



## Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Atas

Novi Tri Wulandari ✉, Universitas PGRI Madiun  
Selvia Puput Anggraini, Universitas PGRI Madiun  
Nadila Ayunda Silvia, Universitas PGRI Madiun  
Dheka Septiana, Universitas PGRI Madiun  
Nehaya Sadina, Universitas PGRI Madiun  
Liana Vivin Wihartanti, Universitas PGRI Madiun

✉ [Nadilaayunda1@gmail.com](mailto:Nadilaayunda1@gmail.com)

---

**Abstrak:** Pendidikan merupakan salah satu industri yang diuntungkan oleh pesatnya kemajuan teknologi saat ini. Guru menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk berkomunikasi dengan siswanya, salah satu alat tersebut adalah Kahoot. Siapa pun yang ingin belajar atau mengajar menggunakan teknik modern dapat memanfaatkan program ini dengan sangat sukses. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat aplikasi Kahoot dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Metode penelitian menggunakan kajian literatur. Sampel sebanyak 10 artikel penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kahoot digunakan dalam kajian literature review ini. Hasil kajian menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga membantu dalam memperdalam pemahaman konsep-konsep ilmu pengetahuan sosial secara efektif. Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi juga dinilai mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan engaging.

**Kata Kunci:** IPS, Teknologi, Kahoot, Media Pembelajaran, Sekolah Menengah Atas

---



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah bagian penting dari proses kehidupan manusia karena melaluinya mereka dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya. Karena pendidikan merupakan langkah utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang merupakan indikator penting untuk kemajuan suatu bangsa atau negara, pendidikan yang memadai diperlukan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas (Nyoman Kartika Sari & Hodsay, 2022). Para profesional teknologi lebih menekankan bahwa teknologi dapat membantu guru mengajar siswa di banyak bidang, termasuk pendidikan. Menurut Cahyadi (2019), teknologi menjadi penting dalam pembelajaran dan membantu siswa menyelesaikan masalah.

Kahoot adalah media pembelajaran berbasis digital yang terdiri dari kuis dan game. Selain itu, karena dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti pre-test, post-test, latihan soal, dan pengayaan, Kahoot diharuskan untuk digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru diharuskan memiliki akun Gmail (Bunyamin et al., 2020). Beberapa keuntungan dari aplikasi Kahoot untuk proses pembelajaran termasuk soal-soal yang disajikan dalam waktu yang terbatas, yang memungkinkan peserta didik untuk berpikir secara cepat dan tepat. Selain itu, memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, diskusi, dan pertanyaan dengan memasukkan elemen seperti teks, video, dan gambar (Ningrum, 2018).

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan yang dialami siswa setelah proses pembelajaran, yang menyebabkan perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan perilaku mereka (Ilmiyah & Sumbawati, 2021). Hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui perkembangan dan pemahaman siswa selama proses belajar, yang dapat diamati dan diukur melalui sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Nyoman Kartika Sari & Hodsay, 2022). Berikut adalah referensi hasil belajar dan alasan utama penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPS:

1. **Interaktif dan Menyenangkan:** Kahoot menyediakan platform yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam format kuis dengan waktu terbatas membuat siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. **Peningkatan Keterlibatan:** Dengan adanya elemen persaingan dan skor, Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi IPS. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena mereka dapat melihat peringkat mereka langsung setelah menjawab setiap pertanyaan.
3. **Evaluasi Formatif:** Kahoot difungsikan sebagai alat evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi IPS. Guru dapat melihat hasil secara langsung setelah kuis selesai dan mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan dalam pengajaran.
4. **Pembelajaran Kolaboratif:** Selain sebagai alat individu, Kahoot juga mendukung pembelajaran kolaboratif. Guru dapat mengatur sesi kuis untuk bekerja dalam kelompok atau tim, memungkinkan siswa untuk belajar bersama dan saling berdiskusi.
5. **Fleksibilitas dan Aksesibilitas:** Tablet dan ponsel pintar adalah beberapa perangkat yang dapat mengakses platform Kahoot yang memudahkan penggunaan di kelas atau bahkan dalam pembelajaran jarak jauh.

