



Submitted:
25 August 2023
Revised:
17 September 2023
Published:
30 November 2023

CONTACT

Correspondence Email:
winda2378@gmail.com

Address: Jalan M Yunus
Lubuk Lintah, Kota
Padang, Kode Pos: 25153

KEYWORDS

Contextual Teaching And
Learning, Minat Belajar,
Pembelajaran Sejarah,

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFICATION KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII SMP NEGERI 04 LEMBANG JAYA KABUPATEN SOLOK

**WINDA SADRINA¹, SONIA APRIDA², INTAN MARDIANIS³, SINDI
AULYA⁴, HANNAFI HADI⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang masih cenderung konvensional dan berpusat pada pendidik, sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi IPS yang bermuatan sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran gamification Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif semu (quasi-experimental) dengan desain dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian berjumlah 54 peserta didik tahun pembelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, sedangkan analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, serta terdapat pengaruh signifikan penggunaan media gamification Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mencapai 82,78 dengan tingkat ketuntasan 93%, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 64,81 dengan ketuntasan 41%. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran gamification Kahoot efektif meningkatkan hasil belajar IPS bermuatan sejarah melalui peningkatan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, Kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang relevan dan efektif dalam pembelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP.

I. INTRODUCTION

Hasil belajar dalam pendidikan sejarah tidak hanya dimaknai sebagai penguasaan fakta atau hafalan peristiwa masa lalu, tetapi juga mencakup perubahan sikap, pemahaman kronologis, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan menginterpretasi peristiwa sejarah secara kontekstual (Septiana dkk., 2025). Menurut (Yandi dkk., 2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan proses yang mengantarkan peserta didik pada perubahan perilaku yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari pengalaman belajar. Dalam pembelajaran sejarah, perubahan tersebut tercermin pada kemampuan peserta didik memahami hubungan sebab-akibat peristiwa, menafsirkan makna sejarah, serta menumbuhkan kesadaran historis dalam kehidupan sosial (Aqil & Loppies, 2025).

Sejalan dengan itu, Kingsley dalam Sudjana (2010) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pemahaman, serta sikap dan cita-cita. Ketiga ranah ini menjadi landasan penting dalam pembelajaran sejarah, karena sejarah tidak hanya mengajarkan apa yang terjadi di masa lalu, tetapi juga membentuk karakter, nilai, dan sikap kebangsaan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah menuntut strategi dan media yang mampu mengaktifkan peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Namun, hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 04 Lembang Jaya menunjukkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya materi sejarah, masih cenderung bersifat monoton dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran didominasi metode ceramah, sehingga peserta didik lebih banyak menerima informasi secara pasif tanpa dilibatkan dalam proses menemukan, menafsirkan, dan merefleksikan materi sejarah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar sejarah, yang ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik, rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, serta kecenderungan mengabaikan penilaian harian.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh keterbatasan sarana pembelajaran, seperti kurangnya buku paket dan sumber belajar alternatif, sehingga peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemahaman sejarah secara mandiri. Dampaknya, hasil belajar peserta didik masih menunjukkan adanya nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran sejarah belum sepenuhnya mampu mendorong pemahaman konseptual dan keterlibatan aktif peserta didik.

Hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas VII menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran sejarah apabila disajikan melalui media yang variatif, seperti video pembelajaran atau aktivitas berbasis permainan. Media yang interaktif dinilai mampu mengurangi kebosanan, meningkatkan konsentrasi, serta membantu peserta didik memahami materi sejarah yang bersifat abstrak dan kronologis. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik materi sejarah dan kebutuhan peserta didik.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik pembelajaran sejarah adalah media berbasis gamifikasi (Fauzan dkk., 2025; Martdana & Atno, 2025a; Suseno dkk., 2025). Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik (Mahbubi, 2025; Purba dkk., 2024; Srimuliyani, 2023). Dalam pembelajaran sejarah, gamifikasi dapat digunakan untuk menguatkan pemahaman konsep, memperkuat daya ingat terhadap peristiwa sejarah, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Martdana & Atno, 2025b; Suprianto & Yuliantri, 2025; Zakiya, 2025).

