



Implementasi Game-Based Learning melalui Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah SMP: Sebuah Kajian Literatur

Emilia Kurniawati ^{1*}, Sulastrri Rini Rindrayani ²

¹⁻² Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

Email: emiliaKurniawati525@gmail.com ¹, rrindrayani@yahoo.com ²

Alamat: Mayor Sujadi No.7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66229

Korespondensi penulis: emiliaKurniawati525@gmail.com *

Abstract: *This study aims to describe the implementation of game-based learning through the Kahoot platform as a form of learning innovation in the digital era, especially in history teaching at the Junior High School (SMP) level. In the era of the Kurikulum Merdeka, which emphasises differentiated and participatory learning, the use of interactive digital media is a strategic solution in increasing student engagement and motivation to learn. Kahoot, as a game-based quiz platform, offers interactive features that teachers can utilise to deliver material engagingly, conduct formative evaluations, and create a fun and competitive learning environment. This study was compiled using a descriptive approach through a literature review from various scientific sources related to the use of Kahoot in learning. The results of the survey indicate that implementing Kahoot can increase students' enthusiasm, enhance their understanding of the material, and foster the development of 21st-century skills, including collaboration and digital literacy. Additionally, the technical steps for using Kahoot, including account creation, quiz design, and student participation, are explained in detail to provide educators with practical guidance. Thus, the integration of Kahoot in history learning is considered relevant and effective as part of an adaptive and meaningful digital education transformation.*

Keywords: *digital learning, game-based learning, history, Kahoot, Kurikulum Merdeka*

Abstrak. Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi game-based learning melalui platform Kahoot sebagai bentuk inovasi pembelajaran di era digital, khususnya dalam pembelajaran sejarah di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam era Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan partisipatif, penggunaan media digital interaktif menjadi solusi strategis dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Kahoot, sebagai platform kuis berbasis permainan, menyediakan fitur interaktif yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi secara menarik, melakukan evaluasi formatif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Kajian ini disusun menggunakan pendekatan deskriptif melalui telaah literatur dari berbagai sumber ilmiah terkait penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa implementasi Kahoot dapat meningkatkan antusiasme, pemahaman materi, serta keterampilan abad 21 peserta didik, seperti kolaborasi dan literasi digital. Selain itu, langkah-langkah teknis penggunaan Kahoot mulai dari pembuatan akun, perancangan kuis, hingga partisipasi siswa juga dijelaskan secara rinci untuk memberikan panduan praktis bagi pendidik. Dengan demikian, integrasi Kahoot dalam pembelajaran sejarah dinilai relevan dan efektif sebagai bagian dari transformasi pendidikan digital yang adaptif dan bermakna.

Kata kunci: game-based learning, Kahoot, Kurikulum Merdeka, pembelajaran digital, sejarah

1. LATAR BELAKANG

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang mengikuti kemajuan teknologi, pendekatan pembelajaran konvensional semakin ditinggalkan dan mulai digantikan oleh pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang kini banyak menarik perhatian adalah *game-based learning* (GBL), yaitu strategi pembelajaran yang

mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar-mengajar. *Game-based learning* (GBL) tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pelajaran (Muharam dkk., 2024). Di antara berbagai platform yang mendukung *Game-based learning* (GBL), Kahoot menjadi salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh pendidik di berbagai jenjang pendidikan karena kemudahan penggunaannya, fleksibilitas konten, dan daya tariknya bagi siswa.

Kahoot adalah platform kuis interaktif berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat soal-soal yang dikemas dalam bentuk permainan dengan sistem skor dan papan peringkat (leaderboard) (Novitasari dkk., 2025). Dengan tampilan visual yang menarik dan sistem kompetisi yang sehat, Kahoot dapat membangun atmosfer belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, dan kompetitif. Penerapan Kahoot dalam pembelajaran dapat merangsang semangat belajar siswa, melatih konsentrasi, dan memberikan umpan balik instan terhadap pemahaman mereka terhadap materi (Palyanti, 2023). Hal ini menjadi sangat relevan dalam konteks Kurikulum Merdeka yang sedang diterapkan di Indonesia, di mana pembelajaran dituntut untuk lebih berpusat pada siswa, memperhatikan perbedaan individu, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Ambarita dkk., 2025).

