

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBASIS
APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF SISWA
SEKOLAH DASAR**

Putri Anifatul Ulfa Khadlrotul Afiah¹, Fina Fahriza², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdltul Ulama Jepara

231330001215@unisnu.ac.id¹ 231330001221@unisnu.ac.id² syailin@unisnu.ac.id³

Abstract

Active student participation in Civic Education learning among fourth-grade students at SD Negeri Mijen 1 was not yet optimal. This condition was reflected in students' limited confidence to ask and answer questions, express opinions, and participate in classroom discussions because the learning process was still predominantly teacher-centered. This study aimed to describe the implementation of the *Game Based Learning* model supported by the Kahoot application and to analyze the improvement of active student participation in Civic Education learning among fourth-grade students at SD Negeri Mijen 1. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 37 fourth-grade students of SD Negeri Mijen 1. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and analyzed using descriptive qualitative and descriptive quantitative techniques. The findings indicated that the implementation of the *Game Based Learning* model using the Kahoot application improved students' active participation. The improvement was indicated by an increase in the average score of students' active participation based on questionnaire results from 78.68 in Cycle I to 85.70 in Cycle II. In addition, students demonstrated greater confidence in expressing opinions, answering questions, participating in discussions, and engaging actively throughout the learning process. Therefore, the implementation of the *Game Based Learning* model supported by the Kahoot application was effective in improving students' active participation in Civic Education learning at the elementary school level.

Keywords: *game based learning*; Kahoot; active student participation; Civic Education; elementary school.

Abstrak

Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Mijen 1 masih belum optimal. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh rendahnya keberanian peserta didik dalam mengajukan maupun menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam diskusi karena proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot serta menganalisis peningkatan partisipasi aktif peserta didik kelas IV SD Negeri Mijen 1 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 37 peserta didik kelas IV SD Negeri Mijen 1. Data dikumpulkan melalui observasi,

angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata partisipasi aktif berdasarkan hasil angket dari 78,68 pada Siklus I menjadi 85,70 pada Siklus II. Selain itu, peserta didik menunjukkan perubahan perilaku berupa meningkatnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: *game based learning*; Kahoot; partisipasi aktif; Pendidikan Pancasila; sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai bekal dalam menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga perlu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Partisipasi aktif peserta didik ditunjukkan melalui keterlibatan dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta berdiskusi selama proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran karena peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar (Saputra et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri Mijen 1, partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal. Selama proses pembelajaran, sebagian besar peserta didik cenderung pasif, sedangkan hanya beberapa peserta didik yang berani mengajukan maupun menjawab pertanyaan dari guru. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik memiliki kesempatan yang terbatas untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Selain itu, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi dua arah yang aktif. Kondisi tersebut terlihat dari masih adanya peserta didik yang berbicara dengan teman sebangku, bermain alat tulis, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta tidak memberikan respons ketika guru mengajukan pertanyaan. Akibatnya, interaksi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran belum berlangsung secara optimal.

Rendahnya partisipasi aktif peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu mendorong keterlibatan peserta didik. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Setiawan & Arif, 2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta minimnya variasi model pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Game Based Learning*. Model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas permainan, peserta didik didorong untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran sehingga motivasi, interaksi, dan partisipasi aktif selama proses belajar dapat meningkat. Pembelajaran berbasis permainan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik belajar melalui aktivitas yang melibatkan kerja sama maupun kompetisi secara sehat (Rusliana & Sufyadi, 2024).

