

**STRATEGI GURU DALAM MENGEVALUASI  
PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI KAHOOT  
DI UPT SD NEGERI SINAR MULYO**

Deki Saputra<sup>1</sup>, Krisno Budi Prasetyo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah OKU Timur

Alamat e-mail : [sdeki3332@gmail.com](mailto:sdeki3332@gmail.com)<sup>1</sup>, [krisnobp@gmail.com](mailto:krisnobp@gmail.com)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to describe teacher strategies in evaluating learning using the Kahoot Application at UPT SD Negeri Sinar Mulyo, as well as to analyze the obstacles faced and the effectiveness of the strategies applied. The method used is descriptive qualitative research with the research subjects being grade IV teachers. Data collection techniques in this study were carried out through interviews, observations, and documentation, while data analysis techniques used data reduction techniques, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study showed that teachers have a good understanding of Kahoot and have integrated it into the learning process since 2021. Thorough preparation was carried out by compiling question grids and integrating Kahoot with Google Classroom. In its implementation, Kahoot was used as a formative evaluation and ice-breaking tool, which succeeded in creating an interactive classroom atmosphere. Although there were obstacles such as internet network problems, teachers were able to overcome them by changing service providers and taking technology training. The effectiveness of using Kahoot can be seen from the increase in student participation and motivation. This study concludes that Kahoot is an effective evaluation tool in increasing student engagement, and provides recommendations for ongoing training for teachers and improving technology infrastructure in schools.*

*Keywords: Kahoot, learning evaluation, teacher strategies, student engagement, elementary education.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam mengevaluasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot di UPT SD Negeri Sinar Mulyo, serta menganalisis kendala yang dihadapi dan efektivitas strategi yang diterapkan. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah guru kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi, adapun teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang baik tentang Kahoot dan telah mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran sejak tahun 2021. Persiapan yang matang dilakukan dengan menyusun kisi-kisi soal dan mengintegrasikan Kahoot dengan Google Classroom. Dalam

implementasinya, Kahoot digunakan sebagai alat evaluasi formatif dan ice-breaking, yang berhasil menciptakan suasana kelas yang interaktif. Meskipun terdapat kendala seperti masalah jaringan internet, guru mampu mengatasinya dengan mengganti penyedia layanan dan mengikuti pelatihan teknologi. Efektivitas penggunaan Kahoot terlihat dari peningkatan partisipasi dan motivasi siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Kahoot merupakan alat evaluasi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan rekomendasi untuk pelatihan berkelanjutan bagi guru serta peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah.

**Kata Kunci:** Kahoot, evaluasi pembelajaran, strategi guru, keterlibatan siswa, pendidikan dasar.

### **A. Pendahuluan**

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, transformasi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keniscayaan. Proses pembelajaran yang dulunya berbasis tradisional kini beralih ke digitalisasi, yang mengarah pada pengalaman belajar yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu inovasi yang menonjol dalam pembelajaran adalah penggunaan Aplikasi Kahoot, sebuah platform berbasis kuis yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui gamifikasi. Penelitian menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperbaiki hasil belajar mereka secara signifikan (Muna et al., 2023; Andriani et al., 2023; Mdalalose et al., 2021). Kahoot berfungsi sebagai alat interaktif yang memungkinkan guru untuk menciptakan kuis yang menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dengan tujuan pembelajaran dan membantu dalam menilai kebutuhan belajar mereka (Muna et al., 2023). Dalam konteks pendidikan tinggi, Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan

konsentrasi, kolaborasi, dan kenyamanan siswa dalam belajar (Andriani et al., 2023).

