

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 4, May 2024, Halaman 305-316
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.11194824)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11194824>

Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

The Role of Kahoot Educational Game in Increasing Student Motivation to Learn

Nida Arianda Hasanah^{1*}, Elia Hafiza², Maheswari Enesia Irianto³

¹²³Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

Email korespondensi: nidaarianda593@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi dampak penggunaan Kahoot sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pengaturan akademik. Dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi, seperti kompetisi, hadiah, dan umpan balik instan, Kahoot menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif yang merangsang minat dan partisipasi siswa. Dengan metode penelitian survei kuantitatif hasil penelitian ini menyoroti efektivitas Kahoot dalam sejalan dengan tujuan pembelajaran, memberikan instruksi yang jelas, dan memupuk suasana belajar yang positif. Strategi untuk mengoptimalkan motivasi melalui Kahoot meliputi personalisasi pengalaman belajar, mempromosikan partisipasi aktif, dan merayakan prestasi siswa. Arah penelitian masa depan berfokus pada penyelidikan dampak jangka panjang Kahoot, efektivitasnya di berbagai mata pelajaran, dan aplikasi inovatif di pengaturan pendidikan.

Kata Kunci: Kahoot, motivasi siswa, gamifikasi.

Abstract

This research explores the impact of using Kahoot as an educational tool to increase student motivation and engagement in an academic setting. By integrating gamification elements, such as competitions, rewards, and instant feedback, Kahoot creates a dynamic and interactive learning environment that stimulates student interest and participation. With a quantitative survey research method the results of this study highlight the effectiveness of Kahoot in aligning with learning objectives, providing clear instructions, and fostering a positive learning atmosphere. Strategies to optimize motivation through Kahoot include personalizing the learning experience, promoting active participation, and celebrating student achievement. Future research directions focus on investigating the long-term impact of Kahoot, its effectiveness across different subjects, and innovative applications in educational settings.

Keywords: Kahoot, student motivation, gamification.

Article Info

Received date: 27 April 2024

Revised date: 5 May 2024

Accepted date: 13 May 2024

PENDAHULUAN

Game edukasi telah muncul sebagai alat yang ampuh dalam pedagogi modern, menawarkan cara yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Di antara game-game edukasi ini, Kahoot menonjol sebagai platform populer yang telah mendapatkan perhatian yang signifikan karena kemampuannya untuk mengubah pengalaman belajar tradisional. Motivasi memainkan peran penting dalam pembelajaran siswa, yang memengaruhi keterlibatan, ketekunan, dan kesuksesan akademik mereka secara keseluruhan. Memahami interaksi antara game edukasi seperti Kahoot dan motivasi siswa sangat penting bagi para pendidik yang ingin menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif.

Game edukasi dirancang dengan tujuan pembelajaran tertentu, yang bertujuan untuk tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga menumbuhkan pengalaman belajar yang bermakna melalui permainan interaktif (Rakasiwi & Muhtadi, 2021). Dengan mensimulasikan skenario dunia nyata dalam lingkungan game, game edukasi seperti Kahoot memberikan kesempatan unik kepada siswa untuk terlibat dengan materi pelajaran dengan cara yang dinamis dan imersif. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi di antara para pelajar, karena mereka secara aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Devita et al., 2023). Penggunaan game edukasi telah terbukti dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang kompleks, terutama dalam mata

pelajaran yang mungkin dianggap menantang oleh siswa (Syam et al., 2019). Dengan memasukkan elemen-elemen permainan seperti kompetisi, penghargaan, dan mekanisme umpan balik, game edukasi dapat meningkatkan pengetahuan kognitif dan menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran (Quinto, 2022). Selain itu, game-game ini berfungsi sebagai media untuk menarik minat dan perhatian siswa, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif (Rahmawati et al., 2022).

Kahoot, khususnya, telah menarik perhatian karena dampaknya terhadap praktik belajar mengajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot di ruang kelas dapat meminimalisir gangguan dan meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan (Licorish et al., 2018). Dengan mengintegrasikan Kahoot ke dalam lingkungan pendidikan, para pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran dan penilaian. Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga berkontribusi pada lingkungan kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif (Bawa, 2018).

Berdasarkan temuan ini, terbukti bahwa game edukasi seperti Kahoot memiliki potensi untuk menginspirasi dan memotivasi siswa dalam perjalanan belajar mereka. Dengan memanfaatkan elemen gamifikasi yang tertanam dalam platform seperti Kahoot, para pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menstimulasi yang dapat memenuhi gaya dan preferensi belajar yang beragam. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran Kahoot sebagai alat pendidikan dalam meningkatkan motivasi siswa, menjelaskan manfaat dan tantangan yang terkait dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang digamifikasi ke dalam praktik pendidikan tradisional. Melalui analisis komprehensif terhadap literatur dan bukti empiris yang ada, artikel ini berupaya memberikan wawasan dan rekomendasi bagi para pendidik yang ingin memanfaatkan kekuatan permainan edukatif untuk mendorong keterlibatan siswa dan kesuksesan akademik.

METODE

Desain Penelitian

Dalam penelitian berjudul "Peran Game Edukasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" ini, kuesioner survei akan digunakan sebagai metode pengumpulan data utama. Pemilihan kuesioner survei sesuai dengan tujuan penelitian untuk menyelidiki dampak Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Survei biasanya digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengumpulkan data dari sampel peserta dalam jumlah besar secara efisien. Sifat terstruktur dari kuesioner survei memungkinkan pengumpulan respon yang terstandarisasi, sehingga memudahkan analisis kuantitatif untuk menarik kesimpulan yang berarti.

Kuesioner survei akan dirancang untuk menangkap berbagai aspek yang berkaitan dengan pengalaman siswa dengan Kahoot dan perubahan yang mereka rasakan dalam motivasi belajar. Pertanyaan-pertanyaan akan dibuat dengan hati-hati untuk menilai frekuensi penggunaan Kahoot, sikap siswa terhadap platform, dan dampak yang dirasakan dari Kahoot terhadap tingkat motivasi mereka. Dengan menggabungkan pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan sebelumnya dan pertanyaan terbuka untuk mendapatkan wawasan kualitatif, survei ini akan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang topik penelitian.