Penerapan *Game Based Learning* dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan teknologi digital, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam menjawab pertanyaan secara *real-time*. Penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi antarpeserta didik, serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran (Mattawang & Syarif, 2023). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. (Sembiring & Listiani, 2023) melaporkan bahwa model tersebut mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. (Shopia et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan (Sundari & Prasetya, 2024) menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa *Game Based Learning* berbasis Kahoot mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan partisipasi peserta didik,

implementasinya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Mijen 1 belum pernah dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot serta menganalisis peningkatan partisipasi aktif peserta didik kelas IV SD Negeri Mijen 1 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Mijen 1 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 37 peserta didik kelas IV yang terdiri atas 17 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Tindakan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi aktif peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot pada setiap siklus, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, angket partisipasi aktif, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan skor rata-rata partisipasi aktif peserta didik berdasarkan hasil angket pada setiap siklus, sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan tindakan serta perubahan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan adanya peningkatan skor partisipasi aktif peserta didik pada setiap siklus setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil observasi pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Mijen 1 masih didominasi oleh guru sehingga partisipasi aktif peserta didik belum optimal. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang berani mengajukan maupun menjawab pertanyaan, serta belum aktif dalam kegiatan diskusi. Selain itu, beberapa peserta didik terlihat kurang fokus selama pembelajaran berlangsung karena model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi antara guru dan peserta didik belum berlangsung secara optimal sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot.

Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot pada materi Pendidikan Pancasila. Selama proses pembelajaran, peserta didik mengikuti kegiatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Kahoot yang dirancang untuk mendorong keterlibatan mereka dalam setiap tahapan pembelajaran. Pada akhir siklus, peserta didik mengisi angket partisipasi aktif untuk mengetahui tingkat partisipasi mereka selama mengikuti pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Angket Partisipasi Aktif Peserta Didik Siklus I

Nilai	Frekuensi
63	1
68	1
70	3
72	1
73	1
75	7
77	2
78	3
80	5
82	1
83	5
87	5

90	2
Jumlah Siswa	37
Nilai Minimum	63
Nilai Maksimum	90
<i>Mean</i>	78,68
<i>Median</i>	78
<i>Modus</i>	75

Berdasarkan hasil angket pada Siklus I, diperoleh skor rata-rata partisipasi aktif sebesar 78,68, dengan nilai minimum 63, nilai maksimum 90, nilai median 78, dan nilai modus 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa partisipasi aktif peserta didik mulai mengalami peningkatan dibandingkan kondisi pra siklus. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik tampak antusias mengikuti kuis menggunakan Kahoot dan mulai berani menjawab pertanyaan yang diberikan. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun terlibat secara aktif dalam diskusi, sehingga diperlukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot telah mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Namun keterlibatan seluruh peserta didik belum optimal karena masih terdapat peserta didik yang cenderung pasif selama pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui peningkatan motivasi belajar, pengelolaan kelas yang lebih efektif, pemberian kesempatan yang lebih luas kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi, serta optimalisasi pelaksanaan kuis menggunakan aplikasi Kahoot.

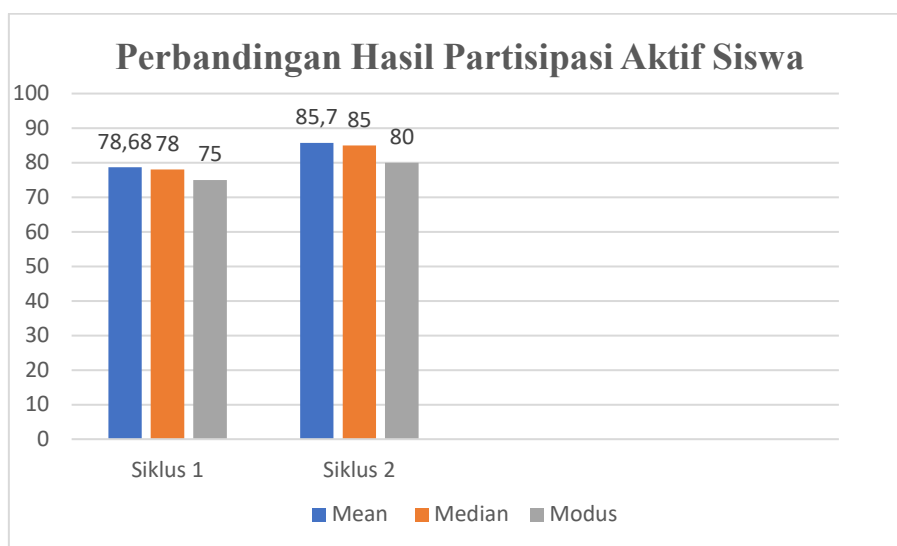
Pada Siklus II, proses pembelajaran kembali dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Peserta didik menunjukkan kesiapan yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik tampak lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, aktif mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok maupun kegiatan kuis melalui Kahoot. Pada akhir pembelajaran, peserta didik mengisi angket partisipasi aktif.