Evaluasi pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam era pendidikan modern untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Evaluasi memiliki tujuan untuk menggambar sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, evaluasi yang baik mampu menunjukkan kemampuan siswa secara menyeluruh dan tidak hanya fokus pada hasil akhir. Penggunaan Aplikasi seperti Kahoot! dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memberikan umpan balik cepat selama proses evaluasi (Suryati et al., 2022). Teknologi memungkinkan metode belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Kahoot! sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik membuat kuis dan permainan edukasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, adalah salah satu Aplikasi yang telah mendapat perhatian di dunia pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan menjadi fokus utama dalam berbagai

kebijakan dan inovasi di bidang pembelajaran. Dalam era digital, Aplikasi teknologi seperti Kahoot telah menawarkan solusi interaktif untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran. Kahoot, sebagai platform game-based learning, memfasilitasi pengajar untuk menciptakan evaluasi yang menarik dan memotivasi siswa. Keberhasilan implementasi Kahoot tergantung pada strategi guru dalam memanfaatkannya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sundari et al., 2024). Penelitian tentang penggunaan teknologi seperti Kahoot relevan dengan kebutuhan pengembangan metode evaluasi yang lebih partisipatif.

Namun, penerapan teknologi ini tidak lepas dari tantangan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keberhasilan strategi evaluasi berbasis teknologi bergantung pada kesiapan guru, pemahaman siswa, dan dukungan infrastruktur (Herawati et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana strategi guru dapat dioptimalkan dalam menggunakan Kahoot untuk mengevaluasi pembelajaran di kelas IV SD. Fokus pada kelas IV relevan karena siswa pada jenjang ini sedang mengalami transisi penting dalam pola pembelajaran mereka.

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena dapat memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat mendukung proses belajar-mengajar secara efektif. Dengan adanya strategi yang tepat, guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menciptakan

suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan (Luthfiyati et al., 2024) bahwa "integrasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran". Penelitian ini membatasi ruang lingkup pada guru kelas IV dan siswa kelas IV di UPT SD Negeri Sinar Mulyo. Pembatasan ini dilakukan untuk memperoleh data yang lebih spesifik dan relevan dengan konteks penerapan Kahoot di lingkungan sekolah dasar.

Oleh karena itu, Peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Strategi Guru dalam Mengevaluasi Pembelajaran dengan Aplikasi Kahoot di UPT SD Negeri Sinar Mulyo" diharapkan dapat menawarkan solusi praktis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperbaiki metode evaluasi yang ada, dan membantu guru menggunakan teknologi sebagai bagian dari pendekatan pengajaran mereka. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendorong inovasi pendidikan yang berkaitan dengan tantangan masa depan.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kualitatif diskriptif, karena berfokus pada strategi guru dalam mengevaluasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot. Subyek penelitian adalah guru kelas IV di UPT SD Negeri Sinar Mulyo. Lokasi penelitian adalah di UPT SD Negeri Sinar Mulyo, tepatnya di kelas IV, waktu penelitian di laksanakan

pada harii kamis tanggal 16 Januari 2024. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi. Serta instrumen pengumpulan datanya adalah pedoman wawancara, lembar observasi, format dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan Analisis dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman). Analisis naratif dapat digunakan untuk menjelaskan strategi guru.

### **C. Hasil Penelitian dan**

#### **Pembahasan**

##### **Hasil**

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sesuai dengan metode yang diusulkan oleh Miles dan Huberman. Melalui pendekatan analisis naratif, strategi guru dalam menggunakan Kahoot dapat dijelaskan secara terperinci.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa guru kelas IV di UPT SD Negeri Sinar Mulyo, Hari Suhud, S.Pd., M.Pd., memiliki pemahaman yang mendalam tentang Aplikasi Kahoot. Kahoot dipahami sebagai platform edukasi berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Motivasi utama guru dalam menggunakan Kahoot adalah untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang

bermakna dan menarik bagi siswa. Berdasarkan wawancara, diketahui bahwa guru telah mengenal Kahoot sejak tahun 2019, dan penggunaannya secara konsisten dimulai pada tahun 2021. Hal ini menunjukkan adanya pengalaman yang cukup dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Melalui observasi, guru terlihat mampu menjelaskan fungsi dasar Kahoot serta fitur-fiturnya, termasuk bagaimana platform ini dapat digunakan untuk asesmen formatif. Motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi ini mencerminkan kesadaran akan pentingnya inovasi dalam evaluasi pembelajaran.