Masalah klasik dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran seperti sejarah, adalah rendahnya minat siswa terhadap materi yang dinilai terlalu naratif, berisi banyak informasi faktual, dan kurang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari (Ramadhani dkk., 2025). Banyak siswa menganggap pelajaran sejarah membosankan karena metode pengajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan penugasan tertulis. Dampaknya, motivasi belajar siswa menurun, keterlibatan dalam proses belajar terbatas, dan hasil belajar tidak optimal (Munasih, 2023; Ramadhani dkk., 2025). Dalam kondisi ini, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya mampu menyampaikan materi dengan efektif, tetapi juga mampu membangkitkan antusiasme dan minat siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Kahoot dan media digital lainnya telah berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Azwah dkk., 2025; Hadiyanti dkk., 2025; Siroj, 2024). Namun, dibandingkan dengan platform lainnya, Kahoot memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana kompetisi yang positif di kelas, yang secara psikologis dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar (Prameswari dkk., 2023). Penelitian oleh Siroj (2024) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Kahoot menunjukkan antusiasme dan ketekunan lebih tinggi dalam menyelesaikan soal-soal

kuis. Sementara itu, (Malik dkk., 2025) menemukan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan pemahaman konsep karena siswa cenderung lebih fokus dan terlibat saat proses evaluasi berlangsung secara langsung dan menyenangkan.

Selain sebagai alat evaluasi formatif, Kahoot juga berpotensi besar digunakan dalam fase pembelajaran lainnya seperti apersepsi, penguatan konsep, dan refleksi akhir. Hal ini menunjukkan bahwa platform ini bukan hanya alat bantu tambahan, tetapi dapat menjadi bagian integral dalam perencanaan pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian kompetensi secara menyeluruh. Dalam konteks pembelajaran yang digaungkan dalam Kurikulum Merdeka, penggunaan Kahoot memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal dan bentuk penyajian materi sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing siswa (Hidayat dkk., 2025).

Meskipun demikian, perlu juga diperhatikan bahwa penerapan Kahoot dalam proses pembelajaran tidak lepas dari tantangan. Beberapa kendala yang umum dihadapi antara lain adalah keterbatasan perangkat teknologi, ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, serta kesiapan guru dalam merancang konten yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memiliki literasi digital yang memadai serta kemampuan pedagogis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara efektif dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk dilakukan kajian literatur yang mendalam mengenai implementasi game-based learning melalui Kahoot dalam dunia pendidikan, khususnya sebagai bentuk inovasi pembelajaran di era digital. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji secara konseptual manfaat, keunggulan, tantangan, dan strategi efektif dalam menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, diharapkan artikel ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

2. KAJIAN TEORITIS

Model Pembelajaran Berbasis Game (*Game-Based Learning*)

Game-based learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi prinsip-prinsip dalam permainan (games) untuk mendukung proses belajar mengajar. Menurut (Aoliyah, 2023), game-based learning adalah metode yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti skor, tantangan, hadiah, serta sistem umpan balik ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pemahaman konsep.

Pembelajaran tidak lagi dilakukan secara pasif, melainkan dengan keterlibatan aktif siswa dalam konteks permainan yang menyenangkan dan memotivasi.

