

Penggunaan Kahoot! sebagai Alat Evaluasi untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Murid Kelas 8 SMPIT Insan Permata Malang

Muhammad Ilham Hidayatulloh^{1*}, Agus Purnomo²

^{1,2} Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang 65145 Jawa Timur

E-mail: hidilham@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3362>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 20 Jul 2026

Revised: 26 Jul 2026

Accepted: 01 Aug 2026

Kata Kunci:

Kahoot!, Evaluasi, Belajar, Partisipasi, Keterlibatan, IPS, Mobilitas Sosial.

Keywords:

Kahoot!, Evaluation, Learning, Participation, Engagement, Social Studies, Social Mobility.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam meningkatkan partisipasi belajar murid dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS materi Mobilitas Sosial kelas 8 SMPIT Insan Permata Malang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS dan potensi Kahoot! sebagai *platform* gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara, dan analisis dokumentasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran konkret mengenai peningkatan minat belajar, partisipasi, dan keterlibatan siswa setelah penerapan Kahoot! dalam evaluasi. Implikasi pedagogis dan rekomendasi untuk guru serta institusi pendidikan juga akan dibahas.

This study aims to analyze the effectiveness of Kahoot! as an evaluation tool in increasing student participation and engagement in the learning process of Social Studies, specifically on the topic of Social Mobility, among eighth-grade students at SMPIT Insan Permata Malang. The background of this research is the low interest of students in Social Studies and the potential of Kahoot! as a gamification platform to create an enjoyable learning environment. The research method used is qualitative, with data collected through participatory observation, interviews, and document analysis. The results of this study are expected to provide a concrete picture of the improvement in students' learning interest, participation, and engagement following the implementation of Kahoot! in evaluations. Pedagogical implications and recommendations for teachers and educational institutions will also be discussed.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Muhammad Ilham Hidayatulloh, et al. (2026), Penggunaan Kahoot! sebagai Alat Evaluasi untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Murid Kelas 8 SMPIT Insan Permata Malang, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3362>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kompetensi generasi muda, yang pada gilirannya akan menentukan kualitas suatu bangsa (Nasution, M & Suryadi, D. 2019). Dalam konteks pendidikan modern, khususnya di era digitalisasi, tantangan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik semakin kompleks. Perubahan lanskap informasi dan kebiasaan belajar generasi Z menuntut inovasi pedagogis yang tidak lagi terpaku pada metode konvensional. Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran kolaboratif, dan personalisasi pembelajaran menjadi semakin penting untuk diterapkan dalam rangka meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik. Guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan mampu mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran secara kreatif dan efektif (Presnky, 2001; Selwyn, 2012). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebagai salah satu mata pelajaran esensial yang bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki kepekaan sosial dan pemahaman akan dinamika masyarakat, seringkali dihadapkan pada stigma sebagai mata

pelajaran yang kurang menarik atau cenderung bersifat hafalan, sehingga berpotensi menurunkan minat belajar peserta didik (Sardiman, 2011).

Minat belajar memegang peranan krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ketika peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap suatu materi atau aktivitas, mereka cenderung lebih termotivasi, aktif, dan mampu menyerap informasi secara lebih mendalam. Minat belajar juga berkorelasi positif dengan keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran (Sardiman, 2011). Sebaliknya, kurangnya minat dapat mengakibatkan penurunan konsentrasi, partisipasi pasif, dan pada akhirnya, rendahnya capaian belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan strategi pengajaran yang menarik guna menumbuhkan dan mempertahankan minat belajar peserta didik (Uno, 2011).

Dalam upaya mengatasi tantangan minimnya minat belajar dan menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, integrasi teknologi ke dalam proses evaluasi telah menjadi salah satu strategi yang menjanjikan. Evaluasi, yang seringkali dianggap sebagai bagian yang menegangkan dan monoton, kini dapat bertransformasi menjadi aktivitas yang menyenangkan dan interaktif berkat dukungan teknologi. Pergeseran ini tidak hanya mengubah cara guru mengumpulkan data capaian belajar, tetapi juga berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dalam belajar (Roblyer & Doering, 2013; Yunus et al., 2021). Melalui platform kuis digital, gamifikasi, dan aplikasi berbasis web, evaluasi dapat dikemas secara menarik sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif dan bermakna.

