

Systematic Literature Review: Efektivitas Kahoot sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika

Putri Cahya Sabitha¹⁾, Auliya Munifatutzaroh²⁾, Novi Mayasari³⁾

¹Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

email: bitha242@gmail.com

²Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

email: auliyamunifa@gmail.com

³Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

email: novi.mayasari@ikipbjngr.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengkaji secara sistematis efektivitas Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) sebagai metode penelitian dengan menelaah artikel-artikel ilmiah yang relevan dan dipublikasikan pada rentang tahun 2015–2025. Sumber data yang digunakan melalui Google Scholar dan Google Books yang membahas penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran, khususnya matematika. Proses SLR meliputi tahap identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis data dari penelitian terdahulu. Hasil kajian menunjukkan bahwa Kahoot efektif meningkatkan motivasi, minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep matematika siswa. Selain itu, Kahoot berperan sebagai asesmen formatif yang dapat memberi umpan balik secara akurat serta cepat, sehingga memudahkan guru dalam menganalisis hasil belajar dan merancang tindak lanjut pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan seperti kendala teknis dan pengaturan waktu pengerjaan soal, secara umum Kahoot dinilai lebih unggul dibandingkan metode evaluasi konvensional. Dengan demikian, Kahoot direkomendasikan sebagai media evaluasi inovatif yang relevan untuk peningkatan kualitas evaluasi pembelajaran matematika dalam era digital.

Kata kunci: Kahoot, Media Evaluasi, Pembelajaran Matematika

Abstract: The purpose of this study is to systematically assess the effectiveness of Kahoot as an evaluation tool in mathematics learning. This study uses a *Systematic Literature Review* (SLR) as a research method by examining relevant scientific articles published between 2015 and 2025. Data sources used were Google Scholar and Google Books that discuss the use of Kahoot in learning evaluation, particularly in mathematics. The SLR process includes the stages of identification, selection, evaluation, and synthesis of data from previous studies. The results of the study indicate that Kahoot is effective in increasing students' motivation, interest in learning, active participation, and understanding of mathematical concepts. In addition, Kahoot serves as a formative assessment that can provide accurate and rapid feedback, making it easier for teachers to analyze learning outcomes and design follow-up learning. Although there are several limitations such as technical constraints and time management of questions, in general, Kahoot is considered superior to conventional evaluation methods. Thus, Kahoot is recommended as an innovative evaluation tool that is relevant for improving the quality of mathematics learning evaluation in the digital era.

Keywords: Kahoot, Evaluation Media, Mathematics Learning

Pendahuluan

Proses pembelajaran membutuhkan inovasi teknologi untuk meningkatkan kualitas evaluasi, terutama pada pembelajaran matematika yang menuntut ketelitian dan pemahaman mendalam. Sejalan dengan perkembangan tersebut, berbagai media evaluasi digital mulai digunakan, salah satunya adalah Kahoot yang menawarkan pengalaman evaluasi berbasis permainan. Menurut Wang A. I. & Tahir R. (2020), penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui mekanisme kuis interaktif untuk evaluasi pembelajaran. Menurut Mutoharoh & Sukestiyarno (2019), evaluasi dalam pembelajaran matematika harus mampu menghasilkan informasi autentik mengenai kemampuan berpikir dan pemecahan masalah siswa. Asmana Tunggal (2018) menunjukkan bahwa penggunaan rubrik analitik dalam asesmen matematika dapat meningkatkan validitas dan kejelasan penilaian terhadap aspek-aspek seperti ketepatan, kelengkapan, dan proses pemecahan masalah siswa. Dengan mempertimbangkan kebutuhan evaluasi yang berkualitas dan potensi media digital seperti Kahoot, kajian literatur sistematis diperlukan untuk menelaah efektivitas platform

tersebut dalam mendukung proses evaluasi pada pembelajaran matematika secara lebih mendalam.