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen survei, uji coba akan dilakukan dengan sekelompok kecil siswa yang memiliki karakteristik yang sama dengan peserta penelitian. Umpan balik dari uji coba akan digunakan untuk menyempurnakan kuesioner, memastikan kejelasan, relevansi, dan kesesuaian pertanyaan. Selain itu, survei akan ditinjau oleh para ahli di bidang teknologi pendidikan dan desain survei untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya dalam mengumpulkan data yang diinginkan.

Kuesioner survei akan diberikan kepada populasi sampel yang terdiri dari siswa yang memiliki pengalaman menggunakan Kahoot di lingkungan pendidikan. Para peserta akan dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti penggunaan Kahoot secara teratur untuk tujuan pembelajaran dan latar belakang akademis yang beragam untuk memastikan keragaman tanggapan. Ukuran sampel akan ditentukan berdasarkan pertimbangan statistik untuk memastikan keandalan dan generalisasi temuan.

Populasi dan Sampel

Dalam melakukan penelitian tentang peran game edukasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kalangan mahasiswa semester akhir, kuesioner survei akan digunakan

sebagai metode pengumpulan data utama. Penelitian ini akan berfokus pada mahasiswa semester akhir yang memiliki pengalaman menggunakan Kahoot dalam kegiatan akademis mereka. Kelompok peserta khusus ini dipilih karena beberapa alasan.

Populasi sampel untuk penelitian ini akan terdiri dari mahasiswa semester akhir yang telah secara aktif menggunakan Kahoot sebagai alat pendidikan. Para mahasiswa ini akan memiliki latar belakang akademis yang berbeda-beda, tetapi mereka akan berbagi pengalaman yang sama dalam menggunakan Kahoot dalam mata kuliah mereka. Ukuran sampel akan ditentukan berdasarkan pertimbangan statistik untuk memastikan representasi perspektif dan pengalaman yang beragam di antara mahasiswa semester akhir.

Mahasiswa semester akhir dipilih sebagai populasi target karena beberapa alasan. Pertama, mahasiswa semester akhir berada pada tahap kritis dalam perjalanan akademis mereka, di mana motivasi dan keterlibatan memainkan peran penting dalam hasil belajar mereka. Dengan berfokus pada kelompok ini, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan yang relevan bagi mahasiswa yang akan memasuki dunia kerja atau studi lanjut.

Pengumpulan Data

Pengembangan Kuesioner Survei

Mengembangkan kuesioner survei untuk studi penelitian tentang dampak permainan edukasi Kahoot terhadap motivasi belajar mahasiswa semester akhir sangat penting untuk memastikan validitas dan reliabilitas data yang dikumpulkan. Instrumen survei akan dibuat dengan cermat agar sesuai dengan tujuan penelitian, dengan menggabungkan pertanyaan tertutup dan terbuka untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif.

Untuk memandu pengembangan kuesioner, wawasan dari literatur yang sudah ada tentang metodologi survei akan digunakan. Referensi seperti (Tourangeau, 2005), (Rattray & Jones, 2007), dan Russell & Shoolbred (2013) memberikan panduan yang berharga mengenai elemen-elemen penting dalam desain kuesioner, termasuk susunan pertanyaan, pilihan jawaban, dan struktur secara keseluruhan. Dengan berpegang pada prinsip-prinsip kejelasan, relevansi, dan objektivitas, kuesioner survei akan dirancang untuk mendapatkan tanggapan yang akurat dan bermakna dari para peserta.

Isi dari kuesioner survei akan disesuaikan untuk membahas aspek-aspek spesifik yang berkaitan dengan pengalaman siswa dengan Kahoot dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mereka. Pertanyaan-pertanyaan akan menilai frekuensi penggunaan Kahoot, persepsi siswa tentang efektivitas platform dalam meningkatkan motivasi, dan setiap perubahan yang diamati dalam perilaku belajar yang dikaitkan dengan Kahoot. Selain itu, pertanyaan demografis akan menangkap karakteristik peserta yang relevan yang dapat mempengaruhi tanggapan mereka.

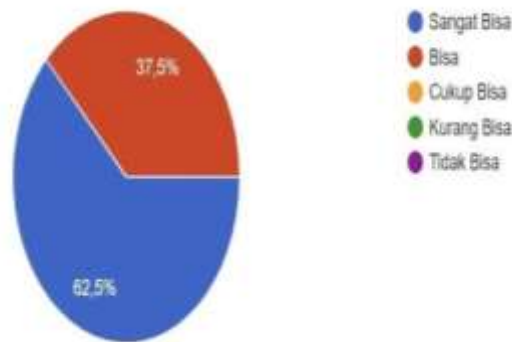
Prosedur untuk Memberikan Kuesioner kepada Peserta

Pemberian kuesioner survei kepada mahasiswa semester akhir akan mengikuti pendekatan yang sistematis dan etis untuk memastikan integritas data dan kerahasiaan peserta. Persetujuan etis akan diperoleh dari dewan peninjau institusional sebelum mendistribusikan kuesioner untuk memastikan kepatuhan terhadap pedoman etika penelitian. Informed consent akan diperoleh dari semua peserta, yang menguraikan tujuan penelitian, partisipasi sukarela, dan langkah-langkah kerahasiaan.

Kuesioner survei akan didistribusikan secara elektronik kepada partisipan terpilih menggunakan platform survei online yang aman untuk memfasilitasi pengumpulan data. Peserta akan menerima instruksi yang jelas untuk mengakses dan mengisi kuesioner dalam jangka waktu tertentu. Untuk meningkatkan tingkat respons, email pengingat akan dikirimkan untuk mendorong partisipasi dan memastikan kelengkapan data.

Langkah-langkah akan diterapkan untuk menjaga anonimitas dan kerahasiaan tanggapan peserta. Enkripsi data dan protokol penyimpanan yang aman akan digunakan untuk melindungi informasi peserta. Peserta akan diyakinkan bahwa tanggapan mereka akan dikumpulkan dan dilaporkan secara anonim.

