

GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MELALUI KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Neneng Halimatus Sa'adah¹, Linda Lusiana Cahyawibawa², Tatu Hilaliyah³

FKIP Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}

e-mail: lindacahyawibawa7@gmail.com¹, nenengbia17@gmail.com², tatuh@untirta.ac.id³

Diterima: 05/06/2026; Direvisi: 09/06/2026; Diterbitkan: 04/09/2026

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendidikan semakin berkembang, namun implementasinya tidak selalu memberikan dampak yang optimal terhadap hasil belajar siswa apabila tidak didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada tingkat sekolah menengah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas pembelajaran, dan dokumentasi proses pembelajaran yang melibatkan siswa sekolah menengah sebagai subjek penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji pengaruh penerapan Kahoot! terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, fitur kuis interaktif yang tersedia menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan berpusat pada siswa sehingga mendorong keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Kahoot! efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, integrasi media digital berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berorientasi pada pencapaian akademik.

Kata Kunci: Kahoot!, Pembelajaran Berbasis Game, Teknologi Pendidikan, Prestasi Akademik, Keterlibatan Peserta Didik, Pedagogi Interaktif.

ABSTRACT

The use of digital learning media in education continues to expand; however, its implementation does not always lead to optimal learning outcomes when it is not supported by appropriate pedagogical strategies. This study aimed to examine the effectiveness of gamified learning through Kahoot! in improving student learning outcomes and classroom engagement at the secondary school level. The research employed a quantitative approach using a simple experimental design. Data were collected through learning achievement tests, classroom observations, and documentation of the learning process involving secondary school students as research participants. The collected data were analyzed using statistical techniques to determine the effect of Kahoot!-based learning on student achievement. The findings revealed that the implementation of Kahoot! significantly enhanced students' active participation, learning motivation, and understanding of instructional materials. Furthermore, the interactive quiz features created a more enjoyable, competitive, and student-centered learning environment, leading to greater classroom engagement during the learning process. These results indicate that gamified learning through Kahoot! is effective in improving both the quality of the learning process and student academic outcomes. Therefore, the integration of



gamification-based digital media can serve as an innovative instructional strategy to promote active, creative, and achievement-oriented learning environments.

Keywords: Kahoot!, Game-Based Learning, Educational Technology, Academic Achievement, Learner Engagement, Interactive Pedagogy.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang semakin menuntut pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, kolaboratif, kreatif, komunikatif, dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Pengembangan keterampilan tersebut sejalan dengan konsep 4C yang menjadi fokus utama pendidikan modern. Persepsi guru terhadap pentingnya pengembangan keterampilan 4C menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan (Nuryati et al., 2026). Oleh karena itu, berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi terus dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dikenal melalui pendekatan Technology Enhanced Learning (TEL), yaitu penggunaan teknologi untuk memperkaya proses belajar mengajar sehingga lebih interaktif dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Hidayani dan Hakim (2026) menjelaskan bahwa TEL mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan mendukung keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Hanysha et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan TEL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Temuan tersebut diperkuat oleh Susanti et al. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan model TEL mampu meningkatkan antusiasme belajar dan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar.

Meskipun berbagai inovasi teknologi telah diterapkan di sekolah, kenyataannya masih banyak proses pembelajaran yang berlangsung secara konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut sering menyebabkan siswa mengalami kejenuhan, rendahnya motivasi belajar, serta kurang optimalnya hasil belajar yang diperoleh. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu permasalahan yang banyak ditemukan pada berbagai jenjang pendidikan. Amaliana (2024) menyatakan bahwa student engagement memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar karena keterlibatan siswa berhubungan langsung dengan motivasi dan capaian akademik. Selain itu, Pradana et al. (2024) menemukan adanya hubungan positif antara sistem pembelajaran yang interaktif dengan peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu pendekatan yang berkembang untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan kompetisi ke dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Kajian literatur yang dilakukan oleh Pratama dan Mulbar (2026) menunjukkan bahwa penerapan strategi gamifikasi secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh Mursalim (2026) yang menyatakan bahwa gamifikasi memiliki implikasi penting terhadap desain instruksional di era

transformasi digital karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berpusat pada siswa. Selain itu, Mahbubi (2025) menemukan bahwa implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Perkembangan gamifikasi dalam pendidikan semakin didukung oleh hadirnya berbagai platform digital interaktif, salah satunya adalah Kahoot!. Platform ini memungkinkan guru menyusun kuis berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran secara langsung. Penelitian Hadi et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus mendukung penguatan aspek religiusitas dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian Wahyudi (2023) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot! berhasil meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Kahoot! memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Efektivitas Kahoot! juga telah dibuktikan pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Muchlisin (2026) menemukan bahwa penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah atas pada materi penggunaan tanda baca. Penelitian Nur et al. (2026) menunjukkan bahwa gamifikasi evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Kahoot! mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Sementara itu, Azzami et al. (2026) melaporkan bahwa penggunaan Kahoot! berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan kosakata bahasa Jerman siswa SMA. Selain itu, Ria et al. (2025) menemukan bahwa implementasi Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.