Model pembelajaran ini memiliki sejumlah karakteristik penting, antara lain adanya tujuan yang jelas, aturan yang harus diikuti, tantangan yang harus diatasi, serta penghargaan yang diberikan kepada peserta didik atas pencapaian tertentu. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pada proses belajar sebagai kegiatan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

(Srimulyani, 2023) menegaskan bahwa game-based learning dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih atraktif dan menstimulasi siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta meningkatkan daya saing secara sehat melalui elemen kompetisi. Selain itu, penggunaan game dalam pembelajaran juga menyediakan umpan balik secara langsung, yang membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki strategi belajar mereka secara mandiri.

Dalam era digital yang menuntut kehadiran teknologi dalam hampir seluruh aspek kehidupan, game-based learning tidak hanya dianggap sebagai metode alternatif, tetapi sebagai strategi penting dalam menjembatani kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar abad ke-21 yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis teknologi.

Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Kahoot merupakan platform digital yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran melalui mekanisme permainan kuis interaktif yang dapat diakses secara daring. Platform ini memungkinkan guru atau pendidik membuat kuis, jajak pendapat, dan permainan edukatif lain yang dapat diikuti siswa secara real-time melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau ponsel pintar.

(Wardana, 2024) menjelaskan bahwa Kahoot termasuk dalam kategori *game-based student response system* (GSRS), yaitu sistem tanggapan siswa berbasis permainan yang bertujuan meningkatkan keterlibatan melalui kegiatan pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan. Dengan desain tampilan yang menarik, penggunaan warna cerah, animasi, serta sistem peringkat berbasis skor, Kahoot memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya edukatif tetapi juga menghibur.

Adapun fitur-fitur Kahoot memungkinkan guru untuk menyesuaikan waktu menjawab soal, memberikan poin berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban, serta menambahkan gambar atau video untuk mendukung pemahaman soal. Hal ini membuat Kahoot tidak hanya

berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penguatan materi ajar secara aktif dan partisipatif.

Wulandari & Madiun (2024) mengidentifikasi beberapa manfaat penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, di antaranya:

- a) Meningkatkan motivasi belajar melalui atmosfer permainan yang menyenangkan.
- b) Meningkatkan keterlibatan siswa karena sifatnya yang interaktif dan kompetitif.
- c) Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dalam bentuk permainan kelompok.
- d) Memberikan umpan balik instan kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi.

Selain itu, Kahoot juga dinilai mendukung perkembangan sosial-emosional siswa dengan menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian untuk bersaing secara sehat, dan kemampuan bekerja dalam tim.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka (*library research*), yang bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai literatur ilmiah yang relevan mengenai penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game-based learning. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian terletak pada penelaahan teori, konsep, dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi Pembelajaran Berbasis Game

Inovasi dalam pembelajaran merupakan kunci dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan digitalisasi. Salah satu inovasi yang kini mendapat perhatian adalah pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning), yaitu integrasi elemen permainan ke dalam proses belajar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi.

Dalam konteks pembelajaran sejarah di SMP, yang kerap dianggap membosankan karena dominasi materi faktual dan naratif, penerapan game-based learning seperti penggunaan Kahoot menjadi sangat relevan. Platform ini menghadirkan aktivitas kuis interaktif yang bersifat kompetitif, real-time, dan mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk memahami materi sejarah.

Platform Kahoot

Kahoot merupakan platform kuis digital berbasis web yang memungkinkan guru menyajikan pertanyaan interaktif kepada siswa, dengan visual menarik dan sistem skor otomatis. Platform ini efektif digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.

