



Evaluasi Belajar Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Dasar Program Keahlian TITL di SMK

Chindy Febyola^{1*}, Ambiyar², dan Mahesi Agni Zaus³, Ta ali⁴ dan Asrul Huda⁵

^{1,4}Departemen Teknik Elektro, fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

²Departemen Teknik Mesin, fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

^{3,5}Departemen Teknik Elektronika, fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

¹Chindyfebyola15@gmail.com

Abstract

The Influence of Kahoot Educational Game Learning Evaluation on Basic Learning Outcomes in the Electrical Power Installation Engineering Skills Program. This research aims to evaluate the effect of using the Kahoot educational game in the learning evaluation process on basic learning outcomes in the Electrical Power Installation Engineering skills program. Evaluation methods that involve game and interactive elements such as Kahoot are considered to have the potential to increase student participation and understanding of learning material. This research involved students in the Electrical Power Installation Engineering skills program who were grouped into two groups, namely the group that received an evaluation using Kahoot and a control group that used conventional evaluation methods. Basic learning outcomes are measured based on tests of knowledge and understanding of the material. The research results showed that the group that received an evaluation using Kahoot achieved a significant increase in learning outcomes compared to the control group. Students who engaged in the evaluation process using Kahoot demonstrated higher levels of engagement, increased learning motivation, and achieved better understanding of the material. These findings provide an indication that the implementation of learning evaluation using the Kahoot educational game is effective in improving basic learning outcomes in the Electrical Power Installation Engineering skills program. By presenting learning material through a more interactive and fun approach, Kahoot encourages active student participation and supports the achievement of learning goals. The implications can be applied in the development of more innovative and effective evaluation methods in the context of technical skills learning..

Keywords: Learning Evaluation, Kahoot, Learning Results

Abstrak

Pengaruh Evaluasi Belajar Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Dasar Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan game edukasi Kahoot dalam proses evaluasi belajar terhadap hasil belajar dasar pada program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik. Metode evaluasi yang melibatkan elemen permainan dan interaktif seperti Kahoot dianggap memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini melibatkan siswa pada program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik yang dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang mendapatkan evaluasi menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Hasil belajar dasar diukur berdasarkan tes pengetahuan dan pemahaman materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang mendapatkan evaluasi menggunakan Kahoot mencapai peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Siswa yang terlibat dalam proses evaluasi menggunakan Kahoot menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, meningkatkan motivasi belajar, dan mencapai pemahaman materi yang lebih baik. Temuan ini memberikan indikasi bahwa penerapan evaluasi belajar menggunakan game edukasi Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar dasar pada program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik. Dengan menyajikan materi pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, Kahoot mendorong partisipasi aktif siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Implikasinya dapat diterapkan dalam pengembangan metode evaluasi yang lebih inovatif dan efektif dalam konteks pembelajaran keahlian teknis.

Kata kunci: Evaluasi Belajar, Kahoot, Hasil Belajar.

1. Pendahuluan

Revolusi teknologi digital telah berkembang pesat hingga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan [1]. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran telah menjadi tren di dunia pendidikan dengan berbagai ragam jenisnya. Gamifikasi merupakan salah satu jenis media yang marak digunakan dalam proses pembelajaran. Gamifikasi adalah pendekatan yang mengintegrasikan mekanisme permainan dan elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran yang bukan permainan itu sendiri [2]. Dengan kata lain, gamifikasi menggunakan konsep dan mekanisme permainan dalam kegiatan pendidikan. Tujuan dari gamifikasi dalam dunia pendidikan adalah untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa [3]. Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan merasakan kegembiraan dan tantangan, seperti halnya dalam permainan. Hal ini akan membantu siswa menjadi lebih terlibat dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan pembelajaran [4].

Jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, model pembelajaran berbasis permainan mempunyai banyak kelebihan. Selain memberikan pengalaman menarik, model pembelajaran gamifikasi juga mendorong siswa untuk lebih fokus dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa [5]. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru didorong untuk membuat pembelajaran lebih inovatif sehingga siswa dapat belajar seefektif mungkin [6]. Dengan memanfaatkan elemen permainan, teknik gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran [7].