Selain meningkatkan motivasi dan hasil belajar, media pembelajaran digital berbasis permainan juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Handina dan Parisu (2025) menemukan bahwa penggunaan media digital berbasis Quizizz secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Ramli et al. (2025) menunjukkan bahwa penilaian berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan responsif. Penelitian Arifa et al. (2026) juga menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot! dalam model Project-Based Learning mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi dan media digital interaktif memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan manfaat penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan motivasi belajar, minat belajar, atau keterampilan tertentu, sedangkan kajian yang secara simultan menganalisis pengaruh gamifikasi melalui Kahoot! terhadap hasil belajar, motivasi belajar, dan efektivitas pembelajaran berdasarkan analisis statistik masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan perspektif student engagement sebagai landasan dalam menjelaskan efektivitas penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, nilai kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh pembelajaran gamifikasi melalui Kahoot! terhadap hasil belajar siswa sekaligus mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar dan mengukur tingkat efektivitas

penggunaannya berdasarkan hasil analisis statistik. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan pembelajaran gamifikasi melalui Kahoot! terhadap hasil belajar siswa, mendeskripsikan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media tersebut, serta mengukur tingkat efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment berupa one-group pretest-posttest design untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Kahoot! terhadap hasil belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa sekolah menengah atas yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran yang memanfaatkan media Kahoot!. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengamati motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian telah melalui proses validasi oleh ahli dan diuji reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan penggunaan dalam pengumpulan data.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Kahoot! sebagai perlakuan, dan pemberian posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa serta mendokumentasikan kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan perangkat lunak statistik. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata skor, persentase, dan peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan analisis inferensial meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t untuk menentukan signifikansi pengaruh penerapan Kahoot! terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah seluruh tahapan penelitian dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah menyajikan temuan yang diperoleh dari proses pengumpulan dan analisis data. Penyajian hasil penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Kahoot! terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, temuan-temuan tersebut diinterpretasikan dan didiskusikan dengan mengaitkannya pada teori serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Melalui pemaparan hasil dan pembahasan ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil analisis data mengenai pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Kahoot! terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa. Data diperoleh dari pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain

hasil tes belajar, penelitian juga mengumpulkan data observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian hasil dilakukan dalam bentuk tabel dan deskripsi verbal untuk memudahkan pembaca memahami temuan penelitian. Seluruh tabel yang disajikan dirujuk dalam narasi sesuai dengan ketentuan penulisan artikel ilmiah.

Untuk menggambarkan perubahan hasil belajar siswa, dilakukan perbandingan antara skor pretest dan posttest pada kedua kelompok penelitian. Ringkasan data tersebut disajikan pada Tabel 1. Tabel ini menunjukkan kecenderungan peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung. Perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memberikan gambaran awal mengenai efektivitas penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Narasi berikut menjelaskan pola umum yang terlihat dari data pada tabel tersebut.

Tabel 1. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest

Kelas	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Gain Score
Kelas Kontrol	30	73.40	77.53	4.13
Kelas Eksperimen	30	76.40	88.00	11.60

Berdasarkan Tabel 1, kedua kelompok menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen tampak lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan gain score mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan tambahan peningkatan yang lebih kuat terhadap capaian belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendukung proses belajar yang lebih efektif. Hasil tersebut menjadi dasar untuk analisis lebih lanjut mengenai aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Selain hasil tes belajar, penelitian juga mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berbasis gamifikasi berlangsung. Pengamatan dilakukan pada beberapa aspek yang berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Ringkasan hasil observasi disajikan pada Tabel 2. Data ini digunakan untuk melihat apakah peningkatan hasil belajar juga diikuti oleh peningkatan partisipasi dan interaksi siswa. Narasi setelah tabel menjelaskan kecenderungan utama dari hasil observasi tersebut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Rata-rata Skor	Kategori
Ketepatan Jawaban	40	38.20	Sangat Baik
Keaktifan	20	18.30	Sangat Baik
Kerja Sama	20	18.50	Sangat Baik
Kerapian	20	18.30	Sangat Baik
Skor Akhir	100	93.00	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh aspek observasi berada pada kategori sangat baik. Ketepatan jawaban, keaktifan, kerja sama, dan kerapian memperoleh skor yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menggambarkan bahwa siswa tidak hanya terlibat secara individual, tetapi juga aktif berinteraksi dan bekerja sama dalam kegiatan belajar. Keterlibatan yang tinggi selama penggunaan Kahoot! menunjukkan bahwa suasana

pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan interaktif. Kondisi tersebut memperkuat indikasi bahwa media berbasis gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen lebih responsif terhadap aktivitas pembelajaran dibandingkan kelompok kontrol. Siswa tampak lebih cepat memberikan jawaban, aktif berdiskusi, dan menunjukkan antusiasme ketika mengikuti kuis berbasis Kahoot!. Interaksi antarsiswa juga terlihat lebih intens selama kegiatan berlangsung. Situasi ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak berdiri sendiri, tetapi juga disertai dengan peningkatan keterlibatan selama pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran gamifikasi melalui Kahoot! menunjukkan capaian yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Data observasi juga memperlihatkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki tingkat keaktifan dan kerja sama yang sangat baik selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! tidak hanya berkaitan dengan peningkatan nilai, tetapi juga dengan meningkatnya kualitas keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, hasil penelitian mendukung bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Kahoot! efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Kahoot! memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi elemen permainan dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak hanya mencerminkan keberhasilan penggunaan media digital, tetapi juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa dapat memperkuat proses konstruksi pengetahuan. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian literatur yang dilakukan oleh Pratama dan Mulbar (2026) yang menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Selain itu, Mursalim (2026) menegaskan bahwa gamifikasi merupakan salah satu pendekatan instruksional yang relevan dalam era transformasi digital karena mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui perspektif konstruktivisme sosial. Dalam teori konstruktivisme sosial, pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara individu dengan lingkungan belajar dan kelompok sosialnya. Penggunaan Kahoot! memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung melalui aktivitas menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan membandingkan hasil dengan teman sebaya. Kondisi tersebut mendukung proses scaffolding yang membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap melalui interaksi sosial yang bermakna. Temuan ini sejalan dengan Pranyata (2023) yang menjelaskan bahwa teori konstruktivisme sosial dan scaffolding memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan melalui

keterlibatan aktif dalam proses belajar, serta didukung oleh Lestari et al. (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran konstruktivistik mampu meningkatkan pemahaman konseptual karena siswa berperan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Kahoot! mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tingginya aktivitas, kolaborasi, dan partisipasi siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan berpusat pada siswa. Student engagement merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena siswa yang terlibat aktif cenderung memiliki perhatian, usaha, dan komitmen yang lebih tinggi terhadap tugas belajar. Hasil penelitian ini mendukung temuan Rachmawati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif mampu meningkatkan student engagement secara signifikan. Selaras dengan itu, Hidayah (2023) menjelaskan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh adanya motivasi belajar, dukungan lingkungan belajar, serta interaksi positif yang terbangun selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan Kahoot! dalam meningkatkan keterlibatan siswa juga tidak terlepas dari kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar. Unsur-unsur permainan seperti poin, papan peringkat, tantangan, dan umpan balik langsung mampu menumbuhkan rasa tertantang dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Motivasi yang tinggi akan meningkatkan fokus, ketekunan, dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Temuan ini sesuai dengan penelitian Faristin et al. (2023) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan akademik siswa. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Subekti et al. (2023) yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Temuan penelitian ini juga memperkuat berbagai hasil penelitian sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran. Hadi et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan Kahoot! mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik. Hasil serupa ditemukan oleh Wahyudi (2023) yang menunjukkan bahwa Kahoot! efektif meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian Muchlisin (2026) juga melaporkan bahwa penggunaan Kahoot! mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah atas. Sementara itu, Nur et al. (2026), Azzami et al. (2026), dan Ria et al. (2025) menyimpulkan bahwa integrasi Kahoot! dalam berbagai mata pelajaran memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa, pemahaman materi, dan capaian pembelajaran.

