

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KAHOOT! TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI TKR-1 SMK NEGERI 1 KOTA KEDIRI
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PPKn



OLEH :

HERDIAN TRIA WULAN SARI

NPM. 2214030011

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

HERDIAN TRIA WULAN SARI

NPM. 2214030011

Judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KAHOOT! TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI TKR-1 SMK NEGERI 1 KOTA KEDIRI
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PPKn FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 30 Juni 2026

Pembimbing I,



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

Pembimbing II,



Yunita Dwi Pristiani, S.Pd., M.Sc.
NIDN. 0704038902

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

HERDIAN TRIA WULAN SARI

NPM. 2214030011

Judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KAHOOT! TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI TKR-1 SMK NEGERI 1 KOTA KEDIRI
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

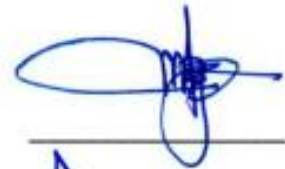
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PPKn FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Agus Widodo, M.Pd.



2. Penguji I : Etty Andyastuti, S.H., M.H.



3. Penguji II : Dr. Yunita Dwi Pristiani, S.Pd., M.Sc.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Herdian Tria Wulan Sari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Kediri, 9 September 2003
NPM : 2214030011
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PPKn

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Juli 2026

Yang Menyatakan



Herdian Tria Wulan Sari
NPM. 2214030011

MOTTO

Rasulullah ﷺ bersabda, “*Berdoalah kepada Allah dalam keadaan yakin akan dikabulkan, dan ketahuilah Allah tidak akan mengabulkan doa dari hati yang lalai*”
(HR. Tirmidzi)

وَاللَّهُ يُحِبُّ الصَّابِرِينَ
“Dan Allah mencintai orang-orang yang sabar”
(QS. Ali ‘Imran: 146)

– *Berdiri kuat di atas kaki sendiri, tetapi selalu siap mengulurkan tangan untuk orang lain.*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini lahir dari doa, dukungan, serta semangat yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis. Dengan penuh kerendahan hati, izinkanlah penulis mempersembahkan hasil karya ini kepada pihak-pihak yang sangat berarti dalam perjalanan hidup dan pendidikan penulis.

1. Diri sendiri, Nana, kata terima kasih masih terasa belum cukup untukmu yang selalu mengusahakan apa yang menjadi keinginan kamu, mengupayakan semua sesuai yang kamu mau, dan memilih untuk terus berusaha menyelesaikan apa yang kamu mulai. Ingatlah untuk terus menjadi orang baik dan mencintai dirimu sendiri lebih dari apapun.
2. Kedua orangtua tercinta, Bapak Koharudin dan Ibu Lina. Beribu maaf disamping beribu terima kasih tak akan pernah cukup untuk segala apa yang kalian berikan selama hidup penulis. Setiap untaian doa dan tetes keringat menjadi pengingat bahwa segala pengorbanan, kasih sayang, dan doa yang tak pernah putus dari kalian adalah sumber kekuatan terbesar dalam hidup penulis. Semoga karya ini menjadi wujud bakti dan kebanggaan bagi kalian, sebagaimana kalian selalu menjadi kebanggaan bagi penulis.
3. Kedua kakak tersayang, Haruma Dewantika dan Dimas Haru Prasetyo. Penulis menyadari bahwa tanpa kalian tentu penulis tidak akan sampai ke titik ini. Kehadiran kalian adalah teladan yang mengajarkan arti keteguhan, kasih sayang dan dukungan yang kalian berikan menjadi fondasi yang mengiringi perjalanan penulis. Semoga karya ini dapat menjadi kebanggaan bagi kalian.
4. Dan terakhir untuk semua teman terkasih yang membantu dan menghargai setiap kehadiran penulis. Empat tahun akan terasa sulit jika bukan kalian orangnya. Segala dukungan yang kalian berikan, baik dalam bentuk motivasi, kebersamaan, maupun sekadar hadir di saat penulis membutuhkan, adalah bagian penting yang menguatkan langkah hingga karya ini dapat terselesaikan. Semoga skripsi ini menjadi tanda terima kasih yang tulus, persembahan kecil atas persahabatan dan kebersamaan yang tak ternilai.