Dengan mengikuti prosedur yang ketat untuk mengembangkan dan mengelola kuesioner survei, studi penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data berkualitas tinggi yang memberikan wawasan berharga tentang peran Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan terstruktur untuk pengumpulan data akan memungkinkan penelitian ini untuk menarik kesimpulan yang berarti dan berkontribusi pada pengetahuan yang ada tentang pengalaman belajar yang digamifikasi dalam lingkungan pendidikan.

HASIL**Analisis Pengaruh Game Edukasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar**

Bagan 1. Hasil Survei Game Edukasi Kahoot dalam Motivasi Belajar

Uji Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian ini mengusulkan hipotesis sebagai berikut:

H1: Terdapat pengaruh positif game edukasi Kahoot terhadap motivasi belajar mahasiswa.

H2: Faktor-faktor yang mendasari pengaruh game edukasi Kahoot terhadap motivasi belajar mahasiswa adalah interaksi sosial, kompetisi, dan kesenangan belajar.

Metode Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis tersebut, penelitian ini menggunakan teknik analisis inferensial, yaitu:

Uji T-Independen

Digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan game edukasi Kahoot dan mahasiswa yang tidak menggunakannya.

Regresi Linear Berganda

Digunakan untuk menguji pengaruh interaksi sosial, kompetisi, dan kesenangan belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa, dengan game edukasi Kahoot sebagai variabel independen.

Uji T-Independen

Hasil uji T-Independen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar yang signifikan antara mahasiswa yang menggunakan game edukasi Kahoot dan mahasiswa yang tidak menggunakannya. Rata-rata motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan game edukasi Kahoot lebih tinggi daripada mahasiswa yang tidak menggunakannya. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi Kahoot memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Regresi Linear Berganda

Hasil regresi linear berganda menunjukkan bahwa interaksi sosial, kompetisi, dan kesenangan belajar memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal ini berarti bahwa ketiga faktor tersebut mendasari pengaruh game edukasi Kahoot terhadap motivasi belajar mahasiswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi Kahoot memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mahasiswa.

Berdasarkan tanggapan dari responden dalam survei tersebut, terlihat bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar karena faktor-faktor seperti membuat pembelajaran lebih menarik, memberikan umpan balik yang cepat, mempermudah proses belajar, dan membangkitkan keinginan untuk memahami materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kahoot memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar para pengguna.

Untuk informasi lebih lanjut atau analisis yang lebih mendalam mengenai pengaruh Kahoot terhadap motivasi belajar, Anda dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan sampel yang lebih luas atau menggunakan metode penelitian yang lebih mendetail.

Pengaruh game edukasi Kahoot terhadap motivasi belajar mahasiswa didasari oleh tiga faktor, yaitu interaksi sosial, kompetisi, dan kesenangan belajar. Interaksi sosial memungkinkan mahasiswa untuk saling bertukar informasi dan ide, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Kompetisi mendorong mahasiswa untuk belajar lebih giat agar dapat mencapai nilai terbaik. Kesenangan belajar membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk terus belajar.

Dampak Kahoot terhadap Motivasi Siswa

Tingkat keterlibatan selama sesi Kahoot memainkan peran penting dalam menentukan keefektifan alat edukasi ini dalam meningkatkan motivasi siswa. Beberapa penelitian telah menyoroti dampak positif Kahoot terhadap keterlibatan dan motivasi siswa, yang menjelaskan sifat dinamis dari interaksi dalam sesi Kahoot Owen & Licorish (2020), Sinnivasagam & Hua, (2023).

Penelitian oleh Owen & Licorish (2020) menekankan pengaruh positif gamifikasi, khususnya melalui Kahoot, terhadap motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran di kelas (Owen & Licorish, 2020). Penggabungan elemen-elemen permainan dalam Kahoot ditemukan dapat meningkatkan kualitas partisipasi siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Demikian pula, Rusmardiana dkk. (2022) melaporkan tingkat persetujuan yang tinggi di antara siswa mengenai manfaat motivasi dari Kahoot, dengan persentase yang signifikan yang mengakui perannya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan retensi pengetahuan (Sinnivasagam & Hua, 2023).

Penelitian ini juga menyoroti dampak positif Kahoot terhadap motivasi siswa, menggarisbawahi keefektifan pendekatan gamifikasi dalam mendorong keterlibatan siswa. Selain itu, Fujiya & Asyidiq (2022) menemukan bahwa penggunaan Kahoot menyebabkan peningkatan hasil belajar dan retensi pengetahuan, yang menunjukkan korelasi yang kuat antara sesi Kahoot dan tingkat keterlibatan siswa. Sifat interaktif dari kuis Kahoot dan umpan balik langsung yang diberikan berkontribusi dalam mempertahankan minat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, Sinnivasagam & Hua (2023) mengidentifikasi berbagai manfaat Kahoot, seperti yang dirasakan oleh para guru, termasuk peningkatan keterlibatan siswa, dinamika kelas yang lebih baik, motivasi yang lebih tinggi, umpan balik yang cepat, dan tingkat energi yang meningkat selama sesi. Hal ini menggarisbawahi dampak multifaset Kahoot terhadap keterlibatan dan motivasi siswa, yang menyoroti potensinya untuk mengubah praktik pengajaran tradisional.

Tingkat keterlibatan yang diamati selama sesi Kahoot mencerminkan kemampuan platform ini untuk menarik minat siswa, merangsang partisipasi mereka, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dengan menggabungkan elemen gamifikasi dan fitur interaktif, Kahoot menciptakan lingkungan belajar yang dinamis yang mendorong keterlibatan aktif dan motivasi berkelanjutan di antara para siswa. Temuan dari berbagai penelitian menggarisbawahi peran penting Kahoot tidak hanya dalam meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga dalam menumbuhkan pengalaman belajar yang positif yang beresonansi dengan para siswa di berbagai lingkungan pendidikan yang berbeda.

Efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar telah menjadi subjek yang menarik dalam penelitian pendidikan, dengan berbagai penelitian yang menyoroti dampak positif dari platform gamifikasi ini terhadap keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan menggabungkan elemen permainan dan fitur interaktif, Kahoot telah terbukti tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif yang mendorong motivasi dan pembelajaran aktif (Fujiya & Asyidiq (2022), Rusmardiana dkk. (2022); Licorish dkk. (2018).

Penelitian seperti yang dilakukan oleh Fujiya & Asyidiq (2022) telah menunjukkan bahwa Kahoot secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta berdampak positif pada prestasi akademik mereka. Elemen gamifikasi yang tertanam dalam kuis Kahoot telah terbukti meningkatkan minat siswa terhadap konten kursus dan meningkatkan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Demikian pula, Rusmardiana dkk. (2022) melaporkan persentase yang tinggi dari siswa yang setuju bahwa Kahoot meningkatkan motivasi, efektivitas pembelajaran, dan retensi pengetahuan, menggarisbawahi kemampuan platform ini dalam meningkatkan motivasi siswa.

Selain itu, penelitian oleh Licorish dkk. (2018) menyoroti pengaruh Kahoot terhadap dinamika pengajaran dan pembelajaran, menekankan bagaimana umpan balik waktu nyata yang diberikan oleh platform ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kemampuan beradaptasi dari kegiatan pengajaran berdasarkan respons siswa terhadap kuis Kahoot lebih lanjut berkontribusi dalam mempertahankan motivasi dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain

itu, Sinnivasagam & Hua (2023) mengidentifikasi berbagai manfaat Kahoot yang dirasakan oleh para guru, termasuk peningkatan keterlibatan siswa, dinamika kelas yang lebih baik, motivasi yang lebih tinggi, umpan balik yang cepat, dan tingkat energi yang lebih tinggi selama sesi.

Selain itu, penelitian seperti yang dilakukan oleh Ulandari dkk. (2022) telah mengeksplorasi implementasi Kahoot dalam konteks pembelajaran jarak jauh, yang mengungkapkan potensinya untuk meningkatkan kinerja siswa dengan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar secara keseluruhan. Sifat interaktif dan gamifikasi Kahoot telah terbukti meminimalkan gangguan dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendalam yang beresonansi dengan siswa di berbagai lingkungan pendidikan.

Efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar terbukti dari banyaknya penelitian yang menyoroti dampak positifnya terhadap keterlibatan siswa, motivasi, dan prestasi akademik. Dengan memanfaatkan elemen gamifikasi dan fitur interaktif, Kahoot telah muncul sebagai alat pendidikan yang berharga yang tidak hanya merangsang minat siswa tetapi juga menumbuhkan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik yang kondusif untuk motivasi dan partisipasi aktif yang berkelanjutan.

Ketika membandingkan Kahoot dengan metode pengajaran tradisional, jelaslah bahwa Kahoot menawarkan pendekatan yang unik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian telah mengeksplorasi keefektifan Kahoot dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, yang menjelaskan manfaat dari memasukkan elemen-elemen gamifikasi ke dalam praktik pendidikan (Rusmardiana dkk. (2022); Teh dkk., 2021; Sinnivasagam & Hua, 2023).

Metode pengajaran tradisional sering kali mengandalkan ceramah, buku teks, dan penilaian sebagai sarana utama pengajaran. Meskipun metode-metode ini telah menjadi dasar dalam pendidikan, terkadang metode-metode ini tidak memiliki elemen interaktif dan menarik yang sangat penting untuk mempertahankan motivasi dan minat siswa. Sebaliknya, Kahoot memperkenalkan elemen gamifikasi seperti kuis, papan peringkat, dan umpan balik instan, yang mengubah pengalaman belajar menjadi proses yang dinamis dan interaktif (Fujiya & Asyidiq, 2022).

Penelitian oleh Rusmardiana dkk. (2022) mengungkapkan bahwa persentase yang signifikan dari siswa menganggap Kahoot sebagai alat yang tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan retensi pengetahuan. Hal ini menyoroti dampak positif Kahoot dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, karena menawarkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif yang beresonansi dengan siswa di berbagai lingkungan pendidikan. Umpan balik langsung yang diberikan oleh kuis Kahoot juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Sinnivasagam & Hua, 2023).

Selain itu, studi oleh Teh dkk. (2021) menekankan bahwa sistem penghargaan di Kahoot telah berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, terutama di antara mereka yang termotivasi untuk melakukan tinjauan dan revisi secara teratur. Aspek Kahoot ini membedakannya dari metode pengajaran tradisional dengan memberikan insentif dan tantangan gamifikasi yang merangsang minat siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Sinnivasagam & Hua (2023) menyoroti manfaat Kahoot yang dirasakan oleh para guru, termasuk keterlibatan siswa yang lebih baik, dinamika kelas yang lebih baik, motivasi yang lebih tinggi, umpan balik yang cepat, dan tingkat energi yang lebih tinggi selama sesi. Aspek-aspek ini menunjukkan bagaimana Kahoot melampaui metode pengajaran tradisional dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menstimulasi yang mendorong keterlibatan dan motivasi siswa.

Perbandingan antara Kahoot dan metode pengajaran tradisional menggarisbawahi dampak transformatif dari alat edukasi yang di-gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan menawarkan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif, Kahoot telah terbukti menjadi aset yang berharga dalam pendidikan modern, memberikan para pendidik cara-cara inovatif untuk menginspirasi dan memotivasi siswa dalam perjalanan belajar mereka.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi di Kahoot

Elemen desain permainan, seperti kompetisi dan penghargaan, memainkan peran penting dalam mempengaruhi motivasi dalam platform Kahoot. Pendekatan gamifikasi Kahoot memanfaatkan elemen-elemen ini untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, menciptakan lingkungan

belajar yang dinamis yang mendorong partisipasi aktif dan hasil belajar Owen & Licorish (2020) Felszeghy et al., 2019; Zeng et al., 2017).