Tabel 2 Hasil Angket Partisipasi Aktif Peserta Didik Siklus II

Nilai	Frekuensi
70	1
75	1
77	2
78	2
80	6
82	1
83	1
85	5
87	2
88	2
90	3
92	5
93	3
95	2
97	1
Jumlah Siswa	37
Nilai Minimum	70
Nilai Maksimal	97
<i>Mean</i>	85,70
<i>Median</i>	85
<i>Modus</i>	80

Berdasarkan hasil angket pada Siklus II, diperoleh skor rata-rata partisipasi aktif sebesar 85,70, dengan nilai minimum 70, nilai maksimum 97, nilai median 85, dan nilai modus 80. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Peningkatan skor terjadi hampir pada seluruh peserta didik sehingga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot mampu meningkatkan partisipasi aktif secara lebih merata. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih berani mengajukan maupun menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, serta

berpartisipasi secara antusias selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan angket partisipasi aktif, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.



Gambar 1 Perbandingan Skor Rata-rata Partisipasi Aktif Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Gambar 1 menunjukkan bahwa skor rata-rata partisipasi aktif peserta didik meningkat dari 78,68 pada Siklus I menjadi 85,70 pada Siklus II atau mengalami peningkatan sebesar 7,02 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik kelas IV SD Negeri Mijen 1 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila telah tercapai melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Mijen 1 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil angket pada Siklus I dan Siklus II yang menunjukkan kenaikan skor rata-rata dari 78,68 menjadi 85,70, serta adanya perubahan perilaku peserta didik yang semakin aktif dalam proses pembelajaran.

Pada kondisi pra siklus, hasil observasi menunjukkan bahwa partisipasi aktif peserta didik masih rendah. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang berani mengajukan maupun menjawab pertanyaan, serta belum aktif dalam kegiatan diskusi. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan interaksi di kelas belum berjalan secara optimal sehingga keterlibatan peserta didik masih terbatas.

Pada Siklus I, penerapan *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot mulai memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif peserta didik. Kegiatan pembelajaran melalui kuis interaktif Kahoot mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hasil angket pada Siklus I menunjukkan skor rata-rata 78,68 dengan median 78 dan modus 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mulai terlibat aktif, meskipun masih terdapat peserta didik yang belum percaya diri dalam menjawab maupun menyampaikan pendapat. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sundari & Prasetya, 2024) yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* berbantuan Kahoot mampu meningkatkan partisipasi peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, hasil penelitian (Atmasani et al., 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan partisipasi aktif

Pada Siklus II, peningkatan partisipasi aktif peserta didik terlihat lebih signifikan. Skor rata-rata meningkat menjadi 85,70 dengan median 85 dan modus 80. Selain itu, peningkatan juga terjadi pada nilai minimum dan maksimum yang menunjukkan bahwa peningkatan terjadi lebih merata pada seluruh peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik lebih percaya diri, lebih aktif berdiskusi, serta lebih berani mengemukakan pendapat. Penggunaan Kahoot melalui Smart TV dengan fitur leaderboard juga meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nadima, 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berhubungan secara signifikan dengan peningkatan *student engagement*, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, penelitian (Ye et al., 2024) juga membuktikan bahwa pembelajaran berbasis game menggunakan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Peningkatan tersebut juga didukung oleh (Ramaila, 2024) yang menyatakan bahwa Kahoot dapat meningkatkan *student engagement*, partisipasi aktif, dan motivasi belajar melalui pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, (Setiawan et al., 2024) juga