Salah satu teknologi gamifikasi yang digunakan adalah Kahoot. Kahoot merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai alat pengajaran atau teknologi pendidikan di ruang kelas atau lembaga pendidikan lainnya [8]. Kahoot menyajikan laman permainan yang edukatif, gratis, dan dapat diakses dengan mudah melalui internet. Pada kahoot sendiri juga terdapat berbagai fitur seperti video, gambar dan laman diskusi [9]. Kahoot memungkinkan pendidik membuat survei dan kuis berbasis permainan yang dapat mereka ikuti menggunakan nomor pin [10]. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kahoot di kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa karena membuat mereka lebih mudah menerima pembelajaran setelah menggunakan Kahoot untuk pembelajaran [11]. Mayoritas responden setuju bahwa Kahoot merupakan

media yang penting dan berguna bagi pendidik untuk digunakan dalam proses pengajaran [12].

Pemanfaatan dan hasil penerapan penggunaan aplikasi Kahoot di Indonesia telah memberikan dampak positif dalam berbagai konteks pendidikan. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis game yang interaktif, memungkinkan guru dan siswa untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif [13].

Salah satu keunggulan utama Kahoot adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menyajikan materi pelajaran dalam bentuk permainan kuis interaktif, Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menarik, memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dan meningkatkan retensi informasi. Hal ini berkontribusi pada atmosfer kelas yang lebih dinamis dan kolaboratif [14].

Selain itu, pemanfaatan Kahoot juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan siswa. Format pertanyaan kuis yang bervariasi memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, skor dan peringkat yang ditampilkan secara langsung setelah kuis dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa, membantu mereka memahami di mana mereka berada dalam pemahaman materi [15].

Dalam konteks pendidikan jarak jauh atau pembelajaran daring, Kahoot telah menjadi alat yang sangat berharga. Guru dapat dengan mudah membuat dan menyebarkan kuis secara daring, menghubungkan siswa dari berbagai lokasi geografis untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar bersama. Ini tidak hanya memfasilitasi pengajaran yang efisien, tetapi juga meningkatkan koneksi antara guru dan siswa di era digital ini [16].

Secara keseluruhan, pemanfaatan aplikasi Kahoot di Indonesia telah membawa perubahan positif dalam pendekatan pembelajaran. Dengan menyatukan aspek interaktif dan kompetitif, Kahoot tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga meningkatkan hasil belajar dan memberikan alternatif yang inovatif dalam dunia pendidikan [17].

Berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh evaluasi belajar game edukasi kahoot terhadap hasil belajar dasar program keahlian teknik instalasi tenaga listrik. pada penelitian ini menggunakan media kahoot. Sedangkan hasil pembelajaran yang diidentifikasi dalam penelitian ini merupakan perolehan yang diberikan peneliti setelah mengkaji penilaian pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur yang relevan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang melibatkan satu kelas eksperimen. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh evaluasi belajar menggunakan kahoot terhadap hasil belajar dasar program keahlian. Desain penelitian yang digunakan adalah One Shot Case Study, yaitu subjek diberi perlakuan (treatment) tertentu untuk kemudian dilakukan pengamatan dan dilakukan pengukuran dari hasil pelaksanaan penerapan treatment tersebut. Treatment yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penerapan evaluasi belajar menggunakan kahoot dan pengukuran pengaruhnya terhadap hasil belajar dasar program keahlian.

Penelitian ini dilaksanakan disemester ganjil 2023/2024 pada kelas X TITL 4 pada mata pelajaran dasar program keahlian dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa tes hasil belajar peserta didik dan angket motivasi belajar peserta didik yang kedua instrumen tersebut terlebih dahulu divalidasi untuk kemudian digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

Teknik pengumpulan data adalah salah satu cara yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan guna mencapai tujuan penelitian. Oleh karena itu pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

2.1. Tes

Metode ini digunakan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen. Metode pengajaran yang digunakan pada peserta didik dalam penelitian ini bersifat objektif agar hasil belajar setelah menerapkan evaluasi pembelajaran menggunakan kahoot dapat dipahami. Sebelum melakukan evaluasi suatu instrumen tes, perlu dilakukan evaluasi terlebih dahulu terhadap suatu instrumen tes agar dapat diketahui validitas, reliabilitas, reliabilitas tes, dan keahlian materi pelajarannya.

