

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT!* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP

Fara Wahyu Aziza ¹, Galuh Raka Prana ¹, Hanifa Nur Fadhilah ¹, Indah Nor Janah ¹, Maria Rut Ningsi Arakian ¹, Ni Gusti Nyoman Desianti ¹, Syamsul Bachri ^{2*}, Ria Nuzul Fahrudin ³

¹ PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang,

² Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

³ SMP Negeri 13 Malang,

Jl. Sunan Ampel II Dinoyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: syamsul.bachri.fis@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i32025p720-727

Kata kunci

motivasi belajar siswa
teknologi dalam pendidikan
game-based learning
inovasi pembelajaran IPS
pembelajaran berbasis digital

Riwayat artikel

Diserahkan: 5 Desember 2024
Direvisi: 12 Januari 2025
Diterima: 6 Maret 2025
Diterbitkan: 6 Maret 2025

Abstrak

Salah satu kendala utama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh anggapan bahwa mata pelajaran IPS bersifat hafalan sehingga terasa monoton dan kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, dengan subjek penelitian siswa kelas IX SMP Negeri 13 Malang. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis data interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena fitur interaktifnya mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, *Kahoot!* membantu siswa memahami materi lebih mudah, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menyediakan umpan balik langsung yang memperkuat pemahaman mereka. Dengan demikian, implementasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup setiap orang, karena dengan adanya pendidikan seseorang tidak sekadar mendapatkan pengetahuan saja, tetapi juga keterampilan yang berguna untuk hidup berdampingan dengan masyarakat. Dalam pendidikan terdapat banyak aspek yang saling berpengaruh, di antaranya hasil belajar, prestasi belajar, minat belajar, motivasi belajar, dan lain sebagainya. Rahman et al. (2022) menyatakan bahwa berbagai aspek tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran, model pembelajaran, dan dukungan belajar dari orang sekitarnya.

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa yang didukung oleh berbagai elemen pembelajaran seperti materi pembelajaran, media, model, SDM guru, sarana prasarana, dan evaluasi untuk mengukur hasil pembelajaran. Unsur-unsur tersebut sangat penting digunakan untuk menunjang proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Berdasarkan teori konstruktivistik,

pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan cara memunculkan rasa keingintahuan siswa terhadap permasalahan melalui berbagai pertanyaan. Guru menjadi fasilitator, yakni menyediakan bahan pembelajaran, peralatan, menciptakan lingkungan yang kondusif, dan fasilitas lainnya yang mendukung pembelajaran (Nur, 2022).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran di SMP. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPS sering kali mengalami kendala dan permasalahan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Zidni (2019), terdapat empat permasalahan utama dalam pembelajaran IPS SMP, yaitu adanya perilaku siswa yang disruptif, keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran, kurangnya pemahaman materi IPS oleh guru, serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Perilaku siswa yang disruptif contohnya siswa berkeliaran dan bermain-main saat pembelajaran berlangsung, siswa susah diatur, siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa membuat keributan di dalam kelas, siswa tidak memperhatikan pembelajaran, dan siswa mengantuk. Sedangkan sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang, contohnya buku dan media pembelajaran yang terbatas. Suharli & Kenedi (2023) menyatakan bahwa permasalahan pembelajaran IPS di SMP adalah banyak guru yang belum mampu memaksimalkan pembelajaran IPS di dalam kelas karena keterbatasan kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan keberagaman karakteristik siswa. Banyak penelitian menyatakan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran IPS adalah pendekatan yang hanya menekankan pada hafalan (Rosardi & Zuchdi, 2014; Karima & Ramadhani, 2018; Hidayat & Haryati, 2023).