menyimpulkan bahwa *Game Based Learning* berbantuan Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Temuan (Yolanda et al., 2025) menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar secara langsung, sedangkan (Pardede & Listiani, 2024) menyatakan bahwa *Game Based Learning* berbasis Kahoot dapat mendorong pembelajaran aktif melalui kegiatan yang lebih menarik dan bervariasi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana peserta didik menjadi lebih aktif, berani, dan antusias selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik kelas IV SD Negeri Mijen 1 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IV SD Negeri Mijen 1, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil analisis data statistik deskriptif dari Siklus I ke Siklus II, yaitu nilai rata-rata meningkat dari 78,68 menjadi 85,70, median dari 78 menjadi 85, serta modus dari 75 menjadi 80. Selain itu, terjadi peningkatan nilai minimum dan maksimum yang menunjukkan pemerataan partisipasi peserta didik.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya perubahan perilaku peserta didik yang lebih aktif, berani menjawab pertanyaan, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan kepada guru untuk menerapkan model *Game Based Learning* berbasis aplikasi Kahoot sebagai salah satu variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Guru juga diharapkan lebih kreatif dalam mengembangkan media dan aktivitas pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Bagi peserta didik, diharapkan dapat lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi atau mata pelajaran lain dengan variasi media pembelajaran yang lebih beragam.

DAFTAR REFERENSI

- Atmasani, D., Suhaeb, S., & Munir, N. S. (2025). The Effectiveness of Kahoot! in Increasing Student Participation and Learning Outcomes in Higher Education. *Information Technology Education Journal*, 255–262.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak penggunaan kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42.
- Nadima, I. S. (2024). *The Relationship Between Student Engagement by Using Kahoot and Learning Outcome: A Correlational Analysis at a Junior High School in Samarinda*.
- Pardede, A. A., & Listiani, T. (2024). Implementation of Game-Based Learning (GBL) with Kahoot! in Encouraging Active Learning on Statistics. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(4).
- Ramaila, S. (2024). Harnessing Kahoot! as an educational tool to foster meaningful teaching and learning: A systematic review. *African Journal of Teacher Education*, 13(2), 1–12.
- Ruslana, N. A., & Sufyadi, S. (2024). Kahoot Utilization! To Support Game-Based Learning. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 5(10).
- Saputra, R. F. A., Ridha, M., & Sulaimon, J. T. (2025). Deep Learning Applications in Primary Education: A Systematic Literature Review of Emerging Trends, Challenges, and Opportunities. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(3), 1785–1810.
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game based learning berbantuan kahoot! dalam mendorong keaktifan siswa pada pembelajaran matematika. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40.
- Setiawan, D., & Arif, M. Z. (2026). *Implementation Of Game-Based Kahoot Learning Media To Improve Learning Activeness Of Class X Light Vehicle Engineering Students At Smkn 7 Surabaya*.
- Setiawan, I. W., Andika, I. P., & Putra, S. (2024). *Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning “ Kahoot ” Pa da Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV SD N 2 Kawan*. 8, 46935–46940.
- Shopia, N., Fatirul, A. N., & Prayitno, S. H. (2025). The Effect of Kahoot Media Use and

- Learning Motivation on Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(4), 874–884.
- Sundari, S., & Prasetya, B. (2024). Meningkatkan partisipasi peserta didik melalui game-based learning “Kahoot” pada pembelajaran Bahasa Inggris. *Al Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 115–126.
- Ye, B., Yahaya, W. A. J. W., & Luo, X. F. (2024). The Impact of Gamified Learning with Kahoot! on Student Motivation and Engagement. In *Integrating Cutting-Edge Technology Into the Classroom* (pp. 292–311). IGI Global Scientific Publishing.
- Yolanda, S. A., Susanti, R., Cahyani, R. I., Hadi, A., Putri, N. E., & Mutathahirin, M. (2025). Game-Based Learning: A Solution for Improving the Quality of Learning Processes and Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Islamic Teaching and Learning*, 2(1), 1–11.