2.2. Angket

Angket merupakan media pengumpulan data atau informasi melalui kuesioner atau pernyataan tertulis yang telah divalidasi untuk kemudian diisi oleh responden. Tujuan dari metode angket dalam penelitian ini adalah untuk mengukur motivasi belajar siswa sehubungan dengan penggunaan Kahoot untuk evaluasi pembelajaran [13].

Analisis data dilakukan dengan maksud untuk memberikan makna terhadap data yang telah dikumpulkan. Hasil penelitian yang akan diteliti secara deskriptif adalah hasil belajar peserta didik dan motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan media evaluasi pembelajaran Kahoot.

2.3. Hasil Belajar

Metode hasil belajar dalam penelitian memainkan peran krusial dalam mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan sistematis, penelitian mengidentifikasi variabel, merancang instrumen pengukuran, dan menganalisis data untuk mendapatkan gambaran yang akurat tentang kemajuan peserta didik. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menyusun temuan yang valid dan dapat diandalkan untuk meningkatkan efektivitas pendidikan.

Data terkait hasil belajar peserta didik yang dianalisis secara deskriptif. Data hasil belajar secara deskriptif dijabarkan menggunakan table frekuensi sehingga akan muncul hasil capaian peserta didik. Spesifikasi yang digunakan dalam menentukan kategori hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini merujuk pada skala yang digunakan pada pembelajaran dasar program keahlian seperti pada table berikut:

Tabel 1. Tabel Kriteria Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan	Kategori
85 - 100	Sangat tinggi
70 - 84	Tinggi
56 - 69	Sedang
45 - 55	Rendah
0 - 44	Sangat Rendah

Penelitian ini dianggap berhasil apabila hasil belajar peserta didik telah mencapai target ketuntasan belajar yakni sebesar 73. Selanjutnya, skor dari hasil belajar akan dikategorikan dalam bentuk persentase ketuntasan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Dimana :

P = Persentase

f = Frekuensi yang dicari persentase

N = Jumlah subyek (sampel)

2.4. Motivasi Belajar

Metode motivasi belajar dalam penelitian memainkan peran kunci dalam mendorong partisipasi dan pencapaian siswa. Dengan merinci strategi yang melibatkan pengakuan prestasi, pemberian tugas yang menantang, atau pemanfaatan teknologi pembelajaran yang menarik, penelitian dapat mengidentifikasi cara-cara yang efektif untuk memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Data terkait motivasi belajar peserta didik juga dianalisis secara deskriptif. Data respons peserta didik yang diperoleh dari hasil angket yang kerjakan kepada peserta

didik setelah melakukan penerapan evaluasi belajar menggunakan kahoot. Respons peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\%PRM_{ke-i} = \frac{NRM_{ke-i}}{NRM_{Maksimum}} \times 100\% \quad (2)$$

Dengan i = Nomor pernyataan (1-10)

Keterangan :

%PRM ke - i = persentase nilai respons peserta didik pada item pernyataan ke-i

NRM ke - i = total nilai respons peserta didik pada item pernyataan ke - i

NRM maksimum = n (banyak peserta didik) x 5 (skor tertinggi) = 5n

Kriteria yang digunakan diperlukan untuk menentukan kategori nilai respon peserta didik dalam penelitian ini merujuk pada skala yang disusun berikut ini :

Tabel 2. Tabel Kriteria Nilai Responden Peserta Didik

Nilai Responden Peserta Didik (%)	Kategori
75% ≤ %PRM ≤ 100%	Sangat baik
50% ≤ %PRM ≤ 75%	Baik
25% ≤ %PRM ≤ 50%	Kurang
0% ≤ %PRM ≤ 25%	Sangat Kurang

t-test bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada atau tidaknya perbedaan motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti evaluasi pembelajaran kahoot pada mata pelajaran dasar program keahlian. Uji t-test menggunakan SPSS 25 for windows. Tingkat signifikan yang digunakan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan diterima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, nilai $sig \leq \alpha$ maka tolak H_0 .