Berbagai kendala dan permasalahan di atas juga terjadi pada pembelajaran IPS di kelas IX SMP Negeri 13 Malang. Diperlukan inovasi pembelajaran IPS melalui pemilihan media yang efektif dan efisien yang tidak sekadar menekankan pada teknik hafalan materi. Salah satu media pembelajaran inovatif berbasis digital adalah *Kahoot!*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Kahoot!* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui mekanisme permainan interaktif (Chandra et al., 2023). *Kahoot!* juga terbukti berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, sebagaimana ditemukan oleh Ilmiyah & Sumbawati (2019), yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan *Kahoot!* dibandingkan metode konvensional. Selain itu, penelitian oleh Halimah (2021) membuktikan bahwa penerapan *Kahoot!* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Pasuruan. Andari (2020) juga menegaskan bahwa *Kahoot!* dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis game edukatif pada mata pelajaran Fisika. Lebih lanjut, Supriyaddin et al. (2023) menemukan bahwa penerapan *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 25% berdasarkan hasil angket dengan skala Likert.

Meskipun penelitian sebelumnya telah menunjukkan berbagai manfaat penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait bagaimana pengaruh *Kahoot!* dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP, khususnya terkait kondisi motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Kahoot!*. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada efektivitas *Kahoot!* dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi belum banyak yang membahas bagaimana media ini dapat mengatasi masalah motivasi belajar dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh siswa, seperti IPS. Sebelum penggunaan *Kahoot!*, banyak siswa di kelas IX SMP Negeri 13 Malang menunjukkan rendahnya motivasi belajar yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, kesulitan dalam memahami konsep IPS, serta ketergantungan pada hafalan tanpa pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas *Kahoot!* dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga meng-

eksplorasi bagaimana media ini dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran IPS.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, *Kahoot!* terbukti sebagai media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP. Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta membantu mereka merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif berbasis teknologi. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membantu mereka memahami konsep IPS dengan lebih interaktif. Selain itu, bagi sekolah, penelitian ini dapat mendukung pengembangan pembelajaran berbasis digital yang selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan serta memberikan masukan dalam perencanaan dan pengadaan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat diterapkan secara luas dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS di SMP.

2. Metode

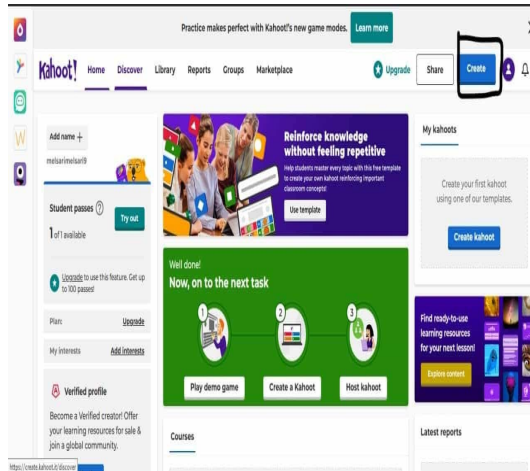
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis penggunaan *Kahoot!* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena yang terjadi secara mendalam berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode ini menonjolkan proses penelitian dan makna yang terkandung dalam interaksi antara siswa dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian kualitatif, fenomena yang diamati dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa yang menggambarkan pengalaman subjek penelitian (Moleong, 2016).

Lokasi penelitian berada di kelas IX SMP Negeri 13 Malang dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IX. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung di kelas serta wawancara dengan siswa dan pihak terkait di SMP Negeri 13 Malang. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari penelitian terdahulu, jurnal ilmiah, serta berbagai sumber pendukung lainnya (Sudjana & Ibrahim, 1989).