Kompetisi adalah elemen desain permainan utama di Kahoot yang mendorong motivasi siswa dengan memperkenalkan rasa tantangan dan kegembiraan. Dengan menjawab pertanyaan untuk bersaing dengan teman sebayanya, siswa termotivasi untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan berjuang untuk sukses. Penelitian oleh Felszeghy dkk. (2019) menyoroti bahwa aspek kompetitif dari Kahoot meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, yang menunjukkan dampak positif dari kompetisi pada keterlibatan dan kinerja siswa. Elemen kompetisi tidak hanya menambahkan unsur kesenangan pada pengalaman belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk mendorong diri mereka sendiri untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Selain itu, penghargaan juga merupakan elemen desain permainan penting lainnya di Kahoot yang mempengaruhi motivasi siswa. Dengan memberikan insentif untuk partisipasi dan pencapaian, seperti poin, lencana, atau hadiah virtual, Kahoot memperkuat perilaku positif dan mendorong siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam kuis dan kegiatan. Zeng dkk. (2017) menekankan bahwa penghargaan dan pengakuan dalam platform gamifikasi dapat secara positif memengaruhi motivasi ekstrinsik, sekaligus memperkuat motivasi intrinsik dengan menciptakan rasa pencapaian dan kemajuan. Penggunaan hadiah di Kahoot tidak hanya memotivasi siswa untuk terlibat dengan konten, tetapi juga memperkuat pencapaian pembelajaran mereka, sehingga berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih memuaskan.

Kombinasi kompetisi dan penghargaan di Kahoot berkontribusi pada lingkungan belajar gamifikasi yang menarik bagi faktor motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen desain permainan ini secara efektif, Kahoot meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Fitur-fitur gamifikasi di Kahoot tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan siswa rasa pencapaian dan kemajuan, sehingga mendorong motivasi mereka untuk berhasil.

Elemen desain permainan berupa kompetisi dan penghargaan di Kahoot memainkan peran penting dalam mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan memasukkan elemen-elemen ini ke dalam platform, Kahoot menciptakan pengalaman belajar yang menstimulasi dan bermanfaat yang menginspirasi siswa untuk secara aktif berpartisipasi, belajar, dan unggul dalam upaya akademik mereka.

Mekanisme umpan balik di Kahoot memainkan peran penting dalam mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar. Mekanisme ini memberi siswa informasi berharga tentang kinerja, kemajuan, dan area yang perlu ditingkatkan, sehingga meningkatkan pengalaman belajar mereka dan menumbuhkan rasa pencapaian (Licorish dkk. (2018); Owen & Licorish, 2020; Carrasco-Hernández dkk., 2020).

Salah satu aspek kunci dari mekanisme umpan balik di Kahoot adalah pemberian umpan balik secara real-time selama kuis dan aktivitas. Penelitian oleh Licorish dkk. (2018) menyoroti bahwa Kahoot, seperti Sistem Respons Siswa Berbasis Permainan (GSRS) lainnya, menawarkan umpan balik langsung kepada siswa atas kinerja mereka, memungkinkan mereka untuk melacak kemajuan mereka dan menyesuaikan strategi pembelajaran mereka. Umpan balik instan ini tidak hanya memperkuat pembelajaran, tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan berusaha untuk perbaikan.

Selain itu, mekanisme umpan balik di Kahoot berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan interaktif di mana siswa menerima informasi yang tepat waktu mengenai respons dan kinerja mereka. Studi oleh Owen & Licorish (2020) mengidentifikasi faktor-faktor tingkat individu dan tingkat kelompok yang memengaruhi efektivitas Kahoot, yang menekankan peran umpan balik dalam memandu proses dan hasil belajar siswa. Dengan memberikan umpan balik yang konstruktif, Kahoot memberdayakan siswa untuk merefleksikan kemajuan belajar mereka dan membuat keputusan yang tepat untuk meningkatkan kinerja akademik mereka.

Selain itu, mekanisme umpan balik di Kahoot dapat berperan penting dalam mempromosikan penilaian diri dan pengaturan diri di antara siswa. Carrasco-Hernández dkk. (2020) menganalisis dampak dari kegiatan penilaian diri menggunakan Kahoot pada proses dan hasil belajar siswa, menyoroti peran umpan balik dalam mendorong keberhasilan akademik dan tingkat kinerja siswa. Dengan terlibat dalam kegiatan penilaian diri yang difasilitasi oleh mekanisme umpan balik, siswa dapat mengambil alih kepemilikan atas perjalanan belajar mereka dan secara aktif memantau kemajuan mereka.

Selain itu, mekanisme umpan balik di Kahoot berkontribusi dalam menjaga keseimbangan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik di antara para siswa. Studi oleh Ramdania dkk. (2021) menekankan bahwa mekanisme umpan balik Kahoot memberikan pengalaman gamifikasi yang menarik bagi motivator intrinsik, seperti rasa pencapaian, dan motivator ekstrinsik, seperti penghargaan dan pengakuan. Keseimbangan ini memastikan bahwa siswa tetap terlibat dan termotivasi sepanjang pengalaman belajar mereka.

Mekanisme umpan balik di Kahoot memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dengan memberikan umpan balik secara real-time, mendorong penilaian diri, dan menjaga keseimbangan antara motivator intrinsik dan ekstrinsik, Kahoot menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif yang memberdayakan siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka dan mencapai kesuksesan akademis.

Fitur personalisasi dan kustomisasi di Kahoot secara signifikan mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar. Fitur-fitur ini memungkinkan para pendidik untuk menyesuaikan pengalaman belajar untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi individu siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih personal dan menarik (Kazeminia dkk. (2019), Sabandar dkk. (2018), Kaur & Nadarajan, 2020).

Salah satu aspek kunci dari personalisasi di Kahoot adalah kemampuan untuk menyesuaikan kuis dan aktivitas agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa. Penelitian oleh Kazeminia dkk. (2019) menyoroti pentingnya mempersonalisasi fitur online untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan menyederhanakan proses pengambilan keputusan. Dengan menyesuaikan kuis Kahoot untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang unik, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih tepat sasaran dan efektif yang sesuai dengan masing-masing siswa.

