

**PERAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Dita Amelia¹, Erica Nainggolan², Ghea Cinta Mariccenta³, Lusiana Irawati⁴,
Roberta Arum Isnani⁵, Sella Angelina Sitompul⁶
Universitas Katolik Musi Charitas
email: ditaamelia080268@gmail.com¹, ericanainggolan@gmail.com²,
cintalazar@gmail.com³, lusaiirawati699@gmail.com⁴,
robertaarum7778@gmail.com⁵, sellaangelinasitompul@gmail.com⁶

ABSTRACT

Digital learning is rapidly evolving through the use of information technology to create active, adaptive, and student-centered learning interactions. One widely used game-based learning platform innovation is Kahoot!. This study aims to describe and analyze the role of the Kahoot! application in increasing student learning motivation in elementary schools. The method used was a qualitative descriptive approach with a literature review approach, using data from scientific journals published between 2021 and 2026. The results indicate that the use of Kahoot! has a significant positive impact on student motivation, engagement, and focus. Its interactive quiz elements, live scoring system, engaging visuals, and rankings contribute to creating a fun, competitive atmosphere while reducing student boredom. However, the use of Kahoot! faces real challenges such as dependence on a stable internet connection and students' tendency to focus too much on speed of response rather than accuracy of understanding. In conclusion, Kahoot! is an effective 21st-century digital learning medium for increasing student enthusiasm, with its success largely dependent on teachers' ability to integrate it with.

Keywords: Kahoot!, Game-Based Learning, Learning Motivation in Elementary Schools.

ABSTRAK

Pembelajaran digital berkembang pesat melalui pemanfaatan teknologi informasi guna menciptakan interaksi belajar yang aktif, adaptif, dan berpusat pada siswa. Salah satu inovasi platform game-based learning yang banyak digunakan adalah Kahoot!. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis peran aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (literature review) menggunakan data jurnal ilmiah terbitan tahun 2021 hingga 2026. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! secara signifikan berpengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan fokus siswa. Elemen kuis interaktif, sistem penilaian langsung, visual yang menarik, dan peringkat berkontribusi menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan sekaligus mengurangi kejenuhan siswa. Kendati demikian, penggunaan Kahoot! menghadapi tantangan nyata seperti ketergantungan pada stabilitas koneksi internet serta kecenderungan siswa yang terlalu fokus pada kecepatan menjawab dibandingkan akurasi pemahaman materi. Kesimpulannya, Kahoot! merupakan media pembelajaran digital abad ke-21 yang efektif meningkatkan antusiasme siswa, di mana keberhasilannya sangat bertumpu pada kecakapan guru dalam mengintegrasikannya dengan tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Kahoot!, Game-Based Learning, Motivasi Belajar di Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan bentuk interaksi dinamis dan multidimensional yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan materi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar yang terstruktur. Seiring dengan akselerasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0, paradigma pendidikan global telah bergeser secara fundamental dari model transmisi pengetahuan konvensional berbasis instruksi guru menuju sistem pembelajaran digital yang berpusat pada siswa. Pembelajaran digital dirancang untuk menyediakan ekosistem

belajar yang terintegrasi, adaptif, partisipatif, serta relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Sebagaimana dijelaskan oleh Batusalu dkk. (2024), pembelajaran digital merupakan suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi informasi dalam proses penyampaian materi, sehingga memungkinkan terciptanya interaksi belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak terbatas oleh sekat ruang serta waktu. Implikasinya, pembelajaran digital tidak hanya memperluas aksesibilitas peserta didik terhadap beragam sumber belajar bermutu, tetapi juga memfasilitasi pendidik dalam memberikan umpan balik (feedback) evaluatif yang lebih cepat, terstruktur, dan efektif dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional berbasis kertas.

Namun, transisi menuju ekosistem pembelajaran berbasis teknologi menghadirkan tantangan psikologis dan pedagogis tersendiri, terutama pada jenjang sekolah dasar. Peserta didik di tingkat sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif dan emosional yang masih sangat bergantung pada stimulasi konkret dan dorongan rasa ingin tahu. Metode penyampaian materi tradisional yang didominasi oleh ceramah satu arah sering kali menyebabkan penurunan ketahanan fokus, memicu rasa jenuh, dan menurunkan motivasi belajar siswa (Sanjaya & Permana, 2023). Tanpa adanya motivasi, baik motivasi intrinsik (keinginan dari dalam diri untuk memahami) maupun motivasi ekstrinsik (dorongan luar berupa penghargaan dan pengakuan), proses penyerapan materi tidak akan berjalan secara optimal (Ryan & Deci, 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur edukasi dengan unsur hiburan.