1) Langkah-Langkah Menggunakan Kahoot bagi Guru

a) Pendaftaran Akun

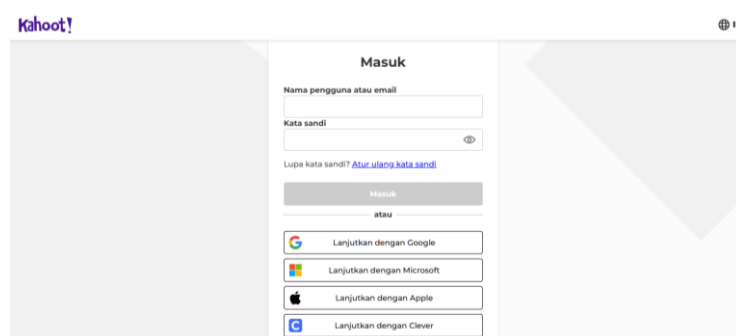
(1) Akses ke <https://kahoot.com>

(2) Klik Sign Up, pilih peran sebagai Teacher



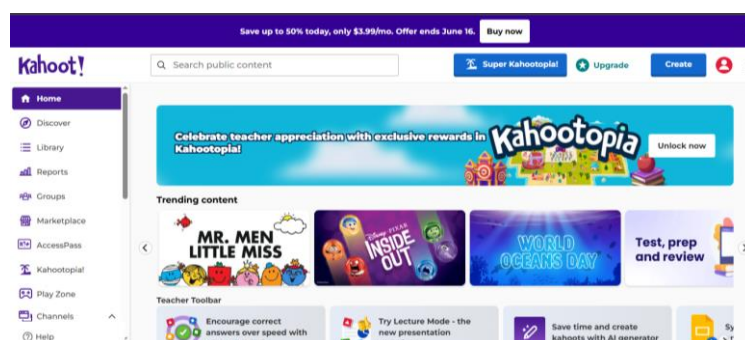
Gambar 1. Tampilan Kahoot

(3) Masuk dengan akun Google, Microsoft, atau email aktif



Gambar 2. Pendaftaran/Masuk Akun Kahoot

b) Pembuatan Kuis, Klik “Create”



Gambar 3. Tampilan Pembuatan Kuis

c) Pada tampilan “Create a new kahoot”, akan ada pilihan:

(1) PDF to Kahoot (AI Assisted)

Mengonversi file PDF menjadi soal kuis secara otomatis dengan bantuan AI.

Cocok untuk guru atau dosen yang memiliki materi dalam bentuk PDF dan ingin cepat mengubahnya menjadi kuis interaktif.

(2) Kahoot Generator (AI Assisted)

Menghasilkan kuis berdasarkan topik, URL, atau artikel Wikipedia.

Sangat berguna untuk membuat kuis cepat dari sumber daring atau topik tertentu.

(3) Blank Canvas

Membuat kuis dari awal (kosong).

Memberikan kebebasan penuh untuk menulis pertanyaan, jawaban, dan mengatur urutan.

(4) Import Slides

Mengunggah atau menyinkronkan slide presentasi (misalnya dari PowerPoint atau Google Slides) dan mengubahnya menjadi kuis.

Berguna jika materi pembelajaran sudah tersedia dalam bentuk presentasi.

(5) Templates

Menggunakan kuis yang sudah jadi (pre-made kahoots) yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

d) Klik Opsi yang Diinginkan

(1) Pilih metode sesuai kebutuhan Anda, misalnya klik "Blank canvas" jika ingin membuat secara manual, atau "PDF to kahoot" jika ingin otomatis dari PDF.

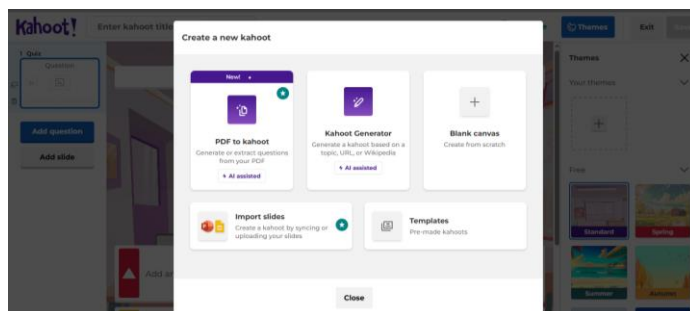
(2) Mulai Membuat Pertanyaan

(3) Setelah memilih, pengguna akan diarahkan ke editor kuis di mana dapat menambahkan pertanyaan, pilihan jawaban, gambar, waktu, dan poin.