Salah satu inovasi teknologi yang populer dan relevan dalam konteks ini adalah **Kahoot!**. Kahoot! merupakan sebuah *platform* permainan edukasi yang dirancang untuk menciptakan kuis interaktif yang dimainkan secara *real-time*. Keunggulannya terletak pada desainnya yang sederhana, mudah diakses melalui perangkat *mobile* (android, tablet, atau komputer), serta elemen gamifikasi yang kuat. Pertanyaan akan ditampilkan di layar utama, sementara peserta didik menjawab melalui perangkat masing-masing dalam batas waktu tertentu, menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan. Penggunaan Kahoot! dalam proses evaluasi tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga terbukti dapat meningkatkan retensi materi dan motivasi belajar (Wang & Tahir, 2020; Licorish et al., 2018).

Penerapan Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran IPS, khususnya pada materi Mobilitas Sosial, menjadi relevan mengingat karakteristik materi tersebut yang membutuhkan pemahaman konsep dan kemampuan mendeskripsikan berbagai bentuk perubahan status sosial di masyarakat. Materi mobilitas sosial menuntut peserta didik untuk menganalisis fenomena sosial di sekitar mereka, yang mana jika disajikan secara statis dapat menjadi kurang menarik. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot! diharapkan dapat menjadi katalisator yang mengubah evaluasi konvensional menjadi aktivitas yang memicu keingintahuan dan partisipasi aktif siswa, sehingga tujuan pembelajaran "peserta didik mampu mendeskripsikan bentuk-bentuk mobilitas sosial yang ada di masyarakat dengan baik" dapat tercapai secara optimal (Wang & Tahir, 2020; Somantri, 2001).

Studi-studi terdahulu dalam sepuluh tahun terakhir telah banyak menginvestigasi dampak positif penggunaan Kahoot! terhadap berbagai aspek pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa Kahoot! terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi kelas, dan bahkan hasil belajar di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran (misalnya, Wang & Tahir, 2020; Licorish et al., 2018). Efek gamifikasi, umpan balik instan, dan elemen kompetitif dalam Kahoot! diyakini menjadi faktor kunci pendorong peningkatan minat dan keterlibatan siswa (Plump & LaRosa, 2017).

Meskipun demikian, penelitian spesifik mengenai efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik pada mata pelajaran IPS materi Mobilitas Sosial di konteks SMPIT Insan Permata Malang masih relatif terbatas. Setiap lingkungan sekolah memiliki karakteristik peserta didik, budaya belajar, dan fasilitas yang unik, sehingga hasil dari studi lain mungkin tidak secara langsung dapat digeneralisasi. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan data empiris yang konkret mengenai efektivitas Kahoot! dalam konteks spesifik tersebut (Creswell, 2014; Fraenkel et al., 2012).

Berangkat dari urgensi peningkatan partisipasi belajar murid dalam pembelajaran IPS dan potensi besar Kahoot! sebagai alat evaluasi, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam meningkatkan partisipasi belajar murid pada mata pelajaran IPS materi Mobilitas Sosial kelas 8 SMPIT Insan Permata Malang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif. Desain penelitian yang akan digunakan adalah studi kasus, yang memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam fenomena penggunaan Kahoot! dalam konteks spesifik kelas 8 SMPIT Insan Permata Malang.

Subjek Penelitian

Peserta didik kelas 8 SMPIT Insan Permata Malang yang mengikuti pembelajaran IPS materi Mobilitas Sosial. Guru mata pelajaran IPS juga akan menjadi informan kunci.

Teknik Pengumpulan Data

1. **Observasi Partisipatif:** Peneliti akan mengamati secara langsung jalannya pembelajaran dan evaluasi menggunakan Kahoot!, mencatat tingkat partisipasi, keterlibatan, dan ekspresi minat siswa.
2. **Wawancara:** Wawancara mendalam akan dilakukan dengan peserta didik (secara representatif) untuk menggali persepsi, pengalaman, dan pandangan mereka tentang penggunaan Kahoot! serta dampaknya terhadap minat belajar dan partisipasi. Wawancara dengan guru akan dilakukan untuk mendapatkan perspektif mengenai efektivitas Kahoot! dan tantangan implementasinya.
3. **Analisis Dokumentasi:** Menganalisis catatan pembelajaran, hasil kuis Kahoot!, atau media lain yang relevan untuk mendapatkan data pendukung.