ABSTRAK

Herdian Tria Wulan Sari, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI TKR-1 SMK Negeri 1 Kota Kediri Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Skripsi, PPKn, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: kahoot!, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, pendidikan Pancasila, sekolah menengah kejuruan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 1 Kota Kediri. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik cenderung pasif, dan kurang antusias. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran interaktif berbasis permainan seperti Kahoot! dipandang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dan partisipatif sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot! serta menganalisis pengaruh penggunaannya terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *Quasi-Experimental Design* jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah 34 peserta didik kelas XI TKR-1. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan Kahoot!, kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, serta uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penggunaan Kahoot!. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata motivasi belajar sebesar 79,12 atau hanya 65,9%. Setelah perlakuan, mengalami kenaikan nilai rata-rata motivasi belajar menjadi 93,85 atau 78,2%. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$ yang lebih kecil dari 0,05 dengan nilai t hitung = 7,102, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan agar media pembelajaran interaktif Kahoot! digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, guru diharapkan dapat mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi secara inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI TKR-1 SMK Negeri 1 Kota Kediri Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” dengan baik. Penulis menyadari bahwa tersusunnya karya tulis ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sekaligus dosen pembimbing, atas segala ilmu, arahan, motivasi, dan bimbingannya yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Yunita Dwi Pristiani, S.Pd., M.Sc., selaku Ketua Program Studi PPKn sekaligus dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, motivasi, dan dukungan dalam proses serta penyusunan skripsi ini.
4. Kedua orang tua dan kakak tercinta, atas doa yang tidak pernah putus, kasih sayang, dan segala bentuk dukungan moril maupun materil yang telah menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah penulis.
5. Seluruh dosen dan staf administrasi di Program Studi PPKn yang telah membagikan ilmu, dan senantiasa membimbing selama masa perkuliahan.
6. *Stakeholder* serta seluruh siswa kelas 11 SMK Negeri 1 Kota Kediri, yang telah memberikan kesempatan, bantuan, dan kerja sama selama proses pelaksanaan penelitian.
7. Terakhir, terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis membuka diri terhadap segala saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang.

Kediri, 11 Juli 2026



Herdian Tria Wulan Sari
NPM. 2214030011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Landasan Teori.....	5
1. Media Pembelajaran Interaktif Kahoot!	5
2. Motivasi Belajar	14
3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	20
B. Penelitian Terdahulu	23

C. Kerangka Berpikir.....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Definisi Operasional.....	34
C. Instrumen Penelitian.....	37
D. Populasi dan Sampel	40
E. Prosedur Penelitian.....	40
F. Tempat dan Jadwal Penelitian.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	55
BAB V PENUTUP.....	59
A. Simpulan	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 : Desain Penelitian.....	33
3. 2 : Blue Print Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	37
3. 3 : Alternatif Jawaban Instrumen	38
3. 4 : Jadwal Penelitian.....	42
4. 1 : Hasil Uji Validitas Angket Pre-Test.....	46
4. 2 : Hasil Uji Validitas Angket Post-Test.....	46
4. 3 : Hasil Uji Reliabilitas Angket	47
4. 4 : Kriteria Tingkat Motivasi Belajar	48
4. 5 : Hasil Pre-Test.....	48
4. 6 : Hasil Post-Test	50
4. 7 : Analisis Statistik Deskriptif	52
4. 8 : Hasil Uji Normalitas	53
4. 9 : Hasil Uji Homogenitas.....	54
4. 10 : Hasil Uji Paired Sample T-Test	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 : Skema Kerangka Berpikir	31
4. 1 : Diagram Presentase Pre-Test	50
4. 2 : Diagram Presentase Post-Test.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Surat Pengajuan Judul Skripsi.....	70
2 : Surat Izin Penelitian.....	72
3 : Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian	73
4 : Berita Acara Bimbingan.....	74
5 : Instrumen Penelitian	76
6 : Validitas Isi Instrumen Penelitian	78
7 : Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	86
8 : Hasil Penelitian	91
9 : Dokumentasi	94
10 : Surat Bebas Plagiasi.....	95
11 : Hasil Turnitin oleh PPI	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pancasila adalah dasar negara Republik Indonesia yang menjadi landasan utama dalam segala aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai yang terkandung mencerminkan jati diri bangsa dan menjadi pedoman dalam bersikap, berpikir, serta bertindak sebagai warga negara. Pendidikan Pancasila hadir sebagai sarana untuk menanamkan, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut kepada peserta didik sejak dini. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik dididik untuk menjadikan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial sebagai prinsip dalam kehidupan sehari-hari (Risdiyany & Dewi, 2021).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ideal seharusnya mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan kontekstual dan interaktif. Konstruksi pengetahuan yang optimal, sebagaimana ditegaskan dalam teori konstruktivisme Lev Vygotsky, dapat dicapai ketika peserta didik secara mandiri menyusun pemahaman mereka melalui pengalaman empiris serta interaksi sosial (Purnamasari & Na'imah, 2020). Oleh karena itu, makna edukatif tidak sekadar ditransmisikan oleh pendidik kepada peserta didik, namun secara kolektif dikonstruksi melalui serangkaian aktivitas pembelajaran yang bermakna.