(4) Simpan dan Bagikan

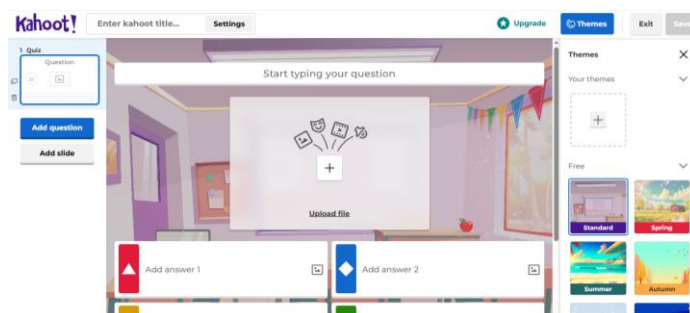
Setelah selesai, klik "Done" atau "Selesai", beri judul kuis, dan simpan.

(5) Kuis dapat dimainkan langsung atau dibagikan melalui tautan.



Gambar 4. Tampilan Opsi Kahoot

e) Jika memilih menu “Blank Canvas”, akan ada tampilan seperti ini:



Gambar 5. Tampilan Menu Kuis

- (1) Setelah memilih metode, pengguna diarahkan ke editor pertanyaan:
 - (2) Ketik pertanyaan di kolom “Start typing your question”.
 - (3) Tambahkan media (gambar/video) dengan klik ikon “+ Upload file”.
 - (4) Masukkan pilihan jawaban (hingga 4), dan tandai satu yang benar.
 - (5) Gunakan tombol Add question untuk menambah soal berikutnya.
 - (6) Pilih tema tampilan di sisi kanan sesuai selera.
- f) Pelaksanaan Kuis
- (1) Klik Start, pilih mode Teach (langsung) atau Assign (tugas)



Gambar 6. Tampilan Pelaksanaan Kuis

- (2) Bagikan Game PIN kepada siswa

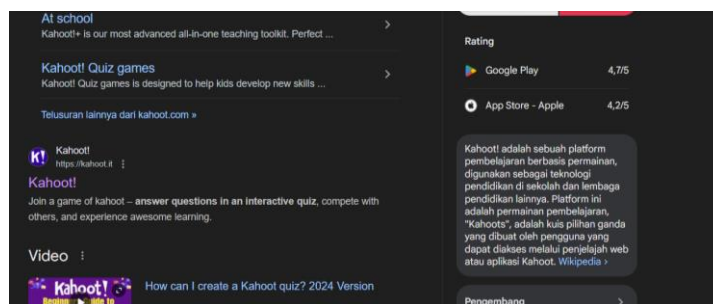


Gambar 7. Tampilan Pembagian Pin Kepada Siswa

2) Langkah-Langkah Menggunakan Kahoot bagi Siswa

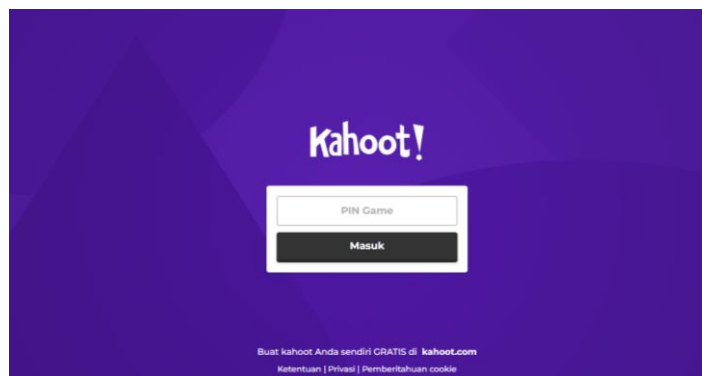
Penggunaan Kahoot oleh siswa sangat sederhana:

- a) Buka <https://kahoot.it>



Gambar 8. Tampilan Kahoot Untuk Siswa

- b) Masukkan Game PIN



Gambar 9. Tampilan Memasukkan Pin pada Kahoot

- c) Ketik nama (tanpa perlu login atau membuat akun)

- d) Mulai kuis saat guru memulai permainan

a. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot

Pengguna Kahoot dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan (Sholihah dkk., 2023; Wardana, 2024), diantaranya yaitu:

1) Kelebihan:

- a) Antarmuka menarik, cocok untuk semua jenjang
- b) Real-time feedback dan skor otomatis

- c) Meningkatkan semangat kompetisi dan kolaborasi
 - d) Mendorong partisipasi aktif
 - 2) Kekurangan:
 - a) Bergantung pada koneksi internet
 - b) Format soal terbatas (belum mendukung soal uraian)
 - c) Bisa menimbulkan euforia berlebih yang mengaburkan fokus
 - b. Implementasi Pembelajaran Sejarah dengan Platform Kahoot
- Implementasi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sejarah kelas VIII SMP dilakukan melalui tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
- 1) Tahap Kegiatan
- Pada tahap ini, guru melakukan:
- a) Asesmen awal: mengidentifikasi kesiapan siswa terhadap materi sejarah yang akan disampaikan (contoh: *Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan*)
 - b) Analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
 - c) Perancangan kuis Kahoot sesuai indikator yang ditargetkan
- 2) Tahap Pelaksanaan (Implementasi)
- Langkah-Langkah Pembelajaran:
- a) Pendahuluan (10 menit):

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran bahwa siswa akan mengikuti kuis sejarah melalui Kahoot di akhir sesi.
 - b) Kegiatan Inti (60 menit):
 - a) Guru menjelaskan materi sejarah menggunakan media visual (infografis/tayangan video pendek)
 - b) Diskusi interaktif tentang tokoh, tanggal penting, dan peristiwa sejarah
 - c) Siswa mencatat poin penting
 - c) Kegiatan Penutup (20 menit):
 - a) Guru membagikan PIN kuis Kahoot
 - b) Siswa mengikuti kuis secara langsung
 - c) Guru membahas soal-soal kuis yang dianggap sulit
 - d) Tahap Evaluasi
- Evaluasi hasil belajar siswa dilakukan berdasarkan:
- a) Skor hasil kuis Kahoot (otomatis muncul di dashboard guru)
 - b) Tingkat ketepatan dan kecepatan siswa menjawab

- c) Identifikasi materi yang masih belum dipahami siswa

3) Refleksi Guru

Guru mengevaluasi efektivitas kuis dalam:

- a) Menarik minat siswa terhadap materi sejarah
- b) Meningkatkan pemahaman konsep
- c) Mengidentifikasi kekurangan dalam soal atau teknis pelaksanaan

4) Umpan Balik dari Siswa

Guru memberikan kuesioner singkat atau sesi tanya jawab:

- a) Bagaimana pengalaman menggunakan Kahoot?
- b) Apakah membantu memahami materi?
- c) Apakah siswa ingin metode ini digunakan lagi?

c. Rencana Pembelajaran

Tabel 1. Rencana Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Aktivitas Siswa	Media
Pendahuluan (10 mnt)	Menyampaikan tujuan, memberi motivasi	Menyimak, merespons	PPT, Video sejarah
Inti (60 mnt)	Menjelaskan materi sejarah, diskusi	Mencatat, bertanya, berdiskusi	Buku teks, YouTube, Artikel
Penutup (20 mnt)	Menjalankan kuis Kahoot, membahas soal	Mengakses Kahoot, menjawab soal	Kahoot, perangkat digital

d. Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa Melalui Kahoot

Tabel 2. Rubrik Penilaian

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Maksimum	Keterangan
Kognitif	Ketepatan menjawab kuis Kahoot	50	Otomatis dari sistem