## **METODE**

Penelitian menerapkan metode literatur view yang bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa menggunakan media aplikasi Kahoot sebagai fokus penelitian. Dengan

artikel didapat dari google scholar sebanyak 10 artikel dengan durasi 10 tahun terakhir karena untuk mengetahui keterbaruan dari penelitian. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian dengan metode literatur view pada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui hasil belajar menerapkan aplikasi Kahoot terhadap pelajaran ekonomi dan IPS pada sekolah SMA. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPS dan ekonomi di SMA dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar serta membawa dampak positif terhadap pemahaman dan retensi materi pelajaran. Hal ini membuat Kahoot menjadi alat yang populer di kalangan pendidik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam konteks mata pelajaran yang berbeda. Peneliti menggunakan data kualitatif dengan metode literature review dengan jurnal nasional yang terakreditasi 10 tahun terakhir pada laman google scholar.

### HASIL PENELITIAN

Pemilihan jurnal ini disesuaikan dengan perkembangan ilmu teknologi yang terus berkembang dalam dunia pendidikan salah satunya adalah aplikasi Kahoot yang dirasa bisa memberikan dampak perubahan bagi dunia Pendidikan sekarang dengan belajar menjadi lebih menyenangkan dan membantu guru dalam berlangsungnya proses belajar mengajar.

Terdapat 10 jurnal nasional yang telah di analisis berdasarkan kriteria yang ada. Penelitian bertujuan untuk mengetahui manfaat media digital berbasis Kahoot dalam mendongkrak hasil belajar siswa.

**Tabel 1.** Review Jurnal

Sumber Rujukan	Sampel	Metode Penelitian	Intervensi	Hasil Temuan
(Nyoman Kartika Sari & Hodsay, 2022)	37 siswa kelas XI IPS 1 dan 37 siswa kelas XI IPS 7	Eksperimen berbentuk True Eksperimental Design	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot	Penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen rata-rata sebesar 77,70 dan hasil pada kelas kontrol rata-rata sebesar 62,43. Berdasarkan hasil tersebut berarti ada pengaruh pemanfaatan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 11 Palembang pada mata pelajaran ekonomi.

(Murti Sari & Noviani, 2023)	141 siswa kelas SMA XI jurusan IPS	Kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen	Pengaruh Blended Learning Tipe Flipped Classroom Dengan Aplikasi Kahoot	Hasil penelitian mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 18,33% dengan kriteria ketuntasan kelas meningkat sebesar 51,5% setelah menerima pembelajaran menggunakan model blended learning flipped classroom dengan media kahoot. Penggunaan model ini memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Sukoharjo pada mata pelajaran ekonomi.
(Arif et al., 2019)	Seluruh siswa kelas XI IPS yang ada di SMA Negeri 1 BAE Kudus berjumlah 136 responden	Metode pendekatan kuantitatif	Penggunaan media pembelajaran kahoot game e-learning untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran ekonomi, Dibandingkan menggunakan media pembelajaran PPT	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game e-learning Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran ekonomi. Hasil perhitungan paired sample T-test menunjukkan bahwa siswa kelas X IPS 1-4 menunjukkan peningkatan partisipasi dalam pembelajaran ekonomi dengan nilai mean sebesar 117,80, lebih besar dari nilai mean media pembelajaran PPT sebesar 99.57.

