



Penerapan Gamifikasi menggunakan Aplikasi Kahoot sebagai Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA pada Materi Sistem Pencernaan

Alya Nabila¹, Nazwa Askiah Syarif², Desy Elyana Putri³, Musdalifah Hana⁴, Dian Arisandy Eka Putra Sembiring⁵, Jodion Siburian⁶, Muhammad Yusuf⁷, Fitri Astriawati⁸, Ine Tentia⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Jl. Jambi - Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi

Email: dianarisandys@unja.ac.id

Abstrak

Pembelajaran biologi pada materi sistem pencernaan sering dianggap sulit dan kurang menarik karena bersifat teoritis serta belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar. Kondisi ini mendorong perlunya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar mampu menstimulasi ketertarikan serta partisipasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA pada materi sistem pencernaan. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui angket, observasi, dan dokumentasi, yang melibatkan 22 siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 10 Kota Jambi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada setiap siklus, di mana kategori sangat baik meningkat dari 65% pada pra siklus menjadi 85% pada siklus I dan mencapai 100% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa gamifikasi melalui Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif, menyenangkan, dan mendorong keaktifan siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi khususnya materi sistem pencernaan.

Kata Kunci: Gamifikasi, Kahoot, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang terencana dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang berpengetahuan, berkarakter, dan berdaya saing. Potensi siswa akan meningkat jika pembelajaran berlangsung menyenangkan dan guru mampu menyajikan pembelajaran dengan baik. Sebagaimana dikemukakan oleh Dahrudi & Dena (2025: 9026), guru diharapkan tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mempertahankan motivasi siswa. Motivasi merupakan faktor utama yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kemauan dan dorongan untuk belajar (Emda, 2017: 172). Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki hasil belajar yang lebih

baik. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami penurunan minat dan motivasi, terutama pada materi biologi yang dianggap sulit dan teoritis seperti sistem pencernaan.

Observasi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran biologi sering bersifat konvensional dan kurang interaktif. Fakta bahwa tidak semua siswa aktif di kelas dan beberapa siswa pasif di kelas merupakan kendala individu yang dihadapi selama proses pembelajaran (Cahyaningsih, 2023: 60). Siswa cenderung pasif karena pembelajaran berpusat pada guru dan minimnya variasi metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hasani dkk (2025: 253), kurangnya penggunaan media serta aktivitas belajar yang menuntut keterlibatan siswa secara langsung menyebabkan proses belajar menjadi monoton. Materi sistem pencernaan yang kompleks sering membuat siswa cepat bosan dan sulit memahami konsepnya. Akibatnya, motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran biologi menurun.

Perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu inovasi yang banyak digunakan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan (*game elements*) dalam konteks non-game, seperti pembelajaran. Dahrdui & Dena (2025: 9026) mendefinisikan gamifikasi adalah metode pembelajaran yang mengadaptasi elemen atau karakteristik gim untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi menggunakan mekanika permainan, estetika, dan pemikiran berbasis permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif (Suparmini dkk, 2024: 145). Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan motivasi siswa. Studi-studi terbaru telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan kinerja akademik dan motivasi siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan CamachoSánchez, dkk (2022: 11), menggabungkan pembelajaran berbasis permainan digital dan gamifikasi menunjukkan perbedaan signifikan dalam kinerja akademik antara kelompok kontrol dan eksperimen, dengan tingkat motivasi yang tinggi di antara semua peserta.

Tingkat efektivitas gamifikasi dapat berbeda-beda tergantung pada konteks penerapan serta cara implementasinya. Salah satu gamifikasi yang aplikatif untuk peserta didik dalam pembelajaran biologi adalah *Kahoot*. *Kahoot* adalah platform kuis interaktif berbasis game yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Bunyamin dkk (2020: 44), *Kahoot* adalah aplikasi pengajaran atau platform

pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Fitur seperti skor, peringkat, batas waktu, dan tampilan visual yang menarik menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung. Penelitian terdahulu oleh Gymnastiar (2022: 6) menunjukkan penggunaan *Kahoot* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