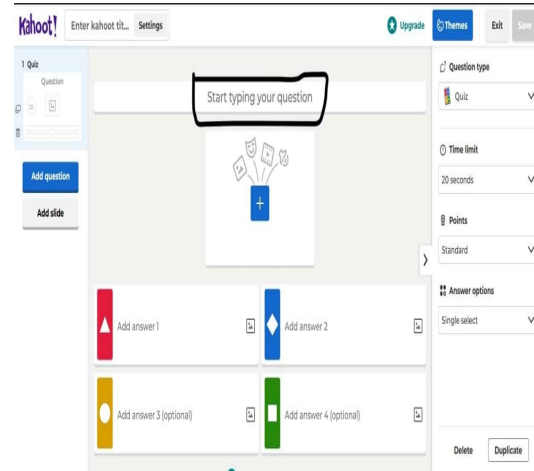
Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data interaktif dari Miles & Huberman (1994) yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti mengumpulkan data dari observasi dan wawancara, kemudian memilih dan menyaring informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, informasi yang telah direduksi disusun dalam bentuk narasi atau tabel untuk mempermudah pemahaman serta analisis lebih lanjut. Terakhir, pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang telah disajikan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pengaruh penggunaan *Kahoot!* terhadap motivasi belajar siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS di kelas IX SMP Negeri 13 Malang dilakukan sebagai bagian dari strategi pembelajaran interaktif. Guru memanfaatkan fitur kuis berbasis *live quiz*, di mana siswa dapat menjawab pertanyaan secara real-time menggunakan perangkat masing-masing, seperti *smartphone* atau laptop.



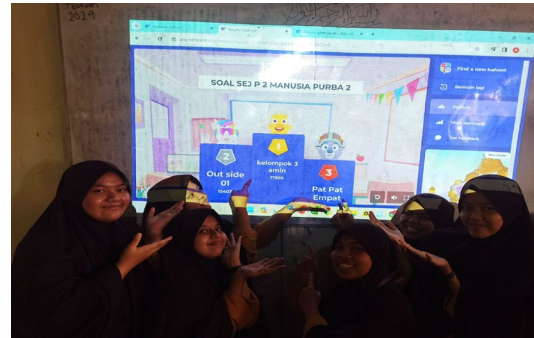
Gambar 1. Tampilan media pembelajaran game interaktif Kahoot!



Gambar 2. Tampilan Kahoot! dengan Fitur Membuat Kuis



Gambar 3. Fitur berbagi kode PIN



Gambar 4. Live leaderboard dalam media Kahoot!

Gambar tersebut menunjukkan tampilan media pembelajaran *Kahoot!* yang digunakan dalam kelas. Guru menampilkan pertanyaan melalui proyektor di depan kelas, sementara siswa menjawab melalui perangkat masing-masing. Setiap pertanyaan memiliki batas waktu tertentu, dan setelah menjawab, siswa dapat langsung melihat hasilnya di *leaderboard*. Hal ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam belajar dan meningkatkan daya saing sehat di kelas.

Salah satu siswa mengungkapkan bahwa penggunaan *Kahoot!* membuat pembelajaran terasa lebih menarik:

"Biasanya kalau belajar IPS, saya cepat bosan karena materinya banyak yang harus dihafal. Tapi dengan *Kahoot!*, saya jadi lebih semangat karena bisa langsung tahu jawaban benar atau salah, dan ada skor yang bikin saya ingin lebih baik lagi." (Wawancara dengan siswa, 2024)

Selain itu, guru yang mengajar juga menyatakan bahwa *Kahoot!* mempermudah evaluasi pemahaman siswa:

"Dengan *Kahoot!*, saya bisa langsung melihat siapa yang masih kesulitan dengan materi. Dari hasil kuis, saya bisa tahu bagian mana yang perlu saya ulang kembali sebelum melanjutkan ke materi berikutnya." (Wawancara dengan guru IPS, 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IX SMP Negeri 13 Malang memiliki cakupan materi yang sangat padat. Materi yang diajarkan mencakup Perubahan Sosial, Modernisasi, Globalisasi, Kearifan Lokal, Perkembangan Ekonomi Digital, Literasi Finansial, Interaksi Asia dengan Negara Lain, serta Ketergantungan Antar Ruang. Materi-materi tersebut bersifat konseptual dan cenderung mengandalkan hafalan, yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam belajar IPS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh karakteristik media yang interaktif dan berbasis permainan (*game-based learning*), sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

3.1. Perbandingan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan *Kahoot!*

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Kahoot!* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah implementasi media ini. Data diperoleh melalui kuesioner berbasis skala Likert dengan lima kategori (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju) yang mencakup indikator keterlibatan siswa, antusiasme, serta pemahaman materi.