(Nugraha et al., 2023)	kelas XI IPS 2 dari SMA Negeri 2 Pontianak.	Kualitatif berbentuk penelitian deskriptif	Efektivitas penilaian hasil belajar berbasis aplikasi Kahoot	Hasil penilaian sangat efektif dalam bidang pengetahuan dan keterampilan: Kahoot! memberikan nilai yang baik dengan rata-rata 80,3 dari persentase jawaban benar; bidang sikap menunjukkan peserta didik yang sangat sopan, disiplin, jujur, percaya diri, dan gotong royong. Bidang keterampilan menunjukkan peserta didik yang lebih mahir menggunakan teknologi digital.
(Cahyani, Dina, Aprizal, 2023)	35 peserta didik dari kelas XI.F.11 SMA Negeri 4 Kota Jambi	Menggunakan Tindakan PTK	Penerapan Model Pembelajaran (PBL) Problem Based Learning berbantuan Kahoot untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI.F.11 SMA Negeri 4 Kota Jambi pada mata pelajaran ekonomi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbasis Kahoot Problem Based Learning (PBL) mampu meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas XI.F.11 SMA Negeri 4 Kota Jambi. Mereka memperoleh nilai rata-rata 71,17 persen di siklus I dan 82,8% di siklus II.
(Suseno, 2021)	27 siswa kelas X SMA Negeri Taruna Nala	Metode penelitian pengembangan	Mengemban gkan alat evaluasi Kahoot berbasis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi evaluasi Kahoot berbasis pengajaran

			mobile learning pada kelas X SMA Negeri Taruna Nala Jawa Timur dalam mata pelajaran ekonomi.	seluler dimasukkan ke dalam kriteria layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase total 90,33%.
(Yuliani, 2020)	27 siswa di Kelas XI IPS 2 SMA Islam Hidayatullah Semarang.	Penelitian Tindakan Kelas.	Upaya peningkatan hasil belajar Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap siklus terjadi peningkatan. Pada siklus pertama, tidak ada siswa yang mengikuti, nilai di atas KKM 74 tercapai, dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 20, dan pada siklus kedua, 83% dari 23 siswa mengikuti, mencapai nilai di atas KKM 74 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Siswa di kelas XI IPS 2 SMA Islam Hiayatullah Semarang telah menemukan bahwa menggunakan kahoot mampu mendongkrak hasil belajar mereka.
(Fradani, 2024)	32 siswa di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sugihwaras.	Metode menggunakan penelitian eksperimen	Eksperimentasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya	Hasil penelitian ini memperlihatkan hasil yang signifikan dimana dalam pengaplikasiannya dapat mendongkrak minat belajar siswa sehingga berpengaruh pada

				menggunakan media digital berbasis kahoot terhadap hasil prestasi belajar siswa pada pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sugihwaras.	
(Santoso & Widiyanti, 2022)	Di SMA Negeri 1 Gemuh, Kabupaten Kendal Jawa Tengah, ada 30 siswa di kelas X IPS 1, yang berfungsi sebagai kelas eksperimen, dan kelas X IPS 2, yang berfungsi sebagai kelas kontrol.	Menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data diambil melalui tes dan wawancara mendalam.	Aplikasi Kahoot, sebagai inovasi hasil belajar siswa yang efektif. Sebagai platform evaluasi hasil belajar yang sederhana, mudah digunakan, menyenangkan dan mendongkrak motivasi dalam penggunaannya.	Berdasarkan hasil penelitian Kahoot adalah platform yang lebih baik untuk menilai hasil belajar ekonomi daripada metode evaluasi konvensional. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang dievaluasi menggunakan aplikasi Kahoot. Ini adalah inovasi dalam evaluasi hasil belajar yang lebih menyenangkan, menurut hasil analisis TAM.	
(Dermawan et al., 2023)	Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Palembang terdiri dari 35 siswa.	Menggunakan metode PTK dimulai dengan diskusi antar peneliti tentang hasil belajar peserta didik.	Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Akademik Peserta Didik.	Hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang telah meningkat dengan penerapan aplikasi Kahoot. Hasil belajar pada siklus I, di mana 21 siswa atau 58,33% tuntas dengan nilai rata-rata 73,5,	

---

meningkat pada siklus II, dengan 29 siswa atau 82,85% tuntas dengan nilai rata-rata 85,6. Dengan demikian, siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang dapat mendongkrak hasil belajar mereka dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Keterbatasan penelitian ini adalah siswa belum terbiasa menerapkan teknologi dan kesulitan apabila tidak ada jaringan internet.