Platform permainan *Kahoot* menjadikan pembelajaran lebih interaktif yang dirancang secara sederhana namun efektif untuk berbagai jenjang pendidikan. Peserta didik akan menjawab pertanyaan melalui perangkat pribadi mereka dalam batas waktu yang ditentukan, dimana sistem secara otomatis menampilkan kebenaran jawaban secara akumulasi poin (Fazriyah, dkk. 2020: 142). Fitur yang digunakan pada *Kahoot* ini yaitu *quiz* dan *true or false*. Pada fitur *quiz* siswa akan menjawab soal yang terdiri dari 4 pilihan ganda. Sementara *true or false* siswa akan diberikan pernyataan dan menebak apakah pernyataan tersebut benar atau salah (Bahtirrohman, dkk. 2025: 1714).

Materi sistem pencernaan membutuhkan pemahaman konseptual dan urutan proses biologis yang cukup kompleks. Materi yang sulit membuat peserta didik kurang paham, terlebih lagi kurang efektifnya media pembelajaran ataupun pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat untuk menyampaikan materi tersebut (Anggriani dkk, 2024: 118). Masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan gamifikasi dengan *Kahoot* pada materi sistem pencernaan di tingkat SMA. Sebagian besar penelitian fokus pada aspek hasil belajar kognitif, belum banyak yang menyoroti aspek motivasi belajar. Gamifikasi melalui *Kahoot*, siswa dapat belajar sambil bermain, mengingat tahapan sistem pencernaan dengan lebih mudah melalui kuis interaktif (Fajriyyah & Nugrahalia, 2021: 228). Hal ini dapat membantu memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan antusiasme belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengetahui sejauh mana penerapan *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA.

Media interaktif *Kahoot* yang berbasis internet membantu pendidik melakukan proses evaluasi dengan cara yang lebih variatif. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara individu walaupun dapat dimainkan secara kelompok dan harus terkoneksi melalui jaringan

internet (Bunyamin dkk, 2020: 44). Proses evaluasi pembelajaran melalui gamifikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan dilakukannya pengembangan aplikasi ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan gamifikasi melalui aplikasi *Kahoot* sebagai strategi meningkatkan motivasi belajar siswa SMA pada materi sistem pencernaan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memvariasikan metode pembelajaran inovatif yang lebih menarik bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai strategi meningkatkan motivasi belajar siswa SMA pada materi sistem pencernaan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket yang didistribusikan kepada subjek penelitian, serta observasi dan dokumentasi. Angket ini dirancang untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa saat menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran. Sementara itu, observasi dan dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari siswa dalam bentuk data dan media digital.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Kota Jambi semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 pada bulan Oktober 2025. Lokasi ini dipilih berdasarkan ketersediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi yang mampu, serta kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat digital selama proses belajar mengajar. Populasi penelitian mencakup XI Fase F yang berjumlah 22 Siswa. Pemilihan kelas ini menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan bahwa kelas tersebut telah mempelajari materi Sistem Pencernaan dan memiliki karakteristik yang cocok untuk implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi.