Tabel berikut menunjukkan perbandingan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Kahoot!*:

Tabel 1. Perbandingan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Kahoot!*

No	Indikator Motivasi Belajar	Sebelum Penggunaan <i>Kahoot!</i> (Mean)	Sesudah Penggunaan <i>Kahoot!</i> (Mean)	Persentase Peningkatan (%)
1	Keterlibatan dalam pembelajaran	2,8	4,3	53,57%
2	Antusiasme saat belajar IPS	2,5	4,5	80,00%
3	Kemampuan memahami materi	3,0	4,2	40,00%
4	Partisipasi dalam diskusi kelas	2,7	4,0	48,15%
5	Kepuasan terhadap metode pembelajaran	3,1	4,6	48,39%

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Dari tabel di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan signifikan pada semua indikator motivasi belajar siswa setelah penggunaan *Kahoot!*. Indikator antusiasme siswa mengalami peningkatan paling tinggi, yaitu sebesar 80%, menunjukkan bahwa media *Kahoot!* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

3.2. Efektivitas *Kahoot!* dalam Pembelajaran

Selain mengukur motivasi belajar, efektivitas *Kahoot!* juga dianalisis berdasarkan tingkat keberhasilan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi setelah pembelajaran. Berikut adalah hasil perbandingan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Kahoot!*:

Tabel 2. Perbandingan nilai evaluasi siswa

No	Kategori Penilaian	Sebelum <i>Kahoot!</i> (Mean)	Sesudah <i>Kahoot!</i> (Mean)	Peningkatan (%)
1	Nilai rata-rata kelas	68,4	81,2	18,75%
2	Jumlah siswa dengan nilai ≥ 75	14 siswa	26 siswa	85,71%
3	Jumlah siswa dengan nilai < 75	22 siswa	10 siswa	-54,55%

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 18,75% setelah penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran. Selain itu, jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (≥ 75) meningkat dari 14 siswa menjadi 26 siswa, yang menunjukkan peningkatan pemahaman materi setelah pembelajaran berbasis *game-based learning*.

3.3. Kelebihan dan Keterbatasan *Kahoot!*

Meskipun memiliki berbagai manfaat, penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran juga memiliki beberapa keterbatasan. Berikut adalah rangkuman kelebihan dan keterbatasan media *Kahoot!* berdasarkan hasil penelitian:

Tabel 3. Kelebihan dan keterbatasan media *Kahoot!* dalam pembelajaran

No	Kelebihan	Keterbatasan
1	Meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa	Mebutuhkan koneksi internet yang stabil
2	Memberikan umpan balik langsung kepada siswa	Batas jumlah peserta terbatas dalam versi gratis
3	Meningkatkan pemahaman konsep dengan pendekatan visual	Tidak dapat digunakan untuk pembelajaran yang memerlukan jawaban esai atau analisis mendalam
4	Mendorong pembelajaran aktif dan partisipatif	Tidak semua siswa memiliki perangkat (<i>smartphone</i>) yang mendukung
5	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	Format pertanyaan terbatas pada pilihan ganda dan <i>true/false</i>

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian, 2024)

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun *Kahoot!* sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, terdapat beberapa tantangan teknis yang perlu diperhatikan, terutama dalam hal aksesibilitas perangkat dan keterbatasan fitur dalam versi gratis.

3.4. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, integrasi *game-based learning* dalam pembelajaran IPS terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru dapat mempertimbangkan penggunaan *Kahoot!* sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi yang bersifat kompleks atau kurang diminati siswa. Namun, perlu ada solusi untuk mengatasi keterbatasan akses teknologi, seperti penyediaan perangkat sekolah atau penggunaan metode *blended learning* sebagai kombinasi antara pembelajaran daring dan luring.

3.5. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 13 Malang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata keterlibatan siswa dalam kelas sebesar 53,57% serta peningkatan hasil belajar siswa sebesar

18,75%. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 75%. Studi lain oleh Nugroho & Haryanto (2021) juga mendukung hasil ini, dengan menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa sebesar 20% dalam mata pelajaran Geografi setelah menggunakan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran.