Praktik pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) didominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Model pembelajaran seperti ini cenderung bersifat satu arah, dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif (Rahayu & Abbas, 2024). Observasi di SMK Negeri 1 Kota Kediri menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang bersikap pasif saat proses pembelajaran berlangsung, kurang tertarik berdiskusi, dan tidak menunjukkan antusiasme dalam memahami materi Pancasila. Akibat dari kondisi tersebut, peserta didik merasa tidak termotivasi untuk mendalami materi yang sejatinya sangat penting dalam pembentukan karakter dan juga sikap kewarganegaraan. Misalnya, pada saat guru menjelaskan materi tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari –

hari, sebagian besar peserta didik hanya mendengarkan tanpa memberikan tanggapan ataupun pertanyaan. Ketika guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi kelompok, hanya beberapa peserta didik yang aktif berbicara, sedangkan yang lain cenderung diam dan bergantung pada teman yang lebih aktif. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi guru untuk mendesain pembelajaran yang mampu menghidupkan kembali semangat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan khususnya dalam cara guru menyampaikan materi dan bagaimana peserta didik menerima pembelajaran. Di era digital seperti sekarang, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks atau metode ceramah konvensional. Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi semakin dibutuhkan untuk menjawab tantangan zaman sekaligus untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mulai populer adalah Kahoot!, yaitu sebuah aplikasi berbasis *game* yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar secara menyenangkan, kompetitif, dan interaktif (C. Kurniawan et al., 2025).

Salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pendidikan adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi berfungsi sebagai daya penggerak internal yang mendorong siswa untuk tekun, fokus, dan mengatasi berbagai tantangan dalam kegiatan akademik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Yogi Fernando et al., 2024). Menurut *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Edward Deci dan Richard Ryan, motivasi yang tinggi muncul ketika individu merasa memiliki kendali, kompetensi, dan hubungan sosial yang positif (Wadi & Mukminin, 2024). Dalam konteks pembelajaran, Kahoot! hadir sebagai media yang mampu memfasilitasi ketiga aspek tersebut. Melalui kuis interaktif yang dikemas secara menarik dengan elemen gamifikasi seperti, *leaderboard*, skor yang diberikan, dan batas waktu, Kahoot! mendorong interaksi emosional serta intelektual peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Kahoot! dapat menjadi alternatif yang potensial untuk menghidupkan suasana pembelajaran. Kahoot! sebagai media berbasis *game* dapat menjembatani kebutuhan akan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap bermakna secara akademik. *Game-based learning* tidak hanya membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang sehat di dalam kelas, sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat lebih aktif. Pendidik dapat memantau tingkat pemahaman peserta didik secara *real-time* melalui data evaluasi yang langsung terekam setelah permainan usai, sekaligus membantu mengidentifikasi materi mana yang masih memerlukan penguatan (Micchelys et al., 2025).