Dalam persiapan menggunakan Kahoot, guru melakukan langkah-langkah yang matang sebelum pelaksanaan. Guru menyusun kisi-kisi soal yang didasarkan pada capaian pembelajaran dan tujuan yang telah ditentukan. Kisi-kisi ini kemudian diimplementasikan ke dalam platform Kahoot, di mana soal dan kunci jawaban diatur secara otomatis. Selain itu, guru juga memanfaatkan Google Classroom untuk mengintegrasikan evaluasi berbasis Kahoot ke dalam pembelajaran. Dalam wawancara, guru menjelaskan bahwa referensi utama yang digunakan untuk membuat kuis di Kahoot meliputi buku guru, buku siswa, dan internet. Observasi mendukung pernyataan ini, di mana persiapan guru tampak terstruktur dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Langkah-langkah ini menunjukkan penerapan yang baik dari pendekatan berbasis

teknologi sebagaimana yang diuraikan oleh Mishra dan Koehler (2006) dalam model TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*).

Selanjutnya, dalam proses implementasi, guru menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi di akhir setiap pertemuan. Selain itu, Kahoot juga dimanfaatkan sebagai ice-breaking untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan antusiasme mereka. Observasi mencatat bahwa penggunaan Kahoot berhasil menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Guru juga mampu mengatasi kendala teknis, seperti masalah jaringan, dengan mengganti penyedia layanan internet. Kahoot diterapkan dengan pendekatan yang fleksibel, di mana soal-soal disesuaikan berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Siswa dengan kemampuan yang lebih rendah dikelompokkan dan diberikan soal yang lebih sederhana, sementara siswa dengan kemampuan lebih tinggi diberikan soal yang lebih menantang. Strategi ini menunjukkan diferensiasi dalam evaluasi yang membantu memastikan semua siswa dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Dalam hal strategi evaluasi, guru melibatkan berbagai pendekatan inovatif. Salah satu strategi utama adalah pembiasaan siswa menggunakan teknologi dengan cara memberikan giliran kepada setiap siswa untuk mencoba perangkat seperti Chromebook. Guru juga mengadopsi pendekatan rolling Aplikasi, di mana Kahoot tidak

digunakan secara terus-menerus untuk menghindari kejenuhan siswa. Ia menyesuaikan soal dengan tingkat pemahaman siswa, yang disusun berdasarkan kelompok kemampuan kognitif. Strategi ini didukung oleh teori diferensiasi pembelajaran yang menekankan pentingnya adaptasi metode evaluasi sesuai kebutuhan siswa. Dengan strategi ini, siswa dapat belajar dengan lebih efektif sesuai dengan kemampuan mereka.

Berdasarkan wawancara dan observasi, Kahoot dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran. Guru mencatat bahwa Kahoot mampu mencegah kecurangan, seperti mencontek, dengan desain soal berbasis simbol dan warna. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti evaluasi. Partisipasi siswa juga meningkat signifikan sejak Kahoot diterapkan. Efektivitas Kahoot tidak hanya terletak pada aspek teknisnya, tetapi juga pada kemampuannya untuk membuat evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Namun, penelitian ini juga mencatat kendala utama yang dihadapi, yaitu masalah jaringan internet, seperti sinyal yang buruk. Guru mengatasi masalah ini dengan mengganti penyedia layanan seluler yang lebih stabil. Selain itu, guru mengikuti pelatihan teknologi untuk meningkatkan kompetensinya dalam menggunakan Aplikasi seperti Kahoot. Upaya ini mencerminkan kemampuan adaptasi yang tinggi dari guru dalam menghadapi tantangan teknologi. Dengan demikian,

penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong guru untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

### **Pembahasan**

Dalam pembahasan ini menguraikan pemahaman, persiapan, implementasi, strategi evaluasi, efektivitas, serta kendala dan solusi yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran.