Sebagai perbandingan, penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Lestari (2023) pada mata pelajaran Matematika menunjukkan bahwa *Kahoot!* lebih efektif digunakan untuk materi berbasis konsep yang memerlukan pemahaman cepat, tetapi kurang optimal untuk soal yang membutuhkan analisis mendalam. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana *Kahoot!* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, namun memiliki keterbatasan dalam pengukuran pemahaman yang bersifat esai atau diskusi mendalam.

Dengan demikian, penelitian ini menambah bukti bahwa *Kahoot!* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama untuk materi yang bersifat konseptual dan memerlukan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih banyak mengeksplorasi metode pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Ke depannya, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan media interaktif lainnya yang dapat dikombinasikan dengan *Kahoot!* guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. *Kahoot!* secara efektif menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, *Kahoot!* juga memudahkan guru dalam memantau perkembangan dan pemahaman siswa secara real-time. Keunggulan lainnya adalah aksesibilitasnya yang mudah serta fleksibilitas dalam menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sebagai platform berbasis teknologi, *Kahoot!* dapat digunakan secara gratis dan dikembangkan sebagai *learning object* yang dapat disesuaikan oleh pengguna, sehingga mendukung inovasi dalam pembelajaran digital. *Kahoot!* sebagai salah satu alternatif pengembangan *learning object* atau materi yang dapat disesuaikan oleh pengguna.

Untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi media interaktif lain seperti *Quizizz*, *Gimkit*, atau *Mentimeter* guna membandingkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian dapat difokuskan pada penerapan *Kahoot!* dalam mata pelajaran yang membutuhkan analisis mendalam, seperti Matematika atau Bahasa, serta mengkaji efektivitasnya jika dikombinasikan dengan model pembelajaran tertentu, seperti *Problem-Based Learning* (PBL) atau *Blended Learning*. Studi longitudinal juga diperlukan untuk meneliti dampak jangka panjang penggunaan *Kahoot!* terhadap prestasi akademik dan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan fitur yang lebih adaptif dalam *Kahoot!* atau platform serupa, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang berbeda, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.

Daftar Rujukan

- Altawalbeh, K. (2023). Game-based learning: The impact of *Kahoot!* on a higher education online classroom. *Journal of Educational Technology and Instruction*, 2(1), 30–49.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi *Kahoot!* pada pembelajaran fisika. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 6(1), 135–137. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Chandra, M. F., Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). Literatur review: Pengembangan media *Kahoot!* sebagai media pembelajaran siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42–46. <https://doi.org/10.55943/jipmukit.v4i1.48>
- Halimah, S. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1), 20–30. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>
- Hidayat, A. G., & Haryati, T. (2023). Analisis permasalahan dan solusi pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 13(2), 307–316.
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal of Education*, 6(1), 6933–6942.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media *Kahoot!* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). Permasalahan pembelajaran IPS dan strategi jitu pemecahannya. *Ittihad*, 2(1), 43–53.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif* (35th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Nur, M. (2022). Pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran IPS. *Adiba: Journal of Education*, 2(4), 636–649.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 1, 171–187.
- Rahman, A. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati, B. F., & Zidni. (2019). Identifikasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran IPS. *Fajar Historia*, 3(1), 1–10.
- Rosardi, R. G., & Zuchdi, D. (2014). Keefektifan pembelajaran IPS dengan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan karakter kemandirian dan kepedulian siswa. *Harmoni Sosial*, 1(2), 190–203.
- Sholihah, I. A., Nisa, N. K., & Krenata, N. A. C. (2023). Analisis keuntungan dan kerugian *Kahoot!* sebagai platform media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (1989). *Penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Sinar Baru.
- Suharli, Kenedi, J. (2023). Permasalahan pembelajaran IPS di sekolah (Studi multikasus pada SMP dan MTs di Kabupaten Sumbawa). *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 225–228.
- Supriyaddin, S., Rizzaludin, R., & Fitrianti, F. (2023). Pengaruh penggunaan *Kahoot!* terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), 18–24. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.23>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi gamifikasi berbantu media *Kahoot!* untuk meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar jurnal penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57.