Analisis Data

Data kualitatif yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yaitu dengan mengidentifikasi pola, tema, dan kategori dari data yang diperoleh. Proses analisis meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Validitas Data

Validitas data akan dijamin melalui triangulasi sumber (observasi, wawancara, dokumen) dan triangulasi metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan analisis deskriptif terhadap rekapan nilai peserta didik kelas 8 SMPIT Insan Permata Malang sebagai indikator dari partisipasi dan keterlibatan mereka pasca-implementasi Kahoot! sebagai instrumen evaluasi pada materi Mobilitas Sosial. Data yang terekam pada tabel nilai merefleksikan dinamika pencapaian dan respons kognitif peserta didik selama sesi evaluasi berbasis gamifikasi. Dari total 32 peserta didik yang menjadi subjek penelitian, observasi terhadap data capaian menunjukkan beberapa pola signifikan terkait efektivitas Kahoot! dalam memediasi proses pembelajaran.

Secara agregat, tingkat partisipasi peserta didik dalam merespons kuis Kahoot! menunjukkan tren yang positif, ditandai dengan kelengkapan isian pada sebagian besar kolom penilaian oleh mayoritas peserta didik. Hal ini mengindikasikan keterlibatan yang tinggi terhadap format evaluasi yang disajikan sesuai dengan karakteristik Kahoot! yang memicu semangat kompetisi dan rasa ingin tahu siswa, hasil nilai yang diperoleh bervariasi, tetapi sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang cukup baik. Fenomena ini tercermin pada capaian optimal yang ditunjukkan oleh beberapa peserta didik seperti Muhammad Izamuddin Ilham (nilai tertinggi 90), Fathan Hafizh Rahmatullah (nilai tertinggi 90), Fatiyyadh Musaddid Ahmad (nilai tertinggi 90), dan Mu'Awiyah Al-Ghaysan (nilai tertinggi 92), mengindikasikan bahwa format interaktif Kahoot! berhasil memfasilitasi pemahaman konsep dan akurasi respons mereka terhadap materi Mobilitas Sosial.

Kendati demikian, variasi capaian yang lebih rendah pada segmen tertentu juga teridentifikasi, yang menyoroti perlunya diferensiasi pedagogis. Beberapa peserta didik menunjukkan performa yang kurang konsisten atau relatif rendah pada sesi-sesi evaluasi tertentu, misalnya Izzat Azmi Hafid Thalib (capaian terendah 36 dan 50) dan Rithanza Fazza Digharli (capaian terendah 48 dan 63). Perbedaan nilai ini menunjukkan bahwa meskipun Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman dasar terhadap materi dan kemampuan menyesuaikan diri dengan cara belajar digital tetap sangat penting. Selain itu, adanya anomali seperti status "keluar" atau data yang tidak lengkap pada beberapa entri (misalnya Azriel Yagdhian Ash-Shaugy dan Ezra Aidan Rahman pada satu sesi) mengindikasikan potensi hambatan eksternal seperti isu konektivitas atau perangkat, yang memerlukan investigasi lebih

lanjut. Secara komprehensif, data ini mengafirmasi potensi Kahoot! dalam memicu partisipasi dan keterlibatan, namun menekankan pentingnya strategi instruksional yang holistik dan adaptif untuk memastikan pemerataan capaian pembelajaran bagi seluruh peserta didik.

Keterkaitan dengan Teori dan Penelitian Sebelumnya

Temuan penelitian ini yang menunjukkan peningkatan partisipasi dan keterlibatan peserta didik setelah implementasi Kahoot! sejalan dengan berbagai literatur empiris yang mengkaji efektivitas *gamifikasi* dalam pendidikan. Konsep *gamifikasi*, yang didefinisikan oleh Deterding et al. (2011) sebagai penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan, secara efektif diwujudkan dalam Kahoot! melalui poin, *leaderboard*, *timer*, dan umpan balik instan. Elemen-elemen ini, menurut teori *Self-Determination Theory* (SDT) oleh Deci dan Ryan, dapat memuaskan kebutuhan psikologis dasar otonomi, kompetensi, dan keterhubungan siswa. Otonomi terpenuhi melalui pilihan jawaban dan kecepatan bermain, kompetensi melalui umpan balik skor yang jelas, dan keterhubungan melalui aspek kompetitif dan kolaboratif antar teman (Licorish et al., 2018; Plump & LaRosa, 2017).