Guru memahami Kahoot sebagai Aplikasi berbasis permainan yang dapat meningkatkan interaktivitas siswa. Sejak pertama kali menggunakan Kahoot secara insidental pada tahun 2019, guru menunjukkan motivasi tinggi untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, yang kemudian menjadi rutinitas sejak tahun 2021. Observasi menunjukkan bahwa guru mampu menjelaskan fungsi dan fitur Kahoot secara komprehensif. Temuan ini sejalan dengan *Constructivism Learning Theory* yang dikemukakan oleh (Piaget, 1969) dan (Vygotsky, 1978), yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Kahoot memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara interaktif melalui pengalaman bermain sambil belajar. Selain itu, generasi digital native lebih responsif terhadap teknologi dalam pembelajaran, dan Kahoot menjadi alat yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan ini. Penelitian oleh

(Ouafae Benzizoune & Mounir Chibi, 2024), juga menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran tata bahasa.

Dalam persiapan menggunakan Kahoot, guru melakukan langkah-langkah sistematis, seperti menyusun kisi-kisi soal berdasarkan capaian pembelajaran dan mengintegrasikan Kahoot dengan Google Classroom. Observasi menunjukkan bahwa langkah-langkah ini dilakukan dengan baik, menciptakan evaluasi yang terstruktur. Strategi persiapan ini sejalan dengan pendekatan *Backward Design* yang dikemukakan oleh (Wiggins & McTighe, 2005), yang menekankan pentingnya menetapkan hasil pembelajaran sebelum melakukan evaluasi. Integrasi Kahoot dengan teknologi lain mencerminkan penerapan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) oleh (Mishra & Koehler, 2006), yang menjelaskan perlunya kombinasi antara teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran. Penelitian oleh (González, 2024) menunjukkan bahwa Kahoot efektif ketika dirancang secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Implementasinya, Kahoot digunakan sebagai alat evaluasi formatif di akhir setiap sesi pembelajaran dan sebagai ice-breaking untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Guru mampu mengatasi kendala teknis, seperti gangguan sinyal, dengan mengganti penyedia layanan internet. Observasi mendukung temuan ini, di mana

penggunaan Kahoot berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan dinamis. Penggunaan Kahoot sebagai evaluasi formatif mendukung *Formative Assessment Framework* yang dikemukakan oleh (Black & Wiliam, 2010), yang menyatakan bahwa evaluasi formatif dapat memberikan umpan balik langsung untuk meningkatkan proses belajar. Adaptasi guru dalam menghadapi kendala teknis mencerminkan *Adaptive Learning Theory*, yang menekankan pentingnya fleksibilitas dalam memenuhi kebutuhan siswa.

Strategi evaluasi yang diterapkan oleh guru juga menunjukkan pendekatan diferensiasi, di mana soal disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Siswa dengan kemampuan lebih rendah diberikan soal yang lebih sederhana, sementara siswa dengan kemampuan lebih tinggi diberi soal yang lebih menantang. Pendekatan rolling Aplikasi digunakan untuk mencegah kejenuhan siswa dalam menggunakan Kahoot. Strategi diferensiasi ini mendukung *Differentiated Instruction* yang dikemukakan oleh (Tomlinson, 2001), yang menekankan bahwa evaluasi dan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Penelitian oleh (Valença et al., 2024) menunjukkan bahwa Kahoot efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan melalui pendekatan permainan berbasis kelompok.

Efektivitas penggunaan Kahoot dalam evaluasi juga terlihat dari hasil wawancara yang menunjukkan bahwa Kahoot mencegah kecurangan, meningkatkan antusiasme siswa, dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif selama evaluasi menggunakan Kahoot, di mana elemen permainan seperti simbol dan warna memotivasi siswa untuk berpikir dan menjawab soal. Temuan ini sesuai dengan *Motivational Design Theory* (ARCS Model) yang dikemukakan oleh (Keller, 1987), yang menjelaskan bahwa perhatian (*Attention*) dan relevansi (*Relevance*) adalah kunci untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh (Zakaria & Mohd, 2024), juga menunjukkan bahwa Kahoot dapat diterapkan di berbagai bidang untuk meningkatkan pemahaman siswa, sementara penelitian (Wang, 2015) mendukung bahwa elemen kompetitif Kahoot meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Namun, kendala yang dihadapi guru, seperti gangguan sinyal, dapat menghambat kelancaran evaluasi. Guru mengatasi kendala ini dengan mengganti penyedia layanan internet dan mengikuti pelatihan teknologi untuk meningkatkan kompetensinya dalam menggunakan Kahoot. Solusi ini mencerminkan *Problem-Solving Theory* yang dikemukakan oleh (Dewey, 1993), yang menekankan pentingnya kemampuan menganalisis masalah dan mencari solusi yang relevan. Partisipasi dalam pelatihan mencerminkan *Professional*