Afektif	Partisipasi, sikap aktif, dan antusiasme	25	Observasi guru
Psikomotor	Kesiapan menggunakan perangkat, navigasi mandiri	25	Observasi guru

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kajian ini menunjukkan bahwa implementasi game-based learning melalui platform Kahoot dalam pembelajaran sejarah SMP merupakan alternatif inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Kahoot menawarkan berbagai kelebihan, antara lain antarmuka yang menarik, kemudahan penggunaan, interaktivitas secara real-time, serta kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Platform ini juga efektif digunakan sebagai alat evaluasi formatif karena hasil kuis tersaji secara otomatis dan akurat. Namun, di balik keunggulannya, Kahoot juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, terbatasnya variasi jenis soal, dan potensi distraksi siswa akibat fokus pada skor atau peringkat. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik menggunakan Kahoot secara bijak, bukan hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif yang dirancang secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa. Perlu juga adanya pelatihan bagi guru agar mampu mengoptimalkan fitur-fitur Kahoot secara kreatif dan edukatif. Dengan dukungan perangkat digital yang memadai serta pendekatan pedagogis yang tepat, Kahoot berpotensi besar menjadi media pembelajaran sejarah yang efektif dalam mendukung semangat Kurikulum Merdeka dan perkembangan pendidikan di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Ambarita, D., Dahliah, J., Edwar, Y., Hartati, M. S., & Bengkulu, U. M. (2025). Perspektif Filsafat Progresivisme Dalam Kurikulum Merdeka. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 3(1), 366–380.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram. 10, 625–633.
- Hadiyanti, P. O., Juliana, S., Oktadela, R., Ferazona, S., & Nukman, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Interaktif: Pelatihan Modul Digital Dengan Pena Ajaib Canva dan Ice

Breaking Kahoot d SDN 141 Pekanbaru. *Hawa: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 27–33.

Hidayat, M. F., Ar, M. R., Islam, U., & Antasari, N. (2025). Peran Teknologi Pendidikan (TEP) dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Education and Islamic Studies Journal*, 2(1), 121–137.

Malik, A., Aulia, A., Zuliani, N. V., & Mardiyah, S. S. (2025). Strategi Gamifikasi Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(5), 462–481.

Muharam, T. D., WEdiningsih, D., & Laksono, P. T. (2024). Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Bipa Siswa Di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 1–15. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/23714%0Ahttps://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/viewFile/23714/17727>

Munasih, M. (2023). *Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah*. CV. DOTPLUS Publisher.

Novitasari, E. D., Rahma, E. A., Nurdinina, E. S., Sari, E. K., Nisa', F. K., Prapanca, A., & Affandi, R. M. A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran: Mengukur Pemahaman Peserta Didik dengan Game Edukatif untuk Mata Pelajaran Informatika kelas X di SMK Ketintang Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3), 1030–1037.

Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 1–12.

Prameswari, N., Khurul, R., Yahya, A., & Yusuf, R. M. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Artikel di SMPN 2 Solokan Jeruk. *Edukasi: The Journal of Educational Research*, 03(03), 86–100.

Ramadhani, P., Utami, A. septiah, Nazari, N. P., Nopitasari, N., Alfiana, R., Susanti, S., Khoirunnisa, K., & Sofwan, M. (2025). Mengenal Kendala Guru Dalam Pembelajaran IPS di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 1–23.

Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>

Siroj, M. (2024). Media Kuis Kahoot! Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar AL-Qur'an Hadis Di MTS Ma'arif NU Buaran Pekalongan. *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam Dan Keagamaan*, 6(2), 71–80.

Srimulyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 30. <http://j-edu.org/index.php/edu/article/view/2>

Wardana, O. Y. (2024). Analisis Penggunaan Kahoot Oleh Guru dan Siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon. *Jurnal Tahsinia*, 5(8), 1155–1168. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/th/article/download/557/335/1053>

Wulandari, N. T., & Madiun, U. P. (2024). Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Atas. 3(1), 658–668.