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan pendidik menyajikan materi sejarah dalam bentuk kuis interaktif yang dilengkapi dengan batasan waktu, skor, dan umpan balik langsung (Martdana & Atno, 2025b; Nisa dkk., 2025). Media ini dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif, sehingga dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran sejarah yang selama ini cenderung bersifat tekstual dan satu arah (Kariyani dkk., 2024; Malik dkk., 2025; Mamonto dkk., 2021). Media pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan interaksi pendidik dan peserta didik serta membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, termasuk dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dan pendekatan gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, sebagian penelitian terdahulu masih berfokus pada konteks umum IPS atau studi literatur, sehingga kajian empiris yang secara khusus menguji pengaruh media gamifikasi Kahoot terhadap hasil belajar sejarah pada jenjang SMP masih perlu diperdalam. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran gamification Kahoot dalam pembelajaran IPS berbasis sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran gamification Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 04 Lembang Jaya Kabupaten Solok, sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

II. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel terikat melalui pengukuran data numerik dan analisis statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah Matching-Only Posttest-Only Control Group Design, yaitu desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, tanpa pemberian pretest. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 04 Lembang Jaya, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat, pada semester genap tahun ajaran

2024/2025. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 04 Lembang Jaya yang berjumlah 108 orang dan terbagi ke dalam empat kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas VII.4 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.1 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 27 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes. Instrumen tes terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan dan konsistensi pengukuran. Uji validitas instrumen dilakukan dengan teknik korelasi point biserial untuk menilai keterkaitan antara skor setiap butir soal dengan skor total, sedangkan uji reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien Alpha Cronbach melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 20. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan metode Kolmogorov–Smirnov menggunakan bantuan SPSS versi 20, sedangkan uji homogenitas varians dilakukan dengan uji Levene. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

III. RESULT AND DISCUSSION

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 04 Lembang Jaya dengan judul: “Pengaruh Media Pembelajaran Gamification Kahoot terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil Post-test Kelas Kontrol

Data penelitian minat belajar peserta didik yang mencakup indikator minat belajar peserta didik yang telah dilakukan dalam kelas VIII.1 di lakukan tes dengan jumlah soal yang diberikan sebanyak 20 butir soal. Kriteria penilaian hasil belajar di SMP Negeri 04 Lembang Jaya yang dilihat pada kriteria penilaian:

Tabel 1

Kriteria Penilaian Hasil Belajar di SMP N 04 Lembang Jaya

KKM	Interval	Prediket	Keterangan
70	0-40	BB	Belum Berkembang
	41-60	CB	Cukup Berkembang
	61-80	B	Berkembang
	81-100	SB	Sangat Berkembang

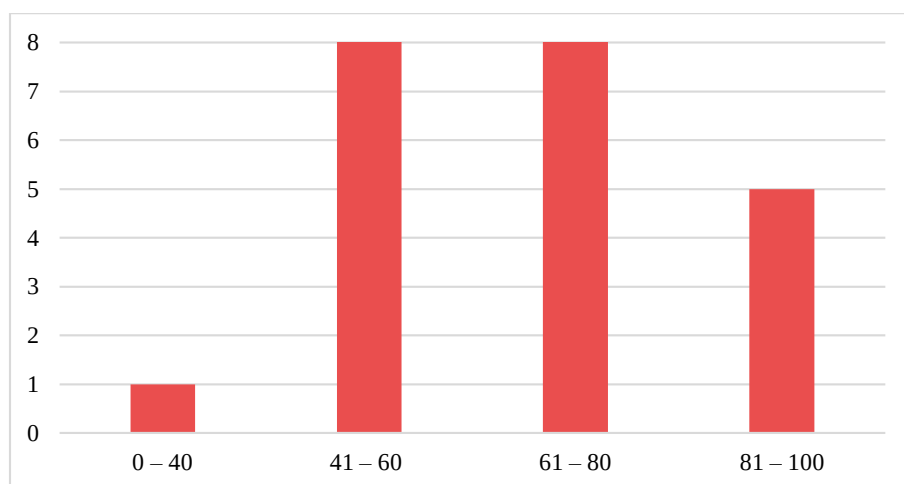
Distribusi frekuensi dengan banyaknya individu (n) dikali seratus. Analisis data telah dilakukan sehingga diperoleh distribusi frekuensi belajar yang dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Post-Test* Kelas Kontrol