Salah satu inovasi unggulan yang terbukti efektif mendukung ekosistem pembelajaran digital tersebut adalah penerapan *game-based learning* melalui platform Kahoot!. Kahoot! merupakan platform edukasi interaktif berbasis permainan yang memungkinkan pendidik merancang kuis, survei, dan diskusi interaktif secara daring. Melalui platform ini, peserta didik dapat merespons pertanyaan secara real-time menggunakan perangkat pribadi

(smartphone, tablet, atau laptop) dengan sistem skor otomatis yang didasarkan pada kombinasi ketepatan jawaban dan kecepatan merespons. Menurut penelitian Ria dkk. (2025), Kahoot! memiliki antarmuka yang ramah pengguna, kaya akan warna, musik latar yang dinamis, serta mampu menciptakan elemen kompetisi positif. Karakteristik ini menjadikan Kahoot! sebagai instrumen penilaian formatif yang sangat efektif untuk memantau kemajuan belajar siswa secara instan di kelas.

Penggunaan Kahoot! dalam praktik pembelajaran memiliki berbagai keunggulan maupun keterbatasan yang perlu dianalisis secara objektif. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuannya mendongkrak motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik melalui visualisasi menarik dan elemen gamifikasi. Kuis interaktif membuat siswa merasa seperti sedang bermain gim kompetitif alih-alih menghadapi ujian yang menegangkan. Bagi pendidik, Kahoot! menyediakan data analitis seketika mengenai materi mana yang telah dikuasai dan konsep mana yang masih membutuhkan penguatan.

Akan tetapi, penerapan Kahoot! tidak terlepas dari tantangan nyata di lapangan. Tantangan teknis utama adalah ketergantungan penuh pada stabilitas koneksi internet dan ketersediaan perangkat sarana prasarana sekolah. Dari ranah pedagogis, timbul risiko *speed-over-accuracy syndrome*, siswa terlalu terburu-buru menekan tombol jawaban demi memperoleh skor kecepatan tinggi tanpa melakukan analisis kognitif mendalam. Penilaian akhir yang muncul pada papan peringkat terkadang lebih mencerminkan kecepatan refleks mekanis ketimbang tingkat pemahaman konseptual yang sejati.

Kendati demikian, Kahoot! tetap memegang peran strategis sebagai sarana mencairkan suasana, sehingga mampu mereduksi kecemasan akademis saat siswa dievaluasi. Efektivitas Kahoot! telah teruji pada berbagai bidang studi. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penelitian Ria dkk. (2025) serta Vauqonur dkk. (2026) membuktikan bahwa Kahoot! membantu mendeskripsikan dan mevisualisasikan konsep-konsep sains yang abstrak menjadi konkret dan menarik. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Humaira dan Meilana (2024) menemukan bahwa platform

ini berhasil meningkatkan minat dan retensi memori siswa dalam mempelajari tata bahasa serta pengayaan kosakata. Demikian pula dalam pembelajaran Matematika, kuis berbasis gamifikasi terbukti mampu menurunkan tingkat kecemasan matematis (Susanto dkk., 2023).

Mengingat banyaknya variasi temuan mengenai dampak Kahoot! terhadap motivasi belajar, diperlukan sebuah kajian sintesis kualitatif yang komprehensif melalui studi kepustakaan. Kajian ini bertujuan mengintegrasikan bukti-bukti ilmiah bereputasi untuk memetakan peran nyata Kahoot!, mengidentifikasi hambatan dalam implementasinya, serta merumuskan rekomendasi pedagogis bagi guru sekolah dasar.

Kajian ini membahas Bagaimana peran aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar? Bagaimana efektivitas penggunaan Kahoot! sebagai media evaluasi formatif dan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar? Apa saja faktor pendukung, tantangan teknis, serta risiko pedagogis yang dihadapi dalam implementasi Kahoot! di sekolah dasar

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif kajian pustaka terarah. Penelitian kepustakaan merupakan metode riset yang objek utamanya berupa naskah-naskah ilmiah, buku, dan dokumen bereputasi yang dianalisis secara kritis tanpa melakukan intervensi langsung di lapangan (Zed, 2014).