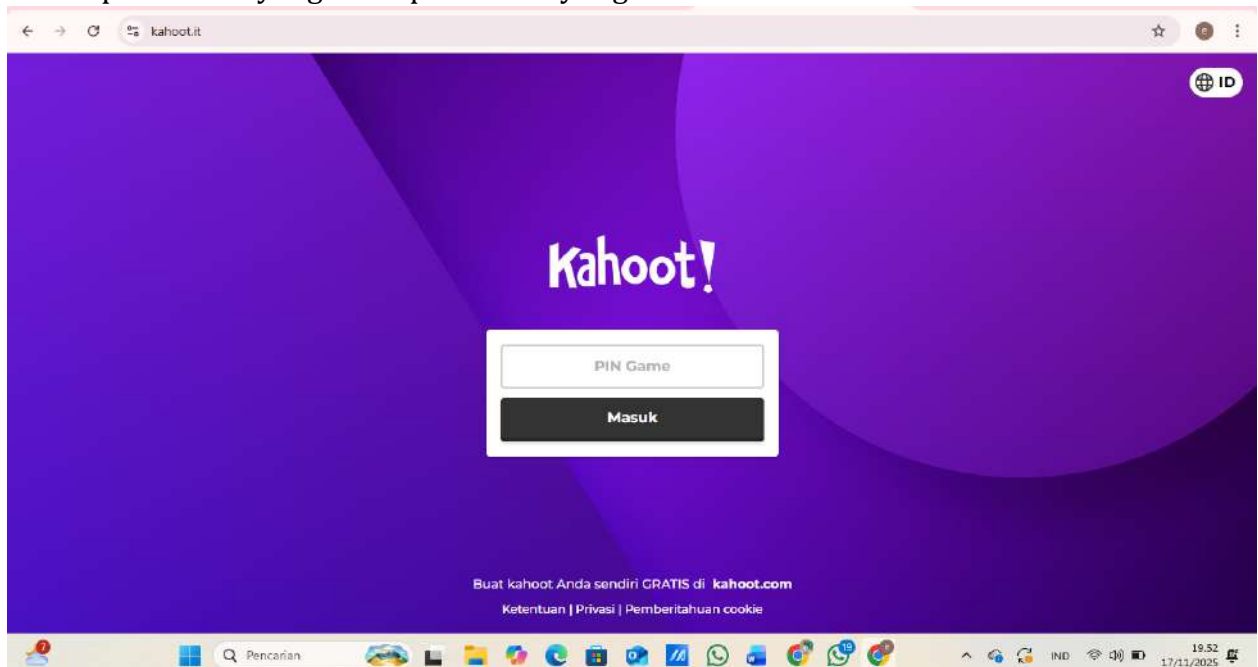
Angket motivasi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan indikator motivasi belajar. Angket tersebut berisi 20 pertanyaan dengan menggunakan lima skala likert, yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), kemudian data motivasi belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil skor angket.

Tabel 1. Kategori skor angket: Kategori nilai

Rentang Nilai	Kategori
10 - 27	Sangat tidak baik
28 - 45	Tidak baik
46 - 63	Cukup
64 - 81	Baik
82 - 100	Sangat baik

Tahapan penggunaan Kahoot

1. Siswa akan mengakses situs web <https://kahoot.it/> dan memasukkan koden PIN permainan yang ditampilkan di layar guru.



Gambar 1 Tampilan halaman utama Kahoot.

2. Siswa memasukkan nama mereka dan memasuki loby permainan, setelah semua siswa bergabung guru akan memulai permainan dan siswa akan menjawab pertanyaan yang tertera pada layar



Gambar 2. Tampilan halaman konfirmasi nama peserta pada *Kahoot*.

Penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Kahoot* bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi Sistem Pencernaan di kelas XI Fase F3. Setelah dilakukan penelitian terhadap siswa kelas XI Fase F3 di SMAN 10 Kota Jambi, diperoleh data hasil perhitungan dari jawaban siswa yang menjadi responden dalam penelitian. Data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas ini terlaksana dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Dalam tahap pelaksanaan, penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan hari jumat 03 Oktober 2025 dikelas XI Fase F3 SMAN 10 Kota Jambi dengan alokasi waktu 2 x 50 menit pada pelajarann Biologi materi Sitem Pencernaan pada siklus I berjumlah 22 Orang yang hadir dan siklus II dilaksanakan pada hari Jumat 10 Oktober 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Gambar berikut mengilustrasikan implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi *Kahoot*. Gambar 3 menampilkan tampilan kuis *Kahoot* yang diterapkan selama proses pembelajaran. Sementara itu, Gambar 4 memperlihatkan hasil akhir permainan yang dicapai oleh siswa. Kedua gambar ini menyediakan representasi

Penerapan Gamifikasi menggunakan Aplikasi Kahoot sebagai Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA pada Materi Sistem Pencernaan