---

Dari 10 artikel yang direview pada table 1 terdapat perbedaan pada metode yaitu; metode Eksperimen ada 3, metode PTK ada 3, metode kuantitatif ada 2, metode kualitatif bentuk deskriptif, dan metode pengembangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa walaupun ada perbedaan dalam menggunakan metode akan tetapi memiliki hasil yang sama yaitu hasil belajar menggunakan media kahoot (interaktif) lebih baik dari pada menggunakan media ceramah (tradisional).

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan dan diolah oleh peneliti maka pemanfaatan aplikasi Kahoot memiliki pengaruh positif pada hasil belajar siswa di berbagai sekolah dan mata pelajaran. Ada beberapa poin utama yang dapat disimpulkan dari temuan-temuan tersebut. (1) Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot pada Hasil Belajar; Studi ini menemukan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan Kahoot memiliki hasil belajar rata-rata 77,70, sementara kelas kontrol yang tidak menggunakan Kahoot memiliki hasil belajar rata-rata 62,43. Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Kahoot secara teratur lebih baik dalam mata pelajaran ekonomi. Ini menunjukkan bahwa interaktivitas dan pendekatan pembelajaran Kahoot mampu mempengaruhi pemahaman dan penyerapan materi secara lebih efektif daripada pendekatan pembelajaran konvensional. (2) Peningkatan Persentase Ketuntasan Kelas; Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan model blended learning flipped classroom dengan Kahoot meningkatkan persentase ketuntasan kelas secara signifikan. Dalam satu contoh, ada peningkatan sebesar 18,33% dalam persentase ketuntasan, dan kriteria ketuntasan meningkat sebesar 51,5%. Ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan pencapaian siswa secara khusus namun juga meningkatkan



pencapaian kelas secara keseluruhan. (3) Pengaruh Positif terhadap Keterampilan Penggunaan Teknologi Digital Studi juga menunjukkan bahwa siswa lebih baik dalam menggunakan media teknologi digital seperti Kahoot. Ini menunjukkan betapa pentingnya teknologi dalam pendidikan untuk mempersiapkan siswa untuk dunia yang semakin digital. (4) Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Partisipasi Siswa dan Sikap Belajar: Studi ini memperlihatkan bahwa Kahoot dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Ini menunjukkan bahwa metode yang interaktif dan menarik dapat mendongkrak sikap belajar siswa secara keseluruhan, termasuk nilai-nilai seperti kedisiplinan dan percabulan. (5) Saran dan Implikasi: Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah harus mempertimbangkan untuk menerima atau meningkatkan penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi dan pembelajaran. Hal ini mampu mendongkrak hasil belajar siswa selain mendongkrak keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Untuk memastikan implementasi yang efektif dari aplikasi ini, juga diperlukan infrastruktur teknologi dan pelatihan guru.

Berdasarkan hasil analisis penulis bahwa Kahoot sebagai alat evaluasi memiliki banyak keunggulan. Beberapa diantaranya adalah desain yang menarik, memudahkan penggunaan, dan kemampuan untuk memberikan analisis hasil yang mendalam. Kahoot dapat digunakan untuk menilai pengetahuan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran dengan menggabungkan elemen evaluasi dan permainan.

## **SIMPULAN**

Pemanfaatan Kahoot berpengaruh positif pada hasil belajar peserta didik di berbagai sekolah dan mata pelajaran. Seperti penerapan model blended learning flipped classroom dengan aplikasi Kahoot juga memperlihatkan peningkatan rata-rata hasil belajar dan peningkatan kriteria ketuntasan kelas. Sehingga menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam partisipasi siswa ketika menggunakan Kahoot dibandingkan media pembelajaran interaktif seperti Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi berbasis mobile learning juga dinilai sangat layak dengan menerapkan metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

Selain untuk evaluasi, Kahoot juga dapat meningkatkan beberapa faktor diantaranya mampu mendongkrak minat, aktivitas, dan motivasi siswa pada saat pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian (Fradani, 2024) dijelaskan bahwa ditemukan perbedaan hasil belajar siswa dengan penggunaan aplikasi Kahoot dengan penyampaian materi metode ceramah selain itu dari peneliti (Santoso & Widiyanti, 2022) dijelaskan bahwa Aplikasi Kahoot adalah platform yang lebih baik untuk menilai hasil belajar ekonomi daripada metode evaluasi konvensional.

Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran IPS telah menunjukkan berbagai manfaat bagi siswa, guru, dan pendidikan. Peningkatan keterlibatan siswa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa pada saat pembelajaran. Sifatnya yang interaktif dan kompetitif membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Dengan format kuis yang menyenangkan, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran ekonomi. Pengulangan dan penguatan konsep melalui pertanyaan yang variatif membantu meningkatkan retensi pengetahuan. Kahoot memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai jawaban mereka, sehingga mereka dapat segera mengetahui dan memperbaiki kesalahan. Guru dapat menggunakan hasil dari Kahoot untuk mengukur kinerja dan pemahaman siswa secara real-time, sehingga dapat mengidentifikasi area yang membutuhkan perhatian lebih lanjut.

## SARAN

Literatur rewiw terkait media pembelajaran aplikasi Kahoot mampu digunakan pada masing-masing pelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas. Review literatur telah dilakukan mengenai media pembelajaran Kahoot, aplikasi yang dapat digunakan untuk masing-masing mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas. Siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik menggunakan aplikasi Kahoot dengarkan instruksi guru dengan baik sebelum permainan dimulai. Pastikan paham aturan dan cara bermain Kahoot, bacalah pertanyaan dengan cermat sebelum memilih jawaban. Jangan terburu-buru dalam menjawab. Kahoot sering memiliki batasan waktu untuk menjawab setiap pertanyaan. Pastikan mengatur waktu dengan baik untuk memilih jawaban tanpa terlalu terburu-buru, jika bingung dengan instruksi atau pertanyaan, jangan ragu untuk bertanya kepada guru atau pengajar Anda.

Guru sebaiknya disarankan untuk mengintegrasikan Kahoot secara teratur dalam kurikulum IPS sebagai, alat bantu belajar. Penggunaan yang konsisten dapat menjaga keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman materi. Selain itu Guru harus kreatif dalam menyusun pertanyaan kuis untuk memastikan materi yang beragam dan menantang, sehingga siswa tetap tertarik dan terstimulasi secara intelektual, Selain Kahoot, guru disarankan untuk mengombinasikan berbagai metode pembelajaran lain seperti diskusi kelompok, proyek, dan presentasi untuk menjaga keseimbangan dan mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dan yang terakhir guru harus. mengevaluasi efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPS dan melakukan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan umpan balik dari siswa dan hasil belajar yang diperoleh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M., Sumastuti, E., & Nugraha, A. E. P. (2019). Perbandingan Media Pembelajaran Ppt Dengan Game E-Learning Kahoot Dalam Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Di .... *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)*, 150–157.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyani, Dina, Aprizal, D. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI . F . 11. *Innovative*, 3(2), 9348–9362.
- Dermawan, R., Masito Mutiara, T., & Kurnisar, K. (2023). Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 163–171. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.8818>
- Fradani, A. C. (2024). *Eksperimentasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras Bojonegoro*. 4, 10812–10821.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Murti Sari, T., & Noviani, L. (2023). Pengaruh Blended Learning Tipe Flipped Classroom Dengan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SAMA Negeri 1 Sukoharjo. *Journal on Education*, 05(04), 11361–11370.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal*

- Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 319–331. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3883>
- Nyoman Kartika Sari, N., & Hodsay, Z. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. 1, 420–430.
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 171–184. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>
- Suseno, W. R. A. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Kahoot Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri Taruna Nala Jawa Timur. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan*, 1(4), 377–384.
- Yuliani, R. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Materi Perbedaan, Kesetaraan, Dan Harmoni Sosial Melalui Media Aplikasi Kahoot Bagi Peserta Didik Kelas Xi Ips 2 Semester I Sma Islam Hidayatullah Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 121. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45801>