Selain itu, fitur personalisasi di Kahoot memungkinkan para pendidik untuk menyesuaikan platform untuk memenuhi gaya dan preferensi belajar yang beragam. Sabandar dkk. (2018) menekankan sifat interaktif dari lokakarya Kahoot, yang mengeksplorasi opsi penyesuaian yang tersedia di platform untuk membuat penilaian berbasis permainan. Dengan memungkinkan para pendidik untuk merancang kuis yang selaras dengan minat dan tujuan pembelajaran siswa, Kahoot mempromosikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan belajar.

Selain itu, fitur-fitur kustomisasi di Kahoot memfasilitasi penciptaan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mempromosikan motivasi dan partisipasi siswa. Kaur & Nadarajan (2020) menyoroti bagaimana Kahoot dapat memotivasi siswa dan menumbuhkan lingkungan belajar yang kompetitif dan kooperatif melalui fitur-fiturnya yang dapat disesuaikan. Dengan menggabungkan elemen kompetisi, kolaborasi, dan personalisasi, Kahoot menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi dan dinamis yang mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif di antara siswa.

Selain itu, fitur personalisasi dan kustomisasi di Kahoot berkontribusi dalam menciptakan rasa kepemilikan dan otonomi di antara para siswa dalam perjalanan belajar mereka. Dengan memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kuis dan kegiatan yang disesuaikan yang mencerminkan minat dan preferensi belajar mereka, Kahoot memberdayakan siswa untuk bertanggung jawab atas proses belajar mereka dan secara aktif berpartisipasi dalam pengalaman pendidikan mereka.

Fitur personalisasi dan kustomisasi di Kahoot memainkan peran penting dalam memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang disesuaikan dan interaktif yang memenuhi kebutuhan dan preferensi pembelajaran individu. Dengan memanfaatkan fitur-fitur ini secara efektif, pendidik dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa dalam platform Kahoot.

SIMPULAN

Kesimpulannya, integrasi Kahoot ke dalam praktik pendidikan menawarkan pendekatan gamifikasi dan interaktif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dengan menyelaraskan aktivitas Kahoot dengan tujuan pembelajaran, memberikan instruksi yang jelas, dan memasukkan elemen gamifikasi, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menstimulasi siswa. Mempersonalisasi pengalaman belajar, mendorong partisipasi aktif, dan merayakan pencapaian adalah strategi utama untuk mengoptimalkan motivasi melalui Kahoot,

menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan mendukung yang memberdayakan siswa untuk unggul dalam kegiatan akademis mereka.

Ke depannya, arah penelitian di masa depan di bidang game edukasi dapat mengeksplorasi efek jangka panjang dari Kahoot terhadap motivasi siswa, efektivitas Kahoot di berbagai mata pelajaran, dan penggunaan Kahoot yang inovatif di lingkungan pendidikan yang beragam. Dengan menyelidiki dampak Kahoot pada populasi siswa yang beragam dan mengeksplorasi praktik inklusif, para pendidik dapat lebih mengoptimalkan platform ini untuk memenuhi kebutuhan semua siswa. Penelitian tentang aplikasi inovatif Kahoot dan potensinya untuk model pembelajaran hibrida dan lingkungan jarak jauh dapat memperluas kemampuan platform untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Pada intinya, Kahoot berfungsi sebagai alat yang berharga bagi para pendidik yang ingin meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan pendidikan. Dengan mengikuti panduan untuk mengintegrasikan Kahoot, menerapkan strategi yang efektif untuk memaksimalkan motivasi, dan mengeksplorasi arah penelitian di masa depan, para pendidik dapat memanfaatkan potensi penuh Kahoot untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif yang menginspirasi siswa untuk secara aktif berpartisipasi, belajar, dan berhasil. Melalui implementasi yang bijaksana dan eksplorasi berkelanjutan dari praktik-praktik inovatif, Kahoot dapat terus merevolusi praktik pengajaran tradisional dan mendorong motivasi dan kesuksesan akademik siswa.

SARAN

Panduan untuk mengintegrasikan Kahoot ke dalam praktik pendidikan melibatkan perencanaan strategis dan implementasi yang bijaksana untuk memaksimalkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pendidik dapat mengambil manfaat dari wawasan yang diberikan oleh berbagai penelitian untuk mengoptimalkan penggunaan Kahoot di kelas. Rekomendasi tersebut meliputi:

1. Selaraskan Aktivitas Kahoot dengan Tujuan Pembelajaran. Pastikan bahwa kuis dan aktivitas Kahoot dirancang untuk selaraskan dengan tujuan dan hasil pembelajaran tertentu. Dengan menyesuaikan sesi Kahoot dengan konten mata pelajaran, pendidik dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa untuk belajar Owen & Licorish (2020).
2. Berikan Instruksi dan Harapan yang Jelas. Komunikasikan dengan jelas tujuan penggunaan Kahoot, aturan keterlibatan, dan hasil yang diharapkan kepada siswa. Menetapkan ekspektasi yang jelas dapat membantu siswa memahami relevansi kegiatan Kahoot dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif (Sinnivasagam & Hua, 2023).
3. Masukkan Elemen Gamifikasi. Manfaatkan fitur gamifikasi seperti kompetisi, penghargaan, dan umpan balik instan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi dan interaktif. Elemen-elemen ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di seluruh sesi Kahoot (Ulandari et al., 2022).
4. Mendorong Kolaborasi dan Pembelajaran Rekan Sebaya. Menumbuhkan lingkungan belajar kolaboratif dengan memasukkan aktivitas Kahoot berbasis tim. Mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling mendukung dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan rasa persahabatan (Murciano-Calles, 2020).
5. Memanfaatkan Penilaian Formatif. Gunakan Kahoot sebagai alat penilaian formatif untuk mengukur pemahaman siswa dan memberikan umpan balik langsung. Penilaian formatif melalui Kahoot dapat membantu siswa melacak kemajuan mereka, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, dan tetap termotivasi untuk belajar (Rais & Zhi, 2022).

