia, audio, dan video, lalu, media cetak, yang meliputi buku teks, modul, dan lembar kerja siswa, merupakan dua kategori media yang dikategorikan. Efektivitas tugas-tugas instruksional dan pembelajaran di kelas juga dapat dievaluasi oleh guru dengan menggunakan *platform* pembelajaran daring. Pesatnya kemajuan teknologi digital berkontribusi positif terhadap terciptanya lingkungan pembelajaran interaktif di sekolah. Kahoot merupakan game edukasi dan sistem respon siswa berbasis permainan (GSRS) yang dapat membantu pembelajaran kolaboratif dan eksplorasi (Altawalbeh & Irwanto, 2023). Kahoot adalah *platform* pembelajaran daring

untuk siswa berbasis permainan yang secara singkat mengubah lingkungan kelas menjadi lingkungan yang menyenangkan dan menarik, seperti permainan (Wang, 2015). Kahoot adalah aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang dapat diakses oleh pengguna Android dan laptop sehingga menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menarik bagi siswa (Dyanti et al., 2022).

Kahoot menggabungkan *Students System Response* (SRS), infrastruktur sekolah, perangkat digital siswa, jejaring sosial, dan permainan untuk menciptakan satu *platform* pembelajaran yang menyenangkan (Wang & Tahir, 2020). Penggunaan Kahoot dalam proses belajar mengajar diperkirakan mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar, motivasi, sikap, dan pandangan siswa (Solomon et al., 2017). Kahoot memiliki empat menu utama, yaitu kuis, debat, permainan kartu acak, dan survei (Marsa et al., 2021). Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memiliki banyak kelebihan, diantaranya adalah membuat permainan yang menyenangkan bagi pengguna dan memiliki berbagai macam topik, sehingga siapapun dapat dengan mudah membuat kuis menggunakan Kahoot, dapat diakses dengan mudah menggunakan perangkat digital, memiliki fasilitas audio dan visual beragam, dan memberikan hasil pembelajaran yang dapat dianalisis dengan mengunduhnya dalam bentuk dokumen (Gündüz & Akkoyunlu, 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat 14 jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian pada artikel tersaji pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti dan Tahun	Judul	Jurnal	Hasil
(Sinaga et al., 2022)	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau	Journal of Environment and Management	Media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika di kelas, menurut penelitian ini, yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan teknik kuasi-eksperimental.
(Halimah & Maulidya, 2021)	Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan	AL MURABBI: Jurnal Pendidikan Agama Islam	Penerapan metode <i>true experimental design</i> dan pendekatan kuantitatif, penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa motivasi siswa untuk belajar PAI di kelas dapat ditingkatkan dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot.
(Rahmah & Nurlinda, 2023)	Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng	©JP-3: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran	Media pembelajaran Kahoot dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar mata pelajaran biologi berdasarkan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode tindakan kelas.

(Nurlistiani et al., 2023)	Pengenalan Aplikasi Game Edukasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Panti Asuhan Daarul Alya	Publika Pengabdian Masyarakat	Media pembelajaran Kahoot mampu menyediakan varian pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sesuai dengan metode observasi, implementasi, dan evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini.
(Wardana & Sagoro, 2019)	Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019	Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia	Metode tindakan kelas dipakai dalam penelitian ini, dan mengindikasikan bahwa media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan tujuan pembelajaran, motivasi, dan aktivitas belajar siswa kelas X yang mengambil mata pelajaran Akuntansi 3 dengan materi jurnal penyesuaian.
(Widya & Zulfah, 2021)	Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring	Proceedings Series on Social Sciences & Humanities	Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot dapat mendorong motivasi belajar siswa selama pembelajaran <i>online</i> . Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan memakai metode tinjauan literatur.
(Khotimah et al., 2023)	Hubungan Penerapan Media Berbasis ICT "Kahoot" Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X SMAN 01 Palembang	Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran	Media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa di kelas ketika digunakan mata pelajaran PPKn, menurut temuan studi ini, yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode kuasi-eksperimental.
(Utami & Hamdun, 2020)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen	EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan	Berdasarkan penerapan pendekatan kuantitatif dan metodologi kuasi-eksperimental, penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab di kelas.
(Muzayanati et al., 2022)	Efektivitas Aplikasi Game Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada	Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Menurut temuan penelitian ini, yang mengkombinasikan metodologi kuasi-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif deskriptif, penggunaan media