Sebagian besar penelitian yang mengkaji pengaruh Kahoot! dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas, apalagi di tingkat SMK yang memiliki karakteristik peserta didik berbeda dibandingkan dengan SMA. Mengingat pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran dan potensi besar yang dimiliki Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif, maka perlu dilakukan penelitian yang lebih terfokus pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian ini mencoba mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta mempertimbangkan latar belakang karakteristik peserta didik SMK yang cenderung lebih visual dan kinestetik dalam menerima materi ajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot! dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik Kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan)-1 SMK Negeri 1 Kota Kediri dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif solusi terhadap rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK. Penerapan media pembelajaran seperti Kahoot! tidak hanya dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik Kelas XI TKR-1 SMK Negeri 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot!?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik Kelas XI TKR-1 SMK Negeri 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot!?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar peserta didik Kelas XI TKR-1 SMK Negeri 1 Kota Kediri sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot! pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot! pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XI TKR-1 SMK Negeri 1 Kota Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot! pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XI TKR-1 SMK Negeri 1 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui tingkat signifikansi motivasi belajar peserta didik Kelas XI TKR-1 SMK Negeri 1 Kota Kediri sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot! pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang inovasi media pembelajaran interaktif di jenjang SMK. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya kajian teori motivasi belajar dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.
2. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru Pendidikan Pancasila di SMK dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* seperti Kahoot!.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Nelly, N., Suharto, S., Retnoningsih, R., Andriani, V. S., Arsiwie, S. R., Aimi, A., Aryanti, N., Wibowo, A. A. H., & Meirani, W. (2024). *Buku Ajar Teori Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Abubakar, F. (2015). Pengaruh komunikasi interpersonal antara dosen dan mahasiswa terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. *Jurnal Pekommas*, 18(1), 53–62.
- Adisti, Y. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Amina, K. R. N. (2025). Pemanfaatan “Kahoot” sebagai Media Asesmen pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 13(3), 245–254.
- Amirah, N., Herman, N., & Neviyarni, N. (2025). Konsep dan Penerapan Motivasi Dalam Belajar. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11).
- Anshory, M. L. S., Aulia, L. R., Adhari, P. A., Sutisna, M. R., & Sudarmansyah, R. (2025). Studi Kasus: Penggunaan Web Kahoot dalam pembelajaran TIK untuk siswa kelas 5A di SD Lab School UPI Cibiru. *Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 735–745.
- Aprianto, V., & Wahyudin, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan media interaktif aplikasi lectora inspire untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 643–653.
- Astuti, M. D., Widodo, A., & Pristiani, Y. D. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 795–800.
- Asyamsi, M. R., & Fauzi, A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Warga Belajar. *Jurnal Niara*, 17(3), 239–246.
- Ayuningtiyas, V., & Hajaroh, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Al-Mau'izhoh*, 6(1), 829–838. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9587>

- Azwar, S. (2007). *Dasar-dasar psikometri*.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Dhyka, S., Nursalim, N., & Yunita Dwi, P. (2020). *Pengaruh Kecerdasan Spiritual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Emilio, A., & Safitri, D. (2024). Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3380–3386.
- Gayatri, D. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*.
- Hadi, D., Sari, D. M., Priyantoro, 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.
- Hamzah, W. R., Julyani, S., Aisyah, W. N., Amir, S. P., & Akib, M. N. R. (2025). Faktor internal dan eksternal yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa program profesi dokter. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 19(7), 1756–1764.
- Harmalis, H. (2019). Motivasi belajar dalam perspektif islam. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(1), 51–61.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hayati, N. (2024). *Analisis Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya*. 03, 52–60.
- Henni S., & Februari 26. (2024). *Jumlah Pengguna Meningkat, Platform Belajar Kahoot! Kini Tersedia dalam Bahasa Indonesia*. Youngster.Id. <https://youngster.id/news/jumlah-pengguna-meningkat-platform-belajar-kahoot-kini-tersedia-dalam-bahasa-indonesia/>

- Herdayani, S. P., Pd, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699.
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158–166.
- Imanuha, W. (2016). *Analisis faktor self-determination penggerak Kelas Inspirasi Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khasanah, I., Anggraeni, N. N. H., & Chotimah, U. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII. 2 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode di-SMPN 33 Palembang. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 765–770.
- Kinanti, C. A. (2025). *Efektivitas penggunaan kahoot! dan quizizz sebagai media penilaian pada pembelajaran informatika terhadap hasil belajar peserta didik SMA Negeri 1 Gadingrejo*.
- Kurniawan, C., Azizah, I., & Napfiah, S. (2025). Implementasi E-Learning dengan Adaptasi Game Based Learning di SMP untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterlibatan Aktif Siswa. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 31(1), 49–54.
- Kurniawan, H. (2022). *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian*. Deepublish.
- Kusumawati, A. A. (2024). Self Regulation dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal EMPATI*, 13(3), 47–52. <https://doi.org/10.14710/empati.2024.45013>
- Masni, H. (2017). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Micchelys, H., Yasaroh, F. S., Gustina, S. A., Febrina, G., & Zaharuddin, Z. (2025).