*Development Framework*  
oleh (Guskey, 2002), yang menekankan pentingnya pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru. Penelitian oleh (Fauzan & Pinandita, 2025) menemukan bahwa pelatihan penggunaan Kahoot dapat membantu guru menciptakan evaluasi yang berpihak pada siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan bahwa Kahoot adalah alat evaluasi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Strategi seperti diferensiasi soal, adaptasi terhadap kendala teknis, dan integrasi teknologi mendukung keberhasilan implementasi Kahoot. Temuan ini relevan dengan teori pendidikan modern dan didukung oleh penelitian sebelumnya, menunjukkan potensi Kahoot dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian di UPT SD Negeri Sinar Mulyo bahwa Aplikasi Kahoot adalah alat evaluasi pembelajaran yang efektif serta berdampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kualitas pembelajaran dan motivasi siswa. Pemahaman mendalam tentang penggunaan Kahoot, didukung oleh persiapan sistematis seperti penyusunan kisi-kisi soal yang relevan dengan capaian pembelajaran dan integrasi teknologi pendukung seperti Google Classroom. Dalam implementasinya, juga Aplikasi Kahoot digunakan

secara fleksibel sebagai formatif evaluasi dan aktivitas ice-breaking untuk menjaga perhatian serta antusiasme siswa. Serta strategi yang dilakukan oleh guru dalam proses evaluasi pembelajaran sangat efektif dengan pembiasaan siswa menggunakan teknologi pembelajaran. Kendala teknis seperti gangguan jaringan internet berhasil diatasi melalui solusi adaptif, menunjukkan kemampuan guru untuk terus berinovasi dan meningkatkan kompetensinya. Penelitian ini menekankan bahwa pemanfaatan Aplikasi Kahoot tidak hanya mendorong pembelajaran yang interaktif tetapi juga mendukung pengembangan metode pengajaran berbasis teknologi, menjadikannya alat yang relevan dalam menghadapi kebutuhan pendidikan di era digital.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan berkelanjutan bagi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan.
2. Peningkatan infrastruktur teknologi, termasuk koneksi internet.
3. Pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan relevan.
4. Penerapan metode evaluasi yang variatif untuk mencegah kejenuhan siswa.
5. Kolaborasi dengan pihak ketiga untuk dukungan pelatihan dan pengembangan teknologi.

Dengan diterapkannya saran-saran ini, diharapkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa

dapat meningkat di UPT SD Negeri Sinar Mulyo dan sekolah-sekolah lainnya.