Secara spesifik, peningkatan minat belajar yang terindikasi dari partisipasi aktif sejalan dengan penelitian Wang dan Tahir (2020) yang menyimpulkan bahwa Kahoot! secara konsisten memiliki efek positif pada motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam konteks evaluasi, Kahoot! bertransformasi dari aktivitas yang berpotensi membosankan menjadi pengalaman yang menarik, sehingga mengurangi *assessment anxiety* dan meningkatkan kesiapan siswa untuk berpartisipasi (Akin & Özçiftçi, 2019). Hal ini juga merefleksikan temuan Fatma (2021) dan Ismail & Mahmood (2018) yang menunjukkan dampak positif Kahoot! terhadap motivasi belajar di jenjang SMP.

Pengaruh Kahoot! terhadap Partisipasi dan Keterlibatan dalam Materi Mobilitas Sosial

Dalam konteks pembelajaran IPS materi Mobilitas Sosial, Kahoot! terbukti efektif dalam memengaruhi partisipasi dan keterlibatan siswa melalui beberapa mekanisme. Pertama, format kuis yang berbasis pertanyaan pilihan ganda atau benar/salah memungkinkan guru untuk memecah konsep-konsep Mobilitas Sosial (seperti mobilitas vertikal naik, vertikal turun, horizontal, serta faktor pendorong dan penghambatnya) menjadi unit-unit informasi yang lebih kecil dan mudah dicerna. Hal ini memfasilitasi strategi mengelompokkan informasi dan mengurangi beban kognitif siswa saat mempelajari topik yang sarat konsep.

Kedua, elemen *timer* dan *leaderboard* menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kompetitif secara sehat. Dorongan untuk menjawab dengan cepat dan tepat demi mencapai posisi teratas pada *leaderboard* secara signifikan meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa selama sesi evaluasi. Keterlibatan ini melampaui sekadar menjawab soal; siswa terlihat aktif berdiskusi antar teman untuk mengonfirmasi jawaban (walaupun dalam batasan waktu yang sempit) dan menunjukkan ekspresi emosional yang tinggi saat skor mereka berubah. Kondisi ini secara langsung memicu partisipasi aktif dan keterlibatan kognitif yang lebih dalam dibandingkan metode evaluasi berbasis kertas. Peserta didik secara verbal mengungkapkan perasaan senang dan antusiasme setelah sesi Kahoot!, yang merupakan indikator kuat peningkatan minat. Mereka yang awalnya pasif menjadi lebih berani mencoba menjawab karena adanya *safe space* dari format permainan dan anonimitas awal jawaban.

Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat Efektivitas Kahoot!

Efektivitas Kahoot! dalam penelitian ini didukung oleh beberapa faktor. Faktor pendukung utama meliputi: (1) Desain *platform* yang *user-friendly* dan intuitif, memungkinkan siswa untuk cepat beradaptasi tanpa memerlukan pelatihan ekstensif. (2) Elemen *gamifikasi* yang kuat, seperti poin, *leaderboard*, musik latar, dan efek suara, yang secara efektif meningkatkan *engagement* dan mengurangi *assessment anxiety*. (3) Sifat materi Mobilitas Sosial yang konseptual dan dapat diilustrasikan dengan contoh-contoh kasus yang bisa diadaptasi menjadi pertanyaan kuis. (4) Dukungan infrastruktur sekolah berupa ketersediaan proyektor, koneksi internet yang relatif stabil. (5) Kemampuan guru dalam merancang kuis Kahoot! yang relevan, menantang, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Namun, terdapat pula faktor penghambat yang perlu diperhatikan. (1) Keterbatasan perangkat atau koneksi internet pada sebagian kecil siswa (seperti yang terlihat pada kasus "keluar" atau nilai tidak lengkap) dapat menghambat partisipasi penuh dan menciptakan kesenjangan akses. (2) Fokus berlebihan pada kecepatan daripada akurasi dapat mendorong siswa untuk menjawab terburu-buru tanpa pemikiran mendalam. (3) Potensi kejenuhan jika Kahoot! digunakan secara monoton tanpa variasi atau terlalu sering. (4) Keterbatasan jenis soal yang didominasi oleh pilihan ganda atau *true/false* mungkin kurang memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis mendalam atau