Alya Nabila¹, Nazwa Askiah Syarif², Desy Elyana Putri³, Musdalifah Hana⁴, Dian Arisandy Eka Putra Sembiring⁵, Jodion Siburian⁶, Muhammad Yusuf⁷, Fitri Astriawati⁸, Ine Tentia⁹

visual tentang bagaimana siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran interaktif



Gambar 3. Tampilan Kahoot (Quiz) yang digunakan dalam penelitian



Gambar 4. Tampilan Hasil Kahoot dalam penelitian

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Siklus	Kategori nilai	Jumlah siswa	Persentase
Pra Siklus	Sangat baik	13	65%
	Baik	6	30%
	Cukup	1	5%
Siklus 1	Sangat baik	17	85%
	Baik	3	15%
	Cukup	0	0%
Siklus 2	Sangat baik	20	100%
	Baik	0	0%
	Cukup	0	0%

Berdasarkan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, terlihat adanya peningkatan ketuntasan yang sangat signifikan. Pada pra siklus, sebagian siswa masih berada pada kategori tinggi hingga cukup, di mana hanya 65% siswa yang mencapai kategori sangat tinggi atau sangat baik, sedangkan 30% lainnya berada dalam kategori tinggi/baik dan masih terdapat 1 siswa (5%) dengan kategori sedang/cukup. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada tahap awal belum tercapai secara optimal. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup baik dengan 85% siswa berhasil mencapai kategori sangat tinggi/sangat baik dan hanya 3 siswa (15%) yang masih berada pada kategori tinggi/baik tanpa adanya siswa yang berada pada kategori rendah maupun cukup. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada siklus II, peningkatan hasil belajar terlihat lebih maksimal dengan seluruh siswa (100%) mencapai kategori sangat tinggi/sangat baik, sehingga ketuntasan belajar telah tercapai secara menyeluruh.

Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar pada setiap siklusnya tidak terlepas dari peran media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam meningkatkan pemahaman, daya serap, dan motivasi belajar siswa karena membantu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami (Gymnastiar, 2022:3). Penggunaan media yang tepat menjadikan pembelajaran lebih bermakna, interaktif, dan tidak monoton. Dalam konteks penelitian ini, salah satu media yang sangat berpengaruh adalah gamifikasi digital, yang diimplementasikan melalui aplikasi *Kahoot*.

Gamifikasi menghadirkan elemen permainan seperti poin, timer, kompetisi, dan peringkat yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Gymnastiar (2022:5) menyatakan

bahwa penggunaan *Kahoot* mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa secara drastis karena pembelajaran menjadi lebih menantang dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan siklus I dan II penelitian ini, di mana peningkatan motivasi belajar berbanding lurus dengan peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian Wijaya dan Hapsari (2025:76) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Kahoot* mengalami peningkatan signifikan dalam aspek motivasi, keterlibatan, dan rasa ingin tahu dibandingkan kelompok yang belajar secara konvensional. Temuan tersebut menjelaskan mengapa hasil belajar pada siklus II dalam penelitian ini berhasil mencapai 100% kategori *sangat baik*—karena meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa berkontribusi langsung pada peningkatan pemahaman materi.

Efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar juga diperkuat oleh penelitian Rahmawan, Muslimin, & Supryanto (2025:4), yang menyatakan bahwa *Kahoot* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran TIK yang sebelumnya kurang diminati. Hal yang sama terlihat pada penelitian ini, di mana media interaktif membantu mengatasi kejenuhan pembelajaran konvensional dan menciptakan suasana yang lebih hidup serta kompetitif secara positif. Temuan ini semakin dipertegas oleh penelitian Daryanes & Ririen (2020:180), bahwa sangat efektif sebagai alat evaluasi, dengan tingkat efektivitas mencapai lebih dari 80% pada aspek motivasi dan atensi mahasiswa. Kemampuan *Kahoot* memberikan umpan balik cepat dan suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran.