### **E. Daftar Pustaka**

- Andriani, D., Suprpto, P. K., & Triyanto, S. A. (2023). Pengaruh Media Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 16(1), 11.  
<https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v16i1.67434>
- Black, P., & Wiliam, D. (2010). Inside the Black Box: Raising Standards through Classroom Assessment. *Phi Delta Kappan*, 92(1), 81–90.  
<https://doi.org/10.1177/003172171009200119>
- Dewey, J. (1993). *How We Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Educative Process*. D.C. Heath and Company.
- Fauzan, A., & Pinandita, T. (2025). Kahoot Application in Creating Differentiated Questions that Favor Students at SD Negeri 1 Kedungwuluh Lor, Patikraja, Banyumas Regency. 5(1), 47–51.  
<https://doi.org/10.30595/jpts.v5i1.25525>
- González, S. F. (2024). Kahoot! como Herramienta Educativa: Análisis de su uso en Programas de Formación para Mujeres Desempleadas en Zonas Rurales. *Enseñanza y Aprendizaje en la Era Digital desde la Investigación y la Innovación*.  
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/150308/1/Ensenanza-y-aprendizaje-en-la-era-digital-desde-la-investigacion-y-la-innovacion.pdf#page=83>
- Guskey, T. R. (2002). Professional Development and Teacher Change. *Teachers and Teaching*, 8(3), 381–391.  
<https://doi.org/10.1080/135406002100000512>
- Herawati, E. S. B., Surya, P., & Mustofa, Z. (2024). Pelatihan Peningkatan Kualitas Pembelajaran bagi SMP Muhammadiyah Kabupaten Sleman. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 191–205.  
<https://doi.org/10.53299/bajpm.v4i3.924>
- Piaget, J. (1969). *The Mechanisms of Perception*. Routledge & Kegan Paul.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.  
<https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Luthfiyati, D., Faridah, F., Setyaningrum, R. R., Anam, M., Almayda, Z., & Keguruan, F. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan: Peningkatan literasi siswa dengan media digital reading. *Abdimas Siliwangi*, 7(3), 524–537.  
<https://doi.org/10.22460/as.v7i3.25037>
- Mdlalose, N., Ramaila, S., & Ramnarain, U. (2021). Using Kahoot! As A Formative Assessment Tool in Science Teacher Education. *International Journal of Higher Education*, 11(2), 43.  
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v11n2p43>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006).

- Technological Pedagogical  
Content Knowledge: A  
Framework for Teacher  
Knowledge. *Teachers College  
Record: The Voice of  
Scholarship in Education*, 108(6),  
1017–1054.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Muna, H., Setiyana, R., & Ismail, F. (2023). A Game-based Assessment as A Formative Test in Academic Performance: Teachers' Perspectives on Kahoot! *International Journal of Education, Language, and Religion*, 5(2), 180.  
<https://doi.org/10.35308/ijelr.v5i2.8661>
- Ouafae Benzizoune, & Mounir Chibi. (2024). The Effectiveness of Using Kahoot in Reinforcing Grammar and Writing for Ibn Tofail University EFL Students. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 6(4), 103–113.  
<https://doi.org/10.32996/jeltal.2024.6.4.11>
- Rilvani, E., Butsianto, S., & Romli, I. (2024). PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI DI SMK AL MUJAHIDIN CIKARANG (Vol. 2, Issue 1).  
<https://vinicho.id/index.php/vidheas>
- Sundari, S., Prasetya, B., Pegirian, S., Ahmad, I., & Probolinggo, D. (2024). MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK MELALUI GAME-BASED LEARNING “KAHOOT” PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5.  
<https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v5i1.1262>
- Suryati, I., Permatasari, R., Rofiana, A. P., Miftah, R. N., Musthofa, W. S., & Matematika, P. (2022). GAME BASED ASSESSMENT UNTUK PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI: KAHOOT!  
<https://doi.org/https://doi.org/10.25273/jta.v7i1.10310>
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms* (2nd Edition). ASCD (Association for Supervision and Curriculum Development). *How to Differentiate Instruction - ASCD*
- Valença, A. K. A., Soares, A. M., Danielly, L., Castro, B., Santiago De Lima, M. F., Santos Da Silva, L., César, R., & De Oliveira, R. (2024). The Impact of Game-Based Learning on Student Engagement: A Case Study Using Kahoot! in a Technical Education.  
<https://ssrn.com/abstract=5042214>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. Google Books - Mind in Society
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design* (Expanded 2nd Edition). ASCD (Association for Supervision and Curriculum Development).
- Zakaria, F., & Mohd, Z. (2024). Evaluating the effectiveness of gamification app for radiographic pathology education among medical imaging students. *Journal of Imaging and Radiation Therapeutic*, 15(1), 12–20.  
<https://jirt.my/index.php/radiograp>
-

[her/article/view/10](#)