Prosedur pelaksanaan penelitian kepustakaan ini berpedoman pada tahapan sistematis berikut (Snyder, 2023; Yam, 2024),

1. Pengumpulan Data dan Sumber Literatur, data diperoleh dari basis data jurnal ilmiah. Pencarian menggunakan kombinasi kata kunci: *Kahoot!*, *Game-Based Learning*, *Motivasi Belajar*, *Pembelajaran Digital Sekolah Dasar*, dan *Evaluasi Formatif Interaktif*. Literatur yang dianalisis difokuskan pada publikasi kurun waktu 2020 hingga 2026.

2. Kriterianya meliputi: (a) artikel jurnal nasional; (b) berfokus pada penggunaan Kahoot! di tingkat sekolah dasar; (c) meneliti variabel motivasi, keterlibatan, atau hasil belajar.
3. Pengolahan dan Analisis Data dianalisis secara kualitatif mengacu pada teknik analisis isi dan *thematic analysis* (Miles dkk., 2014). Langkah-langkahnya meliputi reduksi data, penyajian data (*data display*) ke dalam bentuk matriks komparatif, dan penarikan kesimpulan.
4. Keabsahan Data, keabsahan temuan dijamin melalui triangulasi teoretis, yakni membandingkan temuan empiris antarpeleliti dan mencocokkannya dengan teori-teori motivasi pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gamifikasi dan Motivasi Belajar

Efektivitas Kahoot! dalam mendongkrak motivasi belajar peserta didik dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci (2020). Teori ini mengemukakan bahwa motivasi manusia didorong oleh pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar: otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*).

1. Kebutuhan Kompetensi (*Competence*), Kahoot! memenuhi kebutuhan ini melalui penyediaan umpan balik instan (*instant feedback*) dan perolehan skor langsung. Ketika peserta didik melihat jawaban mereka benar dan skor mereka menaikkan posisi di papan peringkat, otak merespons dengan pelepasan dopamin yang memicu rasa berhasil dan memperkuat motivasi intrinsik.
2. Kebutuhan Keterhubungan (*Relatedness*), kuis multiplayer dalam Kahoot! menciptakan suasana kebersamaan di kelas. Evaluasi tidak lagi dihayati sebagai tugas individual yang mengisolasi, melainkan aktivitas kelompok yang kompetitif namun inklusif.
3. Kebutuhan Otonomi, siswa diberi kebebasan memilih avatar, nama tampilan (*nickname*), serta membuat keputusan respons secara independen melalui perangkat mereka.

Gamifikasi menyerap elemen-elemen gim seperti poin, papan peringkat, pengukur waktu, efek audio, dan grafik visual ke dalam aktivitas non-gim (Wibowo & Rahayu, 2023). Integrasi ini terbukti mengalihkan persepsi peserta didik dari kecemasan menghadapi ujian menjadi kesenangan dalam menyelesaikan tantangan permainan.

3.2 Analisis Peran Kahoot! dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Sintesis terhadap berbagai riset lapangan (Sinaga dkk., 2022; Supriyaddin dkk., 2023; Vauqonur dkk., 2026) mengonfirmasi bahwa penggunaan Kahoot! berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui sajian yang interaktif, Kahoot! memfasilitasi transformasi pembelajaran dari model pasif menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Indikator Evaluasi	Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran Digital Berbasis Kahoot!	Dampak Psikologis pada Siswa
Model Interaksi	Pasif, mendengarkan instruksi guru	Aktif merespons melalui perangkat digital	Peningkatan partisipasi dan rasa kepemilikan belajar.
Penyampaian Soal	Kertas soal, teks monoton	Visual warna-warni, gambar, dan musik latar	Mereduksi kejenuhan dan memperpanjang ketahanan fokus.
Umpan Balik (<i>Feedback</i>)	Diterima beberapa hari setelah koreksi manual	<i>Instan (real-time)</i> setelah setiap nomor selesai	Memperbaiki miskonsepsi secara cepat dan memberi kepuasan kognitif.
Atmosfer Kelas	Kaku, formal, berpotensi memicu ketegangan	Kompetitif, gembira, berbasis <i>edutainment</i>	Menurunkan kecemasan tes dan meningkatkan keaktifan.