- Penerapan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Pada Pelajaran PAI Di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(4), 190–198.
- Moslem, M. C., Komaro, M., & Yayat, Y. (2019). Faktor-Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran aircraft drawing di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)*, 6(2), 258–265.
- Mursyidah, S. (2025). *Pengaruh pembelajaran gamifikasi berbasis kahoot terhadap hasil belajar siswa pada materi makanan yang halal dan baik kelas XI di MAN 2 Bojonegoro*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Nada, D. F. (2020). Penerapan Game Based Learning Menggunakan Platform Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Universitas Negeri Semarang*.
- Nova, S., Riani, H., & Najib, K. A. (2025). Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai strategi guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(01), 22–28.
- Noviar, Y., Maulidin, S., & Arkanudin, A. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Yatim: Studi di Yayasan Al-Nikmah Barikah Janah Jakarta Selatan. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 91–102.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric Theory* 2nd edition (New York: McGraw). [https://Search. Worldcat. Org/Title/1000561366](https://Search.Worldcat.Org/Title/1000561366).
- Oemar, U., & Syaputra, D. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi S1 Manajemen Angkatan 2016 Pada Stie Rahmadiyah Sekayu. *Jurnal Manajemen Kompeten*, 2(1), 74–93.
- Purnamasari, M., & Na'imah, N. (2020). Peran Pendidik dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 295–303.
- Putri, K. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran game Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(3), 252–261.
- Qanitatin, M., Sabila, R. A., & Hanif, M. (2025). Analisis Pengaruh Dukungan Orang Tua, Peran Guru, dan Lingkungan Belajar pada Prestasi Siswa. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 3(2), 70–79.
- Rabbani, H. I. (2022). *Analisis Wacana Kritis Determinasi Diri Tokoh Christine*

McPherson dalam Film Lady Bird. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan platform kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Rahayu, S. I., & Abbas, N. (2024). Analisis efektivitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam terhadap belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sragen. *Bulletin of Community Engagement*, 4(2), 584–595.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahmasari. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar IPA di SMPN 4 Parepare. *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2), 75–85. <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v3i2.13125>
- Rahmawati, Y., Nabilah, N., Lutfiah, Y. N., Muzharifah, A., & Iskarim, M. (2025). Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 226–240.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975.
- Riantimun, A. F., Mutawakkilin, H., Wanti, A. I., Hilmi, D., & Marliana, O. F. (2023). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab interaktif. *Shaut Al Arabiyyah*, 11(2), 352–369.
- Risdiany, H., & Dewi, D. A. (2021). Penguatan karakter bangsa sebagai implementasi nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 696–711.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172. <https://kahoot.com/>
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi Kahoot sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis HOTS di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 36–45. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791>
- Sania, R. A. (2023). *Hubungan Antara Self Efficacy dengan Kemandirian Belajar pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan*

Buay Madangtimur Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan. UIN Raden Intan Lampung.

- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sariah, D., Nugraha, M. S., & Rukmana, R. (n.d.). *Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Menurut Abraham Maslow pada Kinerja Guru di MTSN 6 Sumedang*. 5(1), 80–101. <https://doi.org/10.15575/jpiu.v5i1.43186>
- Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33.
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Spiteri, G. (2024). *Belajar jadi lebih seru: Kahoot! kini tersedia dalam bahasa Indonesia!* <https://kahoot.com/blog/2024/02/22/kahoot-in-indonesian-id/>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sumartiningsih, S. (2025). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Systematic Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 355–366.
- Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 1–12.
- Suud, F. M., & Rivai, M. I. (2022). Peran lingkungan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD di Banjarnegara. *JCOMENT (Journal of Community Empowerment)*, 3(2), 64–76.
- Syah, R., Siburian, J., Pratama, A. Y., & Safani, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran kahoot dalam mata pelajaran sejarah di sman 68 jakarta. *Jurnal Pattingalloang*, 10(2), 129.
- Wadi, H., & Mukminin, E. Z. (2024). Dukungan Interpersonal untuk Kebutuhan Psikologis Dasar dan Hubungannya Dengan Motivasi, Kesejahteraan, dan Kinerja: Analisis Meta. *HARAPAN: Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Psikologi*, 1(2), 61–70.

- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, XII(1), 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>
- Widodo, A., & Suratman, S. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Daring dan Luring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789.