	Materi Matematika di Sekolah Dasar		pembelajaran Kahoot di kelas dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.
(Syarifudin et al., 2022)	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa di MTs Al- Qur'an Terpadu An- Nawa Surabaya	MUMTAZA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature	Berdasarkan penerapan metodologi kuantitatif, penelitian ini mendapati bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat membantu siswa belajar lebih efektif karena mereka merasa senang, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar bahasa Arab.
(Supriyaddin et al., 2022)	Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)	Peneliti mendapati bahwa pemakaian media pembelajaran Kahoot bisa secara signifikan menambah motivasi siswa untuk belajar di kelas informatika. Studi ini menerapkan metode kuantitatif yang memfokuskan analisa berdasarkan data numerik.
(Putri, 2023)	Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Penelitian yang mengkombinasikan metodologi eksperimental dan kuantitatif ini menemukan bahwa pemakaian media pembelajaran Kahoot membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran IPS dan memperbaiki hasil belajar.
(Tetep & Arista, 2022)	Students' Perception towards Kahoot Learning Media and Its Influence towards Students' Motivation in Learning Social Studies and Civic Education amid Pandemic in SMKN 9 Garut	The Innovation of Social Studies Journal	Penelitian ini memakai metodologi kuantitatif deskriptif, dan temuannya menunjukkan bahwa pemakaian media pembelajaran Kahoot membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar PPKn di kelas.
(Dewimarni et al., 2022)	Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Negeri 38 Padang	J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat	Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat mengurangi kebosanan di antara para siswa selama pelajaran matematika dan meningkatkan motivasi belajar di kelas melalui penggunaan berbagi pengetahuan dan aplikasi langsung.

Berdasarkan penelitian yang menggunakan teknik tinjauan literatur, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1. selain meningkatkan motivasi siswa untuk belajar penggunaan aplikasi Kahoot bisa bermanfaat dalam peningkatan hasil belajar (Muzayanati et al., 2022) (Putri, 2023), menurunkan kejenuhan saat pembelajaran Matematika (Dewimarni et al., 2022), menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur (Tetep & Arista, 2022), menumbuhkan perasaan senang pada siswa (Syarifudin et al., 2022), menciptakan variasi pembelajaran yang lebih menarik (Nurlistiani et al., 2023), meningkatkan semangat dan minat siswa (Halimah & Maulidya, 2021), menciptakan suasana belajar yang menarik (Rahmah & Nurlinda, 2023), meningkatkan aktivitas belajar siswa (Wardana & Sagoro, 2019), serta meningkatkan motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring (Widya & Zulfah, 2021). Pada penelitian diketahui bahwa media pembelajaran Kahoot dapat diimplementasikan dalam berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran.

## SIMPULAN

Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran sangat layak dan efektif digunakan baik secara luring maupun daring. Hal ini disebabkan oleh banyaknya elemen menarik dari aplikasi Kahoot, yang digabungkan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik, mengasyikkan, dan menyenangkan, bukannya membosankan. Maka dari itu, pembelajaran akan berlangsung secara interaktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran saat proses belajar di kelas. Akan tetapi, terdapat faktor lain yang perlu diperhatikan untuk penelitian selanjutnya, yaitu model dan metode pembelajaran yang digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldila, F. T., Matondang, M. M., & Wicaksono, L. (2020). Identifikasi Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Fisika di SMAN 1 Muaro Jambi. *Journal of Science Education and Practice*, 4(2), 22–31.
- Altawalbeh, K., & Irwanto, I. (2023). Game-Based Learning: The Impact of Kahoot on a Higher Education Online Classroom. *Journal of Educational Technology and Instruction*, 2(1), 30–49.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo.
- Azzahra, S., Khasanah, N. I., Kurniawan, D. A., Maison, M., Wibisono, G., Sari, D. P., & Nasution, O. S. M. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika Menggunakan Website sebagai Media Pembelajaran di SMAN 8 Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 192–197. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.557>
- Boden, G. M., & Hart, L. (2018). Kahoot! - Game Based Student Response System. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 11(1). <https://doi.org/10.1111/j.1949-8594.2004.tb18253.x>
- Dewimarni, S., Ulhusna, M., & Marhayati, L. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1935–1940. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1024>
- Dyanti, C. R., Rahmatan, H., Halim, A., Syukri, M., & Elisa, E. (2022). Effect of the Kahoot