Tabel 3.1 Analisis Peran Kahoot!

Sinaga dkk. (2022) menemukan bahwa penerapan Kahoot! di sekolah dasar secara konsisten meningkatkan antusiasme dan kehadiran siswa di kelas. Keberadaan *live leaderboard* yang menampilkan lima besar pencetak skor tertinggi memberikan stimulasi motivasi ekstrinsik yang kuat. Siswa

terdorong untuk memberikan upaya terbaik pada setiap soal agar nama mereka muncul di layar depan.

Lebih lanjut, Supriyaddin dkk. (2023) menegaskan bahwa elemen ketidakpastian yang dihadirkan oleh durasi hitung mundur dan efek suara dinamis berhasil menjaga kebangkitan perhatian siswa sepanjang jam pelajaran. Pembelajaran tidak lagi dirasakan sebagai beban akademis, melainkan sebagai tantangan interaktif yang menyenangkan.

3.3 Efektivitas Kahoot! dalam Berbagai Mata Pelajaran di Sekolah Dasar

Efektivitas Kahoot! tidak terbatas dalam satu domain disiplin ilmu saja, melainkan mencakup berbagai mata pelajaran di sekolah dasar,

a. Pembelajaran Sains (IPAS)

Mata pelajaran IPAS sering kali memuat konsep-konsep abstrak (seperti sistem organ, siklus air, atau tata surya) yang sulit dipahami siswa SD hanya melalui teks (Ria dkk., 2025). Dalam riset eksperimental oleh Vauqonur dkk. (2026), penggunaan Kahoot! dalam kuis IPA menghasilkan peningkatan skor *posttest* yang signifikan. Kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot! meraih rata-rata skor 87,52, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional meraih 82,16. Uji signifikansi menunjukkan nilai $0,01 < 0,05$, yang mengonfirmasi bahwa Kahoot! berpengaruh nyata terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar sains. Gambar dan video yang disematkan dalam soal Kahoot! membuat konsep sains yang rumit menjadi lebih visual dan konkret.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kendala utama yang sering dihadapi adalah kejenuhan siswa saat mempelajari materi kaidah tata bahasa, struktur teks, dan pemahaman kosakata (Humaira & Meilana, 2024). Studi Humaira dan Meilana (2024) membuktikan bahwa kuis interaktif Kahoot! berhasil meningkatkan fokus dan hasil belajar siswa SD. Format kuis singkat membantu siswa melatih kecermatan berbahasa dengan cara yang santai dan tidak membosankan.

c. Pembelajaran Matematika

Matematika kerap menjadi mata pelajaran yang paling dihindari karena tingkat kecemasan yang tinggi (Susanto dkk., 2023). Integrasi Kahoot! mengubah kuis matematika menjadi permainan berhitung cepat yang menyenangkan. Suasana kelas yang riuh dan sportif mereduksi rasa takut siswa terhadap kesalahan berhitung, sehingga mendorong keberanian mencoba secara berulang.

3.4 Analisis Kendala Teknis, Risiko Pedagogis, dan Solusi Optimasi

Meskipun Kahoot! memberikan dampak positif yang luas, riset kepustakaan ini mengidentifikasi sejumlah kendala teknis dan risiko pedagogis yang harus dimitigasi secara cermat,

1. Ketergantungan Infrastruktur Digital dipahami sebagai kebutuhan akan koneksi internet yang cepat dan stabil serta ketersediaan perangkat menjadi hambatan utama, terutama di sekolah-sekolah daerah sub-urban atau tertinggal (Wijaya & Nurjanah, 2022). Disparitas jaringan dapat menyebabkan *lag* yang merugikan siswa tertentu secara tidak adil.
2. Sindrom Kecepatan Mengalahkan Akurasi, algoritma penilaian Kahoot! memberikan poin tambahan untuk kecepatan merespons. Riset Pratama dan Lestari (2024) menunjukkan bahwa hal ini dapat memicu perilaku impulsif, di mana siswa asal menekan tombol demi meraih poin kecepatan tanpa membaca soal secara cermat. Akibatnya, skor akhir terkadang tidak mencerminkan tingkat pemahaman konseptual yang sebenarnya.
3. Keterbatasan Evaluasi Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) berupa format kuis pilihan ganda berbatas waktu kurang ideal untuk menguji kemampuan analisis mendalam, evaluasi, atau kreativitas sintesis (Fadhil dkk., 2022). Kahoot! lebih efektif untuk pengujian tingkat kognitif mengingat (C1) hingga menerapkan (C3).