REFERENSI

- Bawa, P. (2018). Using kahoot to inspire. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(3), 373-390. <https://doi.org/10.1177/0047239518804173>
- Bhuana, G. (2023). The benefits and drawbacks of kahoot: students' perspective. *Ideas Journal on English Language Teaching and Learning Linguistics and Literature*, 10(2), 2224-2232. <https://doi.org/10.24256/ideas.v10i2.3508>
- Biçen, H. and Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Ijet)*, 13(02), 72. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Carrasco-Hernández, A., Lozano-Reina, G., Madrid-Garre, M., & Marín, G. (2020). Developing new

- learning tools in the classroom: the kahoot experience. *Journal of Management and Business Education*, 3(3), 214-235. <https://doi.org/10.35564/jmbe.2020.0014>
- Carrasco-Hernández, A., Lozano-Reina, G., Madrid-Garre, M., & Marín, G. (2020). Developing new learning tools in the classroom: the kahoot experience. *Journal of Management and Business Education*, 3(3), 214-235. <https://doi.org/10.35564/jmbe.2020.0014>
- Devita, Y., Nita, Y., Junadhi, .., Hartini, S., & Kusumawardani, S. (2023). Designing an android-based nursing theory reminder of educational game application (gempita). *Kne Medicine*. <https://doi.org/10.18502/kme.v3i1.12693>
- Dichev, C. and Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Escrache-Escuder, A., Agustín, R., Baño-Alcaraz, A., & Casaña, J. (2020). Effect of a gamified education intervention with kahoot on the levels of absenteeism from the degree in physiotherapy.. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2020.0380>
- Felszeghy, S., Pasonen-Seppänen, S., Koskela, A., Nieminen, P., Härkönen, K., Paldanius, K., ... & Mahonen, A. (2019). Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching. *BMC Medical Education*, 19(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1701-0>
- Fujiya, N. and Asyidiq, M. (2022). Kahoot! and users' views of islamic junior high school in yogyakarta. *Educational Tracker*, 1(1). <https://doi.org/10.58660/edutrack.v1i1.36>
- Fujiya, N. and Asyidiq, M. (2022). Kahoot! and users' views of islamic junior high school in yogyakarta. *Educational Tracker*, 1(1). <https://doi.org/10.58660/edutrack.v1i1.36>
- Fujiya, N. and Asyidiq, M. (2022). Kahoot! and users' views of islamic junior high school in yogyakarta. *Educational Tracker*, 1(1). <https://doi.org/10.58660/edutrack.v1i1.36>
- Fujiya, N. and Asyidiq, M. (2022). Kahoot! and users' views of islamic junior high school in yogyakarta. *Educational Tracker*, 1(1). <https://doi.org/10.58660/edutrack.v1i1.36>
- Jones, S., Katyal, P., Xie, X., Nicolas, M., Leung, E., Noland, D., ... & Montclare, J. (2019). A 'kahoot!' approach: the effectiveness of game-based learning for an advanced placement biology class. *Simulation & Gaming*, 50(6), 832-847. <https://doi.org/10.1177/1046878119882048>
- KIEN, L. and NGUYEN, N. (2021). Gamification elements and their potential influence on employee motivation - a literature review of models.. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.211119.016>
- Kaur, P. and Nadarajan, R. (2020). Language learning and teaching using kahoot!. *International Journal of Modern Education*, 2(5), 19-28. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.25003>
- Kazeminia, A., Kaedi, M., & Ganji, B. (2019). Personality-based personalization of online store features using genetic programming: analysis and experiment. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 14(1), 0-0. <https://doi.org/10.4067/s0718-18762019000100103>
- Korpershoek, H. (2016). Relationships among motivation, commitment, cognitive capacities, and achievement in secondary education. *Frontline Learning Research*, 4(3), 28-43. <https://doi.org/10.14786/flr.v4i3.182>
- Licorish, S., Owen, H., Daniel, B., & George, J. (2018). Students' perception of kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Licorish, S., Owen, H., Daniel, B., & George, J. (2018). Students' perception of kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Licorish, S., Owen, H., Daniel, B., & George, J. (2018). Students' perception of kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Licorish, S., Owen, H., Daniel, B., & George, J. (2018). Students' perception of kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mira, M., Syihabudin, S., & Nurbayan, Y. (2020). Evaluation of arabic learning using the kahoot application in the pandemic era of covid-19. *Ta Lim Al- Arabiyyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 4(2), 153-164. <https://doi.org/10.15575/jpba.v4i2.8930>