Klasifikasi	Interval	Frekuensi	Presentase
Belum Berkembang	0 – 40	1	3,70%
Cukup Berkembang	41 – 60	11	40,74%
Berkembang	61 – 80	10	37,04%
Sangat Berkembang	81 – 100	5	18,52%
Jumlah		27	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, maka tergambar hasil post-test kelas kontrol pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII. 1 SMP Negeri 04 Lembang Jaya, yang tergolong dalam klasifikasi belum berkembang berjumlah 1 orang pada taraf 3,70%, diklasifikasi cukup berkembang 11 orang pada taraf 40,74%, diklasifikasi berkembang berjumlah 10 orang pada taraf 37,04%, diklasifikasi sangat berkembang berjumlah 5 orang dengan taraf 18,52%. 73 Hasil ini jika diklasifikasikan ke dalam tabel distribusi frekuensi hasil belajar post-test kelas kontrol di atas, dapat dikatakan bahwa besarnya hasil belajar post-test pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII.1 rata-rata cukup berkembang, yaitu berada pada interval 41 – 60. Untuk lebih mudah dalam membandingkan hasil distribusi frekuensi tersebut, dapat digambarkan dengan histogram berikut:

Grafik 1. Hasil Belajar (*Pre-test*) Kelas Sampel



Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

Data penelitian minat belajar peserta didik yang mencakup indikator minat belajar peserta didik yang telah dilakukan dalam kelas VIII.4 di lakukan tes dengan jumlah soal yang diberikan sebanyak 20 butir soal. Kriteria penilaian hasil belajar di SMP Negeri 04 Lembang Jaya yang dilihat pada kriteria penilaian:

Tabel 3

Kriteria Penilaian Hasil Belajar di SMP N 04 Lembang Jaya

KKM	Interval	Prediket	Keterangan
70	0-40	BB	Belum Berkembang
	41-60	CB	Cukup Berkembang
	61-80	B	Berkembang
	81-100	SB	Sangat Berkembang

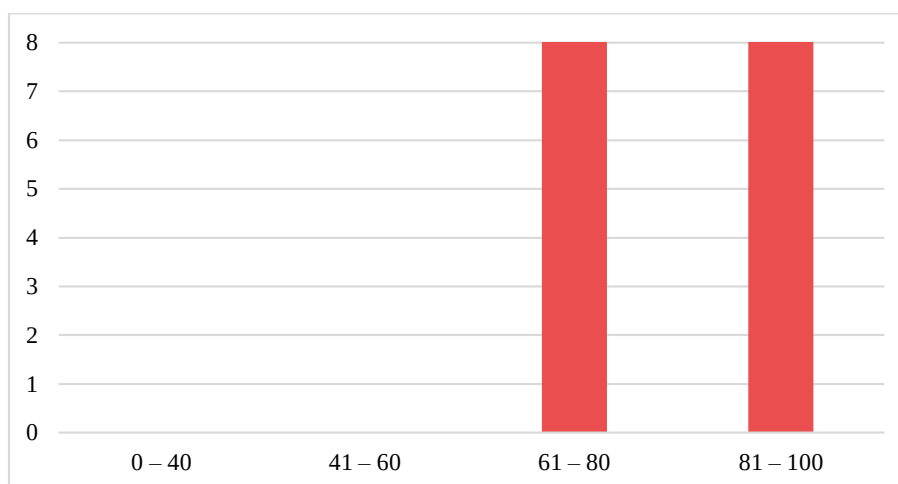
Distribusi frekuensi dengan banyaknya individu (n) dikali seratus. Analisis data telah dilakukan sehingga diperoleh distribusi frekuensi belajar yang dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Post-Test Kelas Kontrol*