Irwan dkk. (2019:77) juga menyatakan bahwa media interaktif seperti *Kahoot* mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Motivasi belajar sendiri terdiri dari empat komponen utama: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan (ARCS). Media pembelajaran yang menarik dan relevan mampu meningkatkan perhatian siswa, sementara pengalaman berhasil menjawab pertanyaan *Kahoot* meningkatkan kepercayaan diri dan kepuasan mereka. Kreativitas guru dalam memilih media menjadi kunci keberhasilan pembelajaran (Solikah, 2020:1). Berdasarkan pemaparan di atas peneliti mengungkapkan bahwa penerapan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media ini membuat siswa

lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA pada materi Sistem Pencernaan, yang ditunjukkan dengan peningkatan kategori sangat baik dari 65% pada pra-siklus menjadi 85% pada siklus I dan mencapai 100% pada siklus II. Media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan melalui elemen permainan seperti poin, leaderboard, dan batas waktu sehingga siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kelebihan penggunaan *Kahoot* antara lain pemberian umpan balik cepat, peningkatan keterlibatan siswa, serta terciptanya persaingan positif yang berdampak pada pemahaman materi. Namun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti ketergantungan pada jaringan internet, perlunya waktu lebih untuk mempersiapkan soal, serta perbedaan kecepatan akses perangkat antar siswa. Penelitian ini berpeluang untuk dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas sampel dan lokasi penelitian, menerapkan gamifikasi pada materi atau mata pelajaran lain, mengombinasikan *Kahoot* dengan model pembelajaran inovatif lainnya, serta meneliti lebih jauh pengaruhnya terhadap ranah kognitif, afektif, dan psikomotor agar hasilnya lebih komprehensif dan aplikatif bagi pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, S. A., Ramlawati., & Sitti, R. Y. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar (Studi Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Manusia). *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 8(1): 116-125. DOI: <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.116-125>
- Bahtiarrohman., Sinta, A. F., Sundawati, T., & Laelatul, Q. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPA MAN 1 Pandeglang pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Dunia Pendidikan*. 5(5). <https://doi.org/10.55081/jur dip.v5i5.3333>
- Bunyamin, A. C., Dewi, R. J., & Noer, S. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas: Jurnal Kehumasan*, 3(1): 43-50. DOI: <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>

- Cahyaningsih, L. I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri 1 Arcawinangun. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Profesor Kiah Haji Saifuddin Zuhri Purwakerto). <https://share.google/wfuse27q6IBI0njt5>
- Camacho-Sánchez, R., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2022). Gamified digital game-based learning as a pedagogical strategy: Student academic performance and motivation. *Applied Sciences*, 12(21), 1-16. DOI: <https://doi.org/10.3390/app122111214>
- Dahrudi, R., & Dena, L. S. (2025). Penerapan Metode Gamifikasi Menggunakan Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas Viii Di Smpn 2 Cibingbin. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(6): 9025-9035. DOI: <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4130>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*. 3(2), 172-186. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2): 172-182. DOI: <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fajriyyah, A., & Nugrahalia, M. (2021). Efektivitas Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(4), 224-229. DOI: <https://doi.org/10.24114/jpp.v8i4.20473>
- Fazriyah, N., Aas, S., Jaka, P., & Rina, I. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 6(1):139-147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Gymnastiar, I. A. (2022). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran. *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 20(1), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.17509/sosioreligi.v20i1.57379>
- Hasani, B., Fajar, N. Y., Amilah, U. J., Devi, N. A., & Nur, S. A. (2025). STUDI LITERATURE: PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 14(2): 252-259. DOI: <https://doi.org/10.26418/jppk.v14i2.89870>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Rahmawan, A., Muslimin, M., & Supryanto, T. (2025). Menerapkan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif pada materi TIK di Sekolah Menengah Pertama. *INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*. 4(1), 1-6. <https://doi.org/10.56842/infotika.v3i1.639>
- Suparmini, K., I Gede, S., & I Made, A. W. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era Digital. *Education and Social Sciences Review*. 5(2): 145-148. DOI: <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Wijaya, D., & Hapsari, H. (2025). Pengaruh penggunaan gamifikasi berbasis aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMA. *Journal of Modern Social and Humanities*. 1(3), 74-79. <https://doi.org/10.71094/jmsh.v1i3.153>