Dari perspektif gamifikasi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan Kahoot! tidak hanya berasal dari penggunaan teknologi digital, tetapi juga dari penerapan prinsip-prinsip gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Al Adawiyah et al. (2023) menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi pemanfaatan teknologi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Dinihari et al. (2025) menambahkan bahwa pendekatan gamifikasi yang dipadukan dengan pedagogi modern mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, efektivitas Kahoot! dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari kombinasi antara teknologi interaktif dan desain pembelajaran yang berorientasi pada

pengalaman belajar siswa. Hal tersebut memperlihatkan bahwa media digital akan memberikan dampak yang lebih optimal apabila diintegrasikan dengan strategi pedagogis yang tepat.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot! dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran abad ke-21. Penggunaan media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga memfasilitasi evaluasi pembelajaran yang cepat, interaktif, dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Temuan ini memperkuat hasil kajian Wardani (2026) yang menyatakan bahwa Kahoot! memiliki peran penting dalam meningkatkan interaktivitas siswa pada berbagai mata pelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Sinaga et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pengintegrasian gamifikasi berbasis Kahoot! perlu terus dikembangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, keterlibatan siswa, serta mendukung terwujudnya pembelajaran yang aktif, efektif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Kahoot! merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Keberhasilan penggunaan Kahoot! tidak hanya terletak pada pemanfaatan teknologi digital, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, kompetitif, dan berpusat pada siswa. Temuan penelitian membuktikan bahwa integrasi elemen gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menganalisis pengaruh gamifikasi melalui Kahoot! terhadap hasil belajar siswa, mendeskripsikan motivasi belajar, serta mengukur efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran telah tercapai. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivisme sosial yang menempatkan interaksi aktif sebagai unsur penting dalam proses pembentukan pengetahuan. Selain itu, temuan penelitian juga mendukung konsep gamifikasi dalam pendidikan yang menekankan pentingnya pemberian tantangan, umpan balik, dan penghargaan sebagai pendorong motivasi intrinsik peserta didik. Oleh karena itu, Kahoot! dapat dipandang tidak hanya sebagai media evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu membangun lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan bermakna.

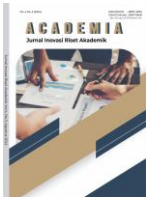
Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru dan sekolah dapat memanfaatkan Kahoot! sebagai alternatif strategi pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era pendidikan abad ke-21. Penggunaan media berbasis gamifikasi berpotensi mendukung pengembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan keterlibatan belajar yang menjadi tuntutan pembelajaran modern. Ke depan, implementasi Kahoot! dapat dikembangkan dengan mengintegrasikannya ke dalam berbagai model pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, maupun pembelajaran kolaboratif untuk memperoleh dampak yang lebih optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang lebih beragam, serta menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengkaji pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap variabel lain, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, literasi digital, kemampuan

pemecahan masalah, dan keterampilan abad ke-21 lainnya. Dengan semakin berkembangnya teknologi pendidikan, penelitian mengenai gamifikasi diharapkan dapat terus memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Adawiyah, A., Arifin, A. S., & Prasetya, D. B. Y. (2023). The gamifikasi pembelajaran berbasis Quizizz sebagai upaya peningkatan kompetensi pemanfaatan teknologi pengajar. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(3), 608–615. <https://journal.stmiki.ac.id/index.php/jpni/article/view/460>
- Amaliana, D. (2024). The role of student engagement in mediating learning motivation and learning discipline on economic learning outcomes. *Business and Accounting Education Journal*, 5(1), 90–107. <https://journal.unnes.ac.id/journals/baej/article/view/1119>
- Arifa, R., Maulidi, M. R., Kubro, K., & Hardiansyah, F. (2026). Gamification in project-based learning using the Kahoot application. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 6(1), 570–578. <https://doi.org/10.58737/jpled.v6i1.919>
- Azzami, M., Darma, Z., & Aniqoh, A. (2026). Penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap keterampilan kosakata bahasa Jerman level A1 pada siswa SMA: The use of Kahoot as a learning media for A1-level German vocabulary skills among senior high school students. *ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings*, 1(1), 125–138. <https://journal.unisad.ac.id/index.php/ascidia/article/view/426>
- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2025). *Inovasi bahan ajar literasi: Pendekatan gamifikasi dan pedagogi modern*. EDUPEDIA Publisher. <https://press.eduped.org/index.php/pedia/article/view/116>
- Faristin, V. A., Ismanto, H. S., & Venty, V. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SMA: Factors influencing high school students' learning motivation. *Jurnal Psikoedukasia*, 1(1), 125–153. <https://doi.org/10.26877/qj5yyx18>
- Hadi, D., Sari, D. M., Priyantor, D. E., Latifah, N., & Ilham, I. (2023). Meningkatkan religiusitas siswa sekolah menengah pertama melalui aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 433–442. <https://repository.uin-malang.ac.id/16402/>
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.57250/ajup.v5i1.1138>
- Hanysha, N., Muslikah, M., & Gunawan, H. (2025). Penerapan layanan bimbingan klasikal berbasis technology enhanced learning (TEL) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling Studies*, 2(2), 87–94. <https://doi.org/10.64420/ijgcs.v2i2.354>
- Hidayah, N. (2023). Student engagement: Peran motivasi, dukungan guru, dan teman sebaya. *Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 36–60. <https://doi.org/10.566237/jit.v2i1.29>
- Hidayani, R., & Hakim, A. R. (2026). Exploring technology-enhanced learning in Indonesia primary schools. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 5(1), 421–436. <https://ejournal-education.upi.edu/curricula/article/view/426>
- Lestari, S., Manurung, A. A., & Sumarni, S. (2024). Teori belajar konstruktivisme dan implikasi dalam pembelajaran IPA SD. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10622–10628. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5476>

- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Muchlisin, M. A. (2026). Pemanfaatan Kahoot! dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi aturan penggunaan tanda baca pada siswa sekolah menengah atas. *Lingua Franca*, 5(1), 126–139. https://doi.org/10.37680/lingua_franca.v5i1.9151
- Mursalim, M. K. (2026). Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran dan implikasinya terhadap desain instruksional di era transformasi digital. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(2), 44–55. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v4i2.1701>
- Nur, M. A. S., Mahani, A. T., Azkiajaya, A. N., Fadhillah, A. Z., Anggraini, D. F., & Rohman, T. (2026). Gamifikasi evaluasi pembelajaran PAI melalui Kahoot pada kelas VIII SMPIT. *Journal of Instructional and Development Researches*, 6(2), 298–303. <https://journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/758>
- Nuryati, N., Nurrahmah, N., Taufikurrahman, T., Syarifudin, S., & Nurhayati, S. (2026). Persepsi guru sekolah dasar terhadap pengembangan keterampilan 4C (critical thinking, creativity, communication, collaboration) dalam pembelajaran abad ke-21. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 7(2), 289–300. <https://doi.org/10.53299/diksi.v7i2.4164>
- Pradana, M. D., Setyosari, P., Ulfa, S., & Degeng, M. D. K. (2024). Correlation of learning systems with student engagement and learning outcomes. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(1), 364–377. <http://orcid.org/0009-0008-1830-6880>
- Pranyata, Y. I. P. (2023). Kajian teori konstruktivis sosial dan scaffolding dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(8), 2471–2483. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/461>
- Pratama, M. K., & Mulbar, U. (2026). Literature review: Pengaruh penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 797–804. <https://doi.org/10.56916/jp.v5i2.4074>
- Rachmawati, A. Y., Arfiani, Y., Febriana, I., & Suyono, S. (2024). Best practices pembelajaran berdiferensiasi berbasis proyek untuk meningkatkan student engagement pada pembelajaran IPA. *Jurnal Program Pendidikan Profesi Guru (JPROPPG)*, 2(1), 48–55. <https://jproppg.upstegal.ac.id/index.php/JPRO/article/view/54>
- Ramli, R., Saleh, A. R., Ahmad, M. I., Suhermi, S., & Sukriati, S. (2025). Efektivitas penilaian berbasis digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI). *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(3), 596–602. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v4i3.1792>
- 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. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/7066>
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & 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. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Subekti, N., Syah, M. F. J., Jariono, G., Kartikasari, E. D., Pramudya, R. S. A., Bahri, A. S., & Kuswanti, N. H. (2023). Peningkatan motivasi belajar melalui program pendampingan pembelajaran bagi siswa Sanggar Belajar PPWNI Klang Malaysia. *Warta LPM*, 235–244. <https://journals2.ums.ac.id/warta/article/view/1613>



- Susanti, M., Wediasti, W., & Kherrmarinah, K. (2025). Transformasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model TEL (technology enhanced learning) untuk meningkatkan antusiasme dan kolaborasi siswa kelas VIII di MTs Humaira Kota Bengkulu. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 241–252. <https://www.e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/educatoria/article/view/592>
- Wahyudi, M. H. (2023). Penggunaan Kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah pertama pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 179–194. <https://doi.org/10.57248/jishum.v2i2.300>
- Wardani, T. K. (2026). Analisis literatur: Peran media Kahoot! dalam meningkatkan interaktivitas siswa pada mata pelajaran pendidikan Islam. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(4), 1172–1178. <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/739>