Klasifikasi	Interval	Frekuensi	Presentase
Belum Berkembang	0 – 40	0	0%
Cukup Berkembang	41 – 60	0	0%
Berkembang	61 – 80	13	48,14%
Sangat Berkembang	81 – 100	14	51,86%
Jumlah		27	100%

Berdasarkan berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4 di atas, maka tergambar hasil Post-Test kelas eksperimen pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII. 4 SMP Negeri 04 Lembang Jaya, yang tergolong dalam klasifikasi belum berkembang berjumlah 0 orang pada taraf 0%, diklasifikasi cukup berkembang berjumlah 0 orang pada taraf 0%, diklasifikasi berkembang berjumlah 13 orang pada taraf 48,14%, diklasifikasi sangat berkembang berjumlah 14 orang dengan taraf 51,86% Hasil ini jika diklasifikasikan ke dalam tabel distribusi frekuensi hasil belajar post-test kelas kontrol di atas, dapat dikatakan bahwa besarnya hasil belajar post-test pada kelas eksperimen rata-rata cukup berkembang, yaitu berada pada interval 81-100 Untuk lebih mudah dalam membandingkan hasil distribusi frekuensi tersebut, dapat digambarkan dengan histogram berikut:

Grafik 2. Histogram Hasil Belajar (*Post-test*) Kelas Sampel



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamification Kahoot terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis data post-test, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran gamification Kahoot dan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai post-test sebesar 82,78 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 93%, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata nilai 64,81 dengan tingkat ketuntasan sebesar 41%. Perbedaan capaian tersebut mengindikasikan bahwa integrasi media gamifikasi Kahoot dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa dukungan media digital interaktif.

Untuk memastikan keabsahan temuan tersebut, dilakukan uji statistik lanjutan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data post-test pada kedua kelompok berdistribusi normal ($\text{sig} > 0,05$), sementara uji homogenitas mengonfirmasi bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya prasyarat tersebut, analisis dilanjutkan menggunakan uji Independent Sample t-test. Hasil uji menunjukkan nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ($5,517 > 1,675$) dengan signifikansi $p = 0,000$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menegaskan bahwa secara statistik terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran gamification Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS yang bermuatan sejarah.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Puspitasari dkk., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah Indonesia. Selain itu, (Wijaya & Hapsari, 2025), menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis Kahoot dalam pembelajaran sejarah tingkat menengah berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, khususnya dalam memahami materi sejarah yang bersifat abstrak dan kronologis. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti

bahwa media gamifikasi tidak hanya efektif secara kuantitatif, tetapi juga relevan secara pedagogis dalam pembelajaran sejarah.

Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Chandra dkk., 2023; Rukmana dkk., 2024). Pembelajaran sejarah yang selama ini cenderung dipersepsikan sebagai mata pelajaran hafalan dan monoton akibat dominasi metode ceramah dapat diatasi melalui penerapan Kahoot. Melalui mekanisme kuis interaktif, peserta didik dituntut untuk berpikir cepat, memahami konteks peristiwa sejarah, serta mengaitkan konsep secara bermakna dalam suasana kompetitif yang menyenangkan. Kondisi ini selaras dengan prinsip active learning yang menekankan pentingnya keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam meningkatkan pemahaman konseptual.

Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan Kahoot juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir historis peserta didik, seperti pemahaman fakta sejarah, penalaran sebab-akibat, dan pemahaman kronologis peristiwa. Soal-soal yang dirancang dalam Kahoot mendorong siswa untuk tidak sekadar menghafal tahun dan tokoh, tetapi memahami makna peristiwa sejarah dalam konteks yang lebih luas. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan fakta, tetapi juga pada pembentukan kesadaran sejarah (historical consciousness) dan sikap kritis terhadap masa lalu.