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Uji Normalitas

Metode uji normalitas dalam penelitian merupakan langkah kritis untuk memastikan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal di populasi. Dengan menerapkan uji normalitas seperti Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk, penelitian dapat mengevaluasi apakah data mengikuti pola distribusi normal. Hasil uji normalitas ini penting karena dapat memengaruhi pilihan statistik inferensial yang tepat, memastikan keakuratan analisis data, dan interpretasi hasil penelitian secara lebih valid.

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Nilai Responden	Kelas A	.140	30	.139	.980	30	.834
	Kelas B		.182	29	.015	.856	29

a. Lilliefors Significance Correction

Dari signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, namun sebaliknya jika signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas post-test mengenai prestasi belajar kognitif peserta didik pada saat setelah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot yaitu $0,834 > 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data post-test kelas A dapat berdistribusi normal. Sedangkan pada post-test kelas B $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan data terdistribusi tidak normal.

3.2. Uji Homogenitas

Metode uji homogenitas dalam penelitian merupakan langkah penting untuk mengevaluasi kesamaan variabilitas antara kelompok atau perlakuan yang dibandingkan. Melalui uji homogenitas, seperti uji Levene atau uji Bartlett, penelitian dapat menentukan apakah varians antar kelompok atau perlakuan signifikan atau tidak. Ini penting dalam konteks analisis statistik karena memastikan bahwa perbandingan antar kelompok atau perlakuan dapat diandalkan dan hasilnya tidak terdistorsi oleh perbedaan variabilitas yang signifikan. Dengan demikian, metode uji homogenitas berperan dalam memastikan keakuratan dan keandalan interpretasi hasil penelitian.

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Responden	Based on Mean	1.732	1	57	.193
	Based on Median	1.608	1	57	.210
	Based on Median and with adjusted df	1.608	1	49.32	.211
	Based on trimmed mean	1.596	1	57	.212

Judul Dari signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi homogen, namun sebaliknya jika signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi homogen. Pada tabel diatas menunjukkan

bahwa hasil uji homogenitas post-test mengenai prestasi belajar kognitif peserta didik pada saat setelah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot yaitu $0,193 > 0,05$.

3.3. Uji T

Metode uji t dalam penelitian adalah alat statistik yang umum digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok. Dengan mengukur perbedaan antara nilai rata-rata kelompok dan menghitung nilai t-statistik, penelitian dapat menentukan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik atau hanya hasil dari variasi acak. Uji t digunakan untuk menguji hipotesis dan memvalidasi hasil penelitian, memberikan landasan empiris untuk mengambil keputusan berdasarkan perbedaan nyata antara kelompok atau kondisi yang diteliti. Ini adalah metode yang efektif untuk menggambarkan signifikansi statistik dari temuan dalam penelitian.

Tabel 5. Tabel Hasil Uji T

		Pair 1	
		KelasA - KelasB	
Paired Sample Test	Paired Differences	Mean	-5.6
		Std. Deviation	8.8306
		Std. Error Mean	1.6122
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-8.8974
		Upper	-2.3026
		t	-3.473
		df	29
		Sig. (2-tailed)	0.002

Dari tabel hasil uji diatas, dapat diketahui hasil nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,002 Nilai tersebut berarti $< 0,05$ dari taraf signifikansi yang telah ditentukan, sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Dengan demikian dapat menunjukkan terjadinya efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyoroti efektivitas penggunaan evaluasi belajar melalui game edukasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar dasar pada program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik. Temuan menunjukkan bahwa penerapan Kahoot memberikan kontribusi positif dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendinamisasi proses evaluasi. Siswa yang terlibat

dalam pembelajaran melalui Kahoot tidak hanya menunjukkan peningkatan pemahaman materi, tetapi juga tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan motivasi belajar yang lebih baik. Implikasinya, Kahoot dapat dianggap sebagai alat evaluasi yang efektif dalam konteks pembelajaran teknik instalasi tenaga listrik, memberikan landasan untuk pengembangan metode evaluasi yang lebih inovatif dan menarik di masa depan.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada semua yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada Dosen Pengampu mata kuliah Statistika program pascasarjana, dan pihak yang memberikan dukungan serta fasilitas. Harapan penulis, penelitian ini dapat memberikan dampak positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Terima kasih.