- Application as a Learning Media on Students' Learning Outcomes on the Material of Wave Vibration. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(3), 1483–1488. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i3.1476>
- Fatonah, U., Wirayuda, R. P., Wibisono, G., & Sakahuni, S. (2020). Analisis Minat Belajar Kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Penuh Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika (JSPF)*, 16(2), 145–152. <https://doi.org/10.35580/jspf.v16i2.15511>
- Gündüz, A. Y., & Akkoyunlu, B. (2020). The gamification tool for the classroom response systems: Kahoot! *Hacettepe Egitim Dergisi*, 35(3), 480–488. <https://doi.org/10.16986/HUJE.2019052870>
- Hakim, L., & Susilowati, S. M. E. S. (2020). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Dilengkapi LDS Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Mikroorganisme di Vaishnavi Secondary School Nepal. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(2), 118–131. <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.2.4120>
- Halimah, S., & Maulidya, N. H. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan. *AL MURABBI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 20–30. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0.*, 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hidayah, I. R. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Eksplorasi-Elaborasi-Konfirmasi Berbantuan Video untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Penguasaan Materi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(1), 150–160. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika%0AISSN>
- Kalattng, S., Serevina, V., & Astra, I. M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Pendekatan Guided Discovery Learning. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika (JPPPF)*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.21009/1.01101>
- Khotimah, K., Amelia, S., Alfiandra, & El Faisal, E. (2023). Hubungan Penerapan Media Berbasis ICT “Kahoot” Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X SMAN 01 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3845–3852. [https://repository.unsri.ac.id/76736/%0Ahttps://repository.unsri.ac.id/76736/2/RAMA\\_872205\\_06051381621049\\_0005026703\\_0021126802\\_01\\_Front\\_Ref.pdf](https://repository.unsri.ac.id/76736/%0Ahttps://repository.unsri.ac.id/76736/2/RAMA_872205_06051381621049_0005026703_0021126802_01_Front_Ref.pdf)
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). Guidelines for performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering. In *IEEE Access: Vol. 2.3*. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2016.2603219>
- Marsa, S. S., Kuspiyah, H. R., & Agustina, E. (2021). The Effect of Kahoot! Game in Teaching Reading Comprehension Achievement. *JET (Journal of English Teaching)*, 7(2), 133–149. <https://doi.org/10.33541/jet.v7i2.2738>
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi Game Kahoot

- dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161–173. <https://doi.org/10.33578/jpfpkip.v11i1.8677>
- Nurlistiani, R., Mutiara, S., Wibaselppa, A., & Syihab, E. N. (2023). Pengenalan Aplikasi Game Edukasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Panti Asuhan Daarul Alya. *Publika Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 17–24.
- Putri, K. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(3), 252–261.
- Rahayu, S., & Hosizah, H. (2021). Implementasi Sistem Rujukan Layanan Kesehatan: Systematic Literature Review. *Indonesian of Health Information Management Journal (INOHIM)*, 9(2), 138–152. <https://doi.org/10.47007/inohim.v9i2.312>
- Rahmah, N., & Nurlinda. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng. ©JP-3: *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 436–441.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Siswanto. (2010). Systematic Review Sebagai Metode Penelitian untuk Mensintesis Hasil-Hasil Penelitian (Sebuah Pengantar). *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 13(4), 326–333.
- Solomon, O., Faith, E., & Solomon, A. (2017). Science Teachers' Utilisation of Innovative Strategies for Teaching Senior School Science in Ilorin, Nigeria. *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 5(2), 49–65. [www.moj-es.net](http://www.moj-es.net)
- 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.
- Supriyaddin, S., Rizzaludin, R., & Fitrianti, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 2(2), 18–24. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.23>
- Surani, D. (2019). Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5797>
- Syaifudin, M., Nurharini, F., & Ramadhan, H. D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa di MTs Al- Qur'an Terpadu An- Nawa Surabaya. *MUMTAZA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, 02(01), 16–28.
- Tetep, T., & Arista, Y. (2022). Students' Perception towards Kahoot Learning Media and Its Influence towards Students' Motivation in Learning Social Studies and Civic Education amid Pandemic in SMKN 9 Garut. *The Innovation of Social Studies Journal*, 4(1), 99–108. <https://doi.org/10.20527/iis.v4i1.5537>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*.

Bumi Aksara.

- Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31. <https://doi.org/10.14421/edulab.2020.51-02>
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers and Education*, 82(September), 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(May 2019), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Widya, K. A., & Zulfah, N. (2021). Analisa Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 28–32. <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>