Selain itu, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga tidak terlepas dari meningkatnya partisipasi dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berbeda dengan kelas kontrol yang masih didominasi metode ceramah dan interaksi terbatas, kelas eksperimen menunjukkan iklim pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi Kahoot dapat menjadi stimulus pembelajaran yang efektif dalam mengatasi rendahnya partisipasi siswa pada pembelajaran IPS sejarah.

Meskipun demikian, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sejarah tetap memerlukan perencanaan yang matang agar tidak bergeser menjadi aktivitas bermain semata. Guru perlu memastikan bahwa penyusunan soal, indikator pembelajaran, dan tujuan kompetensi sejarah tetap menjadi fokus utama. Dengan perencanaan yang tepat, Kahoot dapat menjadi media strategis dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan tujuan pembelajaran sejarah yang bermakna. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran sejarah di sekolah menengah, khususnya dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran gamification Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus memperkuat keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah dalam mata pelajaran IPS.

IV. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bermuatan sejarah di kelas VII SMP Negeri 04 Lembang Jaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran gamification Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan Kahoot memperoleh rata-rata nilai 82,77 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 93%, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya mencapai rata-rata 64,81 dengan ketuntasan 41%. Perbedaan capaian tersebut mengindikasikan bahwa integrasi media gamifikasi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah, baik dari aspek pemahaman materi maupun keterlibatan belajar peserta didik. Hal ini diperkuat oleh hasil uji Independent Sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, media pembelajaran gamification Kahoot terbukti efektif dan layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

REFERENCES

- Aqil, M., & Loppies, M. (2025). Revitalization of History Learning in Senior High Schools. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 15(2), 619–629.
- 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.
- Fauzan, R., Nizami, S. A., Trihadi, F., Syarif, A., Putri, A., & Fahmi, A. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 10 SMA. *Advances In Education Journal*, 2(3), 1945–1957.
- Kariyani, S., Maulida, Hapizzurrahman, Ardiansyah, A., Ponisian, D., Rahmasari, N., Hasnawati, N., Kusuma, M., Fitriani, N., Sa'adati, N., Yusuf, J., & Dasarja, L. B. (2024). Media Pembelajaran yang Seru dan Efektif dengan Memanfaatkan Media Kahoot. *DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(02), 116–119. <https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i02.141>
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Malik, A., Aulia, A., Zuliani, N. V., & Mardiyah, S. S. (2025). IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF KAHOOT DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MAN 2 KOTA SUKABUMI: Gamification Strategy Using Kahoot to Enhance Student Participation in the Learning of Islamic Cultural History at Madrasah Aliyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 304–319. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i2.432>

- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jjll.v2i1.10103>
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025a). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335.
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025b). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335.
- Nisa, S. Z., Sabila, S. N., Ayu, W. P. A., & Maesyaroh, Z. (2025). APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1).
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299–305.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135–148.
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). Memperkuat literasi teknologi melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan media Kahoot di kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3), 790–796.
- Septiana, N., Jayan, A. A., Faldam, R., Safitri, S., & Oktapiani, R. (2025). Pendekatan Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Literasi Sejarah dan Karakter Siswa. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(4), 314–328.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Suprianto, S., & Yuliantri, R. D. (2025). Application of gamification in history learning: Its impact on students' motivation and understanding of historical concepts. *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial*, 8(1), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um022v8i12025p186-196>
- Suseno, S., Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Platform Wordwall dalam Pembelajaran SKI: Systematic Literatur Rivew. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(2), 723–738.
- Wijaya, D., & Hapsari, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA. *Journal of Modern Social and Humanities*, 1(3), 74–79. <https://doi.org/10.71094/jmsh.v1i3.153>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
- Zakiya, L. N. (2025). Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Sejarah Peradaban Islam pada Mata Pelajaran PAI di SMP. *Journal of Educational Research and Community Service*, 1(3), 245–253.