Daftar Rujukan

- [1] L. Arofatul, I. Uswatun, I. E. Ningrum, and M. M. Huda, "Jurnal basicedu," vol. 7, no. 1, pp. 760–770, 2023.
- [2] M. F. Iberahim and N. Md Noor, "Amalan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan Guru - Guru Sekolah Rendah di Negeri Johor," *Innov. Teach. Learn. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 8–14, 2020.
- [3] M. Musbihin and S. Marom, "Pengaruh Minat Pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Melalui Media Quizizz Dan Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Afeksi J. Penelit. dan Eval. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 61–67, 2022, doi: 10.35672/afeksi.v3i2.54.
- [4] E. D. Fransiska, T. M. Akhriza, S. Informatika, T. Informatika, and M. Informatika, "IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIF DAN INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN PENDAHULUAN Augmented Reality (AR) yang Aplikasi ARANIMALS bisa lebih interaktif karena dapat memberikan pesan dan respon kepada anak-anak , s," no. September, pp. 636–645, 2017.
- [5] S. Sukiyanto, B. Kusumaningrum, D. Anggreini, and D. Agustito, "Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas," *J. Karya Pendidik. Mat.*, vol. 10, no. 1, p. 21, 2023, doi: 10.26714/jkpm.10.1.2023.21-26.
- [6] R. H. Arsyah, S. Enggari, and M. Belajar, "GAME EDUKASI KAHOOT- WORD WALL SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP SAHARA," vol. 03, no. 03, 2022.
- [7] L. Damaiyanti and M. Siahaan, "GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA SUMATERA," vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2021.
- [8] N. Mamonto, F. A. R. Umar, and H. Kadir, "PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT DALAM PENILAIAN KEBAHASAAN TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 SUWAWA," vol. 2, no. 1, pp. 1–14, 2021.
- [9] U. I. N. Sunan and K. Yogyakarta, "PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022 EFEKTIVITAS APLIKASI GAME KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DI SEKOLAH DASAR THE EFFECT OF KAHOOT GAME APPLICATION TO IMPROVE STUDENTS ' MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN MA," vol. 11, no. January, pp. 161–173, 2022.
- [10] E. S. Program and U. W. Dharma, "T HE E FFEKTIVENESS OF K AHOOT IN I MPROVING V OCABULARY : T HE," vol. 8, no. 1, pp. 33–42, 2021.

- [11] I. Artikel and A. Info, "PELATIHAN MENGEMBANGKAN EVALUASI PEMBELAJARAN INOVATIF MENGGUNAKAN GOOGLE FORM , KAHOOT DAN QUIZZIZ DI," vol. 9, no. 1, pp. 112–119, 2022.
- [12] J. Warsihna and Z. Ramdani, "SIGNIFIKANSI KAHOOT: INTERAKSI MANUSIA," vol. 08, no. 02, pp. 154–167, 2020.
- [13] Nirfayanti and Nurbaeti, "Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa," *J. Penelit. Mat. Dan Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 1, pp. 50–59, 2019.
- [14] T. Tãm, N. C. Ú U. Và, C. Ê N. Giao, C. Ngh, and Â N B U I Chu, "濟無No Title No Title No Title," vol. 01, no. 5, pp. 1–23, 2016.
- [15] S. A. Surayya, S. R. Jaelani, and I. Ilmiani, "The Use of Kahoot! Application to Teach English Vocabulary Learning in Rural Area," *Pioneer J. Lang. Lit.*, vol. 15, no. 1, p. 183, 2023, doi: 10.36841/pioneer.v15i1.2928.
- [16] R. Martínez-Jiménez, C. Pedrosa-Ortega, A. Licerán-Gutiérrez, M. C. Ruiz-Jiménez, and E. García-Martí, "Kahoot! as a tool to improve student academic performance in business management subjects," *Sustain.*, vol. 13, no. 5, pp. 1–13, 2021, doi: 10.3390/su13052969.
- [17] P. Kaur and R. Nadarajan, "Language Learning and Teaching Using Kahoot!," *Int. J. Mod. Educ.*, vol. 2, no. 5, pp. 19–28, 2020, doi: 10.35631/ijmoe.25003.