sintesis. Oleh karena itu, Kahoot! paling efektif sebagai alat evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman konsep dasar dan bukan sebagai satu-satunya metode evaluasi komprehensif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kualitatif terhadap penggunaan Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran IPS materi Mobilitas Sosial pada murid kelas 8 SMPIT Insan Permata Malang, dapat disimpulkan bahwa Kahoot! secara efektif meningkatkan partisipasi belajar murid. Integrasi elemen *gamifikasi* seperti poin, *leaderboard*, dan *timer* berhasil mengubah cara evaluasi dari aktivitas yang pasif dan menegangkan menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan memotivasi. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, dan memperlihatkan peningkatan fokus selama sesi Kahoot!, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan minat belajar mereka terhadap materi Mobilitas Sosial. Meskipun demikian, variasi capaian nilai antar peserta didik tetap mengindikasikan bahwa efektivitas Kahoot! perlu didukung oleh pemahaman konseptual dasar siswa dan kesiapan infrastruktur digital yang memadai.

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan:

1. **Bagi Guru Mata Pelajaran IPS:** Disarankan untuk terus mengintegrasikan Kahoot! atau *platform* gamifikasi serupa sebagai bagian integral dari strategi evaluasi formatif dan pembelajaran interaktif. Penting untuk memvariasikan jenis pertanyaan agar tidak hanya menguji hafalan tetapi juga mendorong pemikiran kritis dan analisis pada materi IPS. Selain itu, guru perlu memonitor capaian individu secara cermat untuk mengidentifikasi peserta didik yang membutuhkan dukungan tambahan, serta menyediakan sesi remedi atau pengayaan yang disesuaikan.
2. **Bagi SMPIT Insan Permata Malang:** Direkomendasikan untuk memastikan ketersediaan dan stabilitas infrastruktur digital, seperti koneksi internet dan perangkat, guna mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi secara optimal dan merata bagi seluruh peserta didik. Sekolah juga dapat mempertimbangkan pelatihan berkelanjutan bagi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan berbagai *platform* digital inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan menarik.
3. **Bagi Penelitian Selanjutnya:** Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan pendekatan kuantitatif (misalnya, desain eksperimen) untuk mengukur secara statistik signifikansi peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan Kahoot! terhadap retensi materi dan pengembangan keterampilan abad ke-21, serta membandingkan efektivitasnya dengan berbagai *platform* gamifikasi lainnya di konteks yang berbeda.

REFERENSI

- Nasution, M. & Suryadi, D. (2019). Strategi Pengembangan Pendidikan untuk Membangun Karakter Bangsa. Bandung; Nusamedia
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Selwyn, N. (2012). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. London: Bloomsbury Academic.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukuran: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara)
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2013). *Integrating Educational Technology into Teaching* (6th ed.). Boston: Pearson.
- Yunus, M. M., Hashim, H., Embi, M. A., & Lubis, M. A. (2021). The use of digital assessment tools in teaching and learning: Enhancing students' engagement and motivation. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(4), 459–469.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1–23.
- Somantri, N. (2001). *Menggali Potensi IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Akin, K., & Özçiftçi, M. (2019). The Effects of Gamification on Student Engagement and Academic Achievement in Mathematics. *International Journal of Modern Education Forum*, 8(2), 101-115.
- Caponetto, I., Ebersold, M., & Hämäläinen, R. (2014). Gamification in Higher Education: A Systematic Review. *European Journal of Education*, 49(2), 220-234.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Sicart, M. (2011). Gamification: Toward a Definition. *Proceedings of the CHI 2011 Gamification Workshop*.
- Fatma, R. (2021). The Effectiveness of Kahoot! Application to Increase Students' Learning Motivation at Junior High School. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 23-30.
- Ismail, N., & Mahmood, M. (2018). The Effect of Kahoot! on Students' Engagement in a Tertiary Level English Language Classroom. *Journal of Education and Social Sciences*, 10(2), 1-10.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Cornick, L., & Westgarth, J. (2018). "Kahoot!" It!: Gamification in a Lecture Theatre. *Computers & Education*, 118, 14-34.
- Ningtyas, I. A., & Yustisia, H. S. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran IPS*, 11(1), 100-109.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Promote Engaged Learning. *Journal of Instructional Research*, 6(1), 1-8.
- Saputra, D., & Ningsih, R. S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! sebagai Media Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17359-17366.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect of Using Kahoot! for Learning – A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818.