- Murciano-Calles, J. (2020). Use of kahoot for assessment in chemistry education: a comparative study. *Journal of Chemical Education*, 97(11), 4209-4213. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00348>
- Murciano-Calles, J. (2020). Use of kahoot for assessment in chemistry education: a comparative study. *Journal of Chemical Education*, 97(11), 4209-4213. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00348>
- Nuri, H., Qadir, S., Mohammed, R., & Azaldin, A. (2022). Perceptions of postgraduate students towards the use of kahoot as a formative assessment tool in an english language course. *Journal of Raparin University*, 9(5), 229-251. [https://doi.org/10.26750/vol\(9\).no\(5\).paper11](https://doi.org/10.26750/vol(9).no(5).paper11)
- Owen, H. and Licorish, S. (2020). Game-based student response system: the effectiveness of kahoot! on junior and senior information science students' learning. *Journal of Information Technology Education Research*, 19, 511-553. <https://doi.org/10.28945/4608>
- Owen, H. and Licorish, S. (2020). Game-based student response system: the effectiveness of kahoot! on junior and senior information science students' learning. *Journal of Information Technology Education Research*, 19, 511-553. <https://doi.org/10.28945/4608>
- Owen, H. and Licorish, S. (2020). Game-based student response system: the effectiveness of kahoot! on junior and senior information science students' learning. *Journal of Information Technology Education Research*, 19, 511-553. <https://doi.org/10.28945/4608>
- Owen, H. and Licorish, S. (2020). Game-based student response system: the effectiveness of kahoot! on junior and senior information science students' learning. *Journal of Information Technology Education Research*, 19, 511-553. <https://doi.org/10.28945/4608>
- Owen, H. and Licorish, S. (2020). Game-based student response system: the effectiveness of kahoot! on junior and senior information science students' learning. *Journal of Information Technology Education Research*, 19, 511-553. <https://doi.org/10.28945/4608>
- Prayudha, S. J. (2023). The analysis of english teacher barriers on teaching english through kahoot: elt teacher experiences. *Journal of English Teaching and Linguistics Studies (Jet Li)*, 5(1), 118-128. <https://doi.org/10.55215/jetli.v5i1.7289>
- Quinto, J. (2022). Development and validation of survey instrument on game-based learning approach (sigbla). *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Ijet)*, 17(15), 233-242. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i15.33267>
- Rahmawati, N., Buchori, A., & Wibisono, A. (2022). Evaluation of geometry education game products with prospective users from universities. *Kne Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i14.11992>
- Rais, D. and Zhi, Z. (2022). The effectiveness of using kahoot on understanding mathematics through study from home. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(2), 326. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i2.6125>
- Rakasiwi, C. and Muhtadi, A. (2021). Developing educational games for mathematics learning to improve learning motivation and outcomes. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 49-57. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.18356>
- Ramdania, D., Maylawati, D., Gerhana, Y., Suwastika, N., & Ramdhani, M. (2021). Octalysis audit to analyze gamification on kahoot!. *Advances in Science Technology and Engineering Systems Journal*, 6(1), 457-463. <https://doi.org/10.25046/aj060149>
- Rusmardiana, A., Sjachro, D., Yanti, D., Daryanti, F., & Iskandar, A. (2022). Students' perception on the use of kahoot as a learning media. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2205-2212. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.2139>
- Rusmardiana, A., Sjachro, D., Yanti, D., Daryanti, F., & Iskandar, A. (2022). Students' perception on the use of kahoot as a learning media. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2205-2212. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.2139>
- Rusmardiana, A., Sjachro, D., Yanti, D., Daryanti, F., & Iskandar, A. (2022). Students' perception on the use of kahoot as a learning media. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2205-2212. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.2139>
- Sabandar, G., Supit, N., & Suryana, E. (2018). Kahoot!: bring the fun into the classroom!. *Ijje (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.20961/ijje.v2i2.26244>
- Shareef, S. and Rauf, H. (2022). Learning technical courses in architectural education through

- gamification. *Computer Applications in Engineering Education*, 30(6), 1872-1884. <https://doi.org/10.1002/cae.22562>
- Shawwa, L. and Kamel, F. (2023). Assessing the knowledge and perceptions of medical students after using kahoot! in pharmacology practical sessions at king abdulaziz university, jeddah. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.36796>
- Shweiki, E., Martin, N., Beekley, A., Jenoff, J., Koenig, G., Kaulback, K., ... & Cohen, M. (2015). Applying expectancy theory to residency training: proposing opportunities to understand resident motivation and enhance residency training. *Advances in Medical Education and Practice*, 339. <https://doi.org/10.2147/amep.s76587>
- Sinclair, J., Bromley, K., Shogren, K., Murray, C., Unruh, D., & Harn, B. (2016). An analysis of motivation in three self-determination curricula. *Career Development and Transition for Exceptional Individuals*, 40(3), 175-185. <https://doi.org/10.1177/2165143416676081>
- Sinnivasagam, P. and Hua, T. (2023). Gamification functionality and features of kahoot! in learning—esl teachers and students' perceptions. *Open Journal of Social Sciences*, 11(02), 404-421. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.112027>
- Sinnivasagam, P. and Hua, T. (2023). Gamification functionality and features of kahoot! in learning—esl teachers and students' perceptions. *Open Journal of Social Sciences*, 11(02), 404-421. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.112027>
- Sinnivasagam, P. and Hua, T. (2023). Gamification functionality and features of kahoot! in learning—esl teachers and students' perceptions. *Open Journal of Social Sciences*, 11(02), 404-421. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.112027>
- Sinnivasagam, P. and Hua, T. (2023). Gamification functionality and features of kahoot! in learning—esl teachers and students' perceptions. *Open Journal of Social Sciences*, 11(02), 404-421. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.112027>
- Syam, A., Syamsuddin, A., Syam, A., & Akib, I. (2019). The use of educational game media and its effect on student achievement of 6th grade elementary school students in mathematics learning.. <https://doi.org/10.2991/miseic-19.2019.22>
- Tourangeau, R. (2005). Survey questionnaire design.. <https://doi.org/10.1002/0470013192.bsa660>
- Teh, H., Choong, P., Abdullah, N., & Dass, L. (2021). Engaging students in a flipped language classroom via kahoot. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(4). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v11-i4/9032>
- Ulandari, S., Artini, L., & Myartawan, I. (2022). Investigating the implementation of kahoot for young learners in remote learning context. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(1), 14-22. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v10i1.45416>
- Ulandari, S., Artini, L., & Myartawan, I. (2022). Investigating the implementation of kahoot for young learners in remote learning context. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(1), 14-22. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v10i1.45416>
- Yu, Z. (2021). A meta-analysis of the effect of kahoot! on academic achievements and student performance.. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-842089/v1>
- Zeng, Z., Tang, J., & Wang, T. (2017). Motivation mechanism of gamification in crowdsourcing projects. *International Journal of Crowd Science*, 1(1), 71-82. <https://doi.org/10.1108/ijcs-12-2016>
- Nur Agustiniingsih, & Pamungkas, S. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Candi Muara Jambi Berbasis Sejarah Lokal pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia. *Diakronika*, 18(1), 67-87. <http://diakronika.ppj.unp.ac.id>.
- Rattray, J. and Jones, M. (2007). Essential elements of questionnaire design and development. *Journal of Clinical Nursing*, 16(2), 234-243. <https://doi.org/10.1111/j.1365->
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Pearson. 2702.2006.01573.x
- Russell, A. and Shoolbred, M. (2013). Developing an effective questionnaire. *Library and Information Research*, 19(63), 28-33. <https://doi.org/10.29173/lirg415>