3.5 Strategi Optimasi Pedagogis bagi Pendidik

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, pendidik dapat menerapkan langkah-langkah berikut,

- 1) Pengaturan Durasi Rasional yang memperpanjang batas waktu per soal (misalnya 60–90 detik untuk soal hitungan atau analisis) guna mereduksi perilaku asal tebak.
- 2) Pelaksanaan Sesi Pembahasan, guru wajib mengulas soal-soal yang memiliki persentase kesalahan tinggi setelah kuis selesai guna memperbaiki miskonsepsi.
- 3) Pemanfaatan *Team Mode*, menggunakan mode kelompok untuk membangun kerja sama tim, komunikasi, dan diskusi antarsiswa sebelum memutuskan jawaban.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis kualitatif melalui studi kepustakaan terintegrasi, disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot! memegang peran yang sangat strategis dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Integrasi elemen gamifikasi seperti kuis interaktif, umpan balik seketika, efek audio-visual dinamis, dan papan peringkat *real-time* terbukti mampu mentransformasi suasana kelas konvensional menjadi lingkungan belajar yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan.

Kahoot! efektif mereduksi kebosanan, meningkatkan fokus, serta meminimalkan kecemasan tes pada berbagai mata pelajaran seperti IPAS, Bahasa Indonesia, dan Matematika. Namun, efektivitas Kahoot! sebagai media pembelajaran digital sangat bergantung pada pengelolaan teknis dan pedagogis oleh pendidik. Hambatan berupa ketergantungan pada koneksi internet serta risiko kecenderungan siswa yang lebih mengutamakan kecepatan merespons ketimbang akurasi pemahaman harus disikapi secara bijaksana. Kahoot! hendaknya diposisikan sebagai media suplemen evaluasi formatif dan pencair suasana, yang disempurnakan dengan sesi pembahasan konseptual serta dikombinasikan dengan metode pembelajaran komprehensif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N., & Winanda, R. (2022). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital: tantangan dan inovasi pedagogis. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 145–158.
- Aprilyada, G., Zidan, M. A., Nurlia, N., Ainunisa, R. A., & Widi, W. W. (2023). Peran kajian pustaka dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 165–173.
- Batusalu, E., Patinggi, J. K., Tandilinting, M. B., & Pratama, M. P. (2024). Transformasi digital dalam pendidikan: peluang dan tantangan di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 4(1), 20–29.
- Fadhil, M., Suryani, N., & Sukarmin, S. (2022). Analisis kedalaman kognitif evaluasi berbasis gamifikasi pada sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 210–222.
- Hasanah, U., & Hidayat, T. (2023). Strategi optimasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 6(1), 89–98.
- Humaira, M., & Meilana, S. F. (2024). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4603–4612.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2020). Students' perception of kahoot!'s influence on teaching and learning: a systematic review. *Computers & Education*, 149, 103789.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: a methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Nurbaiti, N., Rahmawati, I., & Setiawan, A. (2021). Efektivitas penggunaan ice breaking berbasis game edukasi terhadap konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(2), 101–112.
- Pratama, A. R., & Lestari, S. (2024). Evaluasi penggunaan platform gamifikasi kahoot! dalam penilaian formatif: tantangan teknis dan pedagogis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(2), 112–125.
- Ria, A. P., Sukriadi, S., & Mustamiroh, M. (2025). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game pada mata pelajaran ipas siswa sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, 13(3), 19–25.
- Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42–51.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and Extrinsic motivation: theory and new definitions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.

- Sanjaya, M. H., & Permana, D. (2023). Analisis keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital di sekolah menengah. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 15(3), 201–215.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61.
- Snyder, H. (2023). Designing the literature review for a strong contribution. *Journal of Decision Systems*, 32(2), 146–156.
- Supriyaddin, Rizzaludin, & Fitrianti. (2023). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), 18–24.