Pembelajaran matematika berkaitan dengan pemahaman terhadap konsep serta struktur matematika dalam materi belajar, sekaligus menghubungkan berbagai konsep tersebut (Rohmah, 2021). Ruseffendi dalam Yudiyanto dkk. (2023) menjelaskan bahwa matematika berawal dari kegiatan berpikir manusia melalui gagasan, proses penalaran, dan pola berpikir logis. Aprilia dan Fitriana (2022) menegaskan bahwa pembelajaran matematika merupakan aktivitas yang bertujuan memahami makna hubungan dan simbol matematika serta menerapkannya dalam situasi nyata. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika bukan sekadar menghafal rumus atau prosedur, tetapi merupakan proses pemahaman konsep dan struktur matematika, pengembangan kemampuan berpikir logis, serta penerapan hubungan dan simbol matematika dalam konteks nyata. Dengan kata lain, pembelajaran matematika menekankan pada aktivitas yang mengintegrasikan penalaran, konsep, dan aplikasi praktis sehingga kualitas proses pembelajaran perlu dipastikan melalui evaluasi yang tepat.

Evaluasi pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan berkesinambungan untuk mengumpulkan serta menafsirkan informasi sebagai dasar pengambilan keputusan dalam perancangan sistem pembelajaran (Rahmaeni, 2025). Arofah (2021) juga menjelaskan bahwa evaluasi merupakan metode yang dilakukan secara runtut untuk menilai pelaksanaan, rancangan, dan tingkat keberhasilan suatu program. Suharsimi dalam Fiz dkk (2022) menegaskan bahwa evaluasi merupakan aspek penting dalam mengukur keberhasilan suatu proses pendidikan. Dapat disimpulkan, evaluasi berfungsi sebagai alat untuk menilai rancangan, pelaksanaan, serta efektivitas suatu program atau sistem pembelajaran, sekaligus menjadi indikator penting dalam mengukur keberhasilan pendidikan secara keseluruhan.

Dalam konteks inovasi media evaluasi, Kahoot hadir sebagai media digital berbasis permainan yang memiliki fitur kuis, survei, game, dan diskusi (Irwan, Luthfi & Wardi, 2019). Platform ini dirancang untuk membuat suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis (Konengian & Marhadi, 2023). Menurut Sholihah, Krenata & Nisa (2023) sebagai media pembelajaran gratis berbasis game mampu membantu peserta didik menelaah, memahami, serta mengembangkan materi pembelajaran. Melalui perpaduan antara belajar dan bermain, penggunaan Kahoot dapat menciptakan suasana kuis yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menghadirkan media evaluasi yang lebih efektif dan menarik pada pembelajaran matematika, mengingat metode evaluasi konvensional sering kali membuat siswa kurang termotivasi dan pasif. Di era digital, pemanfaatan teknologi seperti Kahoot menjadi peluang untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi siswa melalui evaluasi berbasis permainan. Namun, temuan penelitian mengenai efektivitas Kahoot masih tersebar dan belum tersintesis secara mendalam. Oleh karena itu, urgensi dilakukannya *Systematic Literature Review* ini adalah untuk mengumpulkan, menilai, dan merangkum bukti empiris terkait efektivitas Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran matematika sehingga dapat memberikan dasar ilmiah yang kuat bagi pendidik dan peneliti dalam memilih strategi evaluasi yang tepat.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Kahoot memiliki potensi besar dalam mendukung evaluasi pembelajaran. Misalnya, Irwan, Luthfi, dan Wardi (2019) menemukan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan evaluasi berbasis kuis. Mahar dkk. (2020) juga melaporkan bahwa fitur gamifikasi

dalam Kahoot mampu menghasilkan suasana evaluasi yang kompetitif dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks pembelajaran matematika, pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep matematis siswa (Salsabila dan Markonah, 2021). Selain itu, studi oleh Fitriyani, Nurhayati, dan Prasetyo (2022) menunjukkan bahwa Kahoot berperan dalam memperbaiki respons siswa terhadap evaluasi matematika karena memberikan umpan balik cepat dan visual yang menarik. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar kuat pentingnya melakukan SLR untuk mengkaji efektivitas Kahoot secara lebih mendalam dan terstruktur dalam evaluasi pembelajaran matematika.

Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis temuan-temuan empiris mengenai efektivitas Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran matematika. Melalui penelaahan sistematis terhadap berbagai studi terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Kahoot mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta bagaimana fitur gamifikasi yang dimilikinya berkontribusi terhadap kualitas evaluasi matematika. Selain itu, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif mengenai kelebihan, keterbatasan, serta potensi penggunaan Kahoot dalam proses evaluasi, sehingga dapat menjadi dasar ilmiah yang kuat bagi pendidik dan peneliti dalam memilih dan mengembangkan strategi evaluasi yang lebih efektif.

Metode Penelitian

Metode Systematic Literature Review (SLR) digunakan dalam penelitian ini. SLR merupakan metode tinjauan literatur yang mengevaluasi, mengidentifikasi dan menginterpretasikan hasil dari topik penelitian (Habibi, 2023). Systematic Literature Review (SLR) merupakan metode yang digunakan dalam menginterpretasi beberapa penelitian terdahulu sesuai dengan pertanyaan mengenai topik pembahasan (Lutfina, 2024). SLR merupakan tipe kajian literatur yang mencoba mengumpulkan semua bukti empiris yang sesuai dengan kriteria kelayakan (eligibility criteria) yang telah ditentukan sebelumnya untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu (Prabawati, 2022).

Teknik Simak, catat, dan libat ini untuk Teknik pengumpulan data (Ramadhaani & Febriyana, 2025). Teknik ini dilakukan peneliti untuk mengumpulkan teori-teori yang berasal dari buku dan jurnal yang menjadi pokok pembahasan untuk mencari referensi yang akan dikutip dan diparafrasa kemudian digabungkan menjadi satu konsep yang saling berhubungan. Metode Systematic Literature Review (SLR) yang bertujuan untuk meninjau, dan menginterpretasikan hasil penelitian yang relevan (Purwatiningsih, 2021).

SLR bermanfaat bagi peneliti, dengan memberikan motivasi yang jelas untuk penelitian baru, dan bagi para praktisi, dengan memberikan bukti komprehensif untuk memandu pengambilan keputusan pada pekerjaannya (Al-Zubidy & Carver, 2019). Penelitian dimulai dengan menemukan artikel yang berkaitan dengan topik penelitian, proses yang dicakup metode Systematic Literature Review (SLR) yaitu identifikasi, interpretasi dan evaluasi (Halimah & Dewi 2023). Pencarian artikel dilakukan secara menyeluruh di basis data Google Scholar dan Google Books. Periode pencarian dibatasi hanya pada artikel yang diterbitkan antara tahun 2015 sampai 2025. Untuk menjamin relevansi, hanya artikel dalam Bahasa Indonesia.

Menurut Utami, dkk (2024) SLR melibatkan langkah-langkah sistematis seperti identifikasi sumber literatur, analisis tematik, seleksi berdasarkan kriteria eksklusi dan inklusi,

serta penarikan kesimpulan. Tinjauan sistematis yaitu meninjau suatu masalah tertentu dengan memilih masalah tertentu, mengidentifikasi, mengajukan pertanyaan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengevaluasi (Norlita, dkk, 2023).

Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah tinjauan atas artikel mengenai efektivitas kahoot dalam pembelajaran matematika:

No	Tahun	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	2023	Habibi	<i>Analisis Penggunaan Kahoot sebagai Media Evaluasi Digital</i>	Kahoot meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah guru dalam merekap nilai evaluasi.
2	2023	Halimah & Dewi	<i>Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Berbasis Evaluasi Interaktif</i>	Siswa menunjukkan peningkatan minat belajar dan pemahaman materi ketika evaluasi dilakukan dengan Kahoot.
3	2024	Utami dkk.	<i>Implementasi Kahoot dalam Evaluasi Formatif</i>	Kahoot efektif sebagai asesmen formatif karena menyediakan data evaluasi yang cepat dan akurat.
4	2024	Ramadhaani & Febriyana	<i>Penggunaan Media Interaktif dalam Evaluasi Pembelajaran</i>	Kahoot menjadi media yang mudah digunakan, meningkatkan antusiasme, dan membantu guru memantau hasil evaluasi real-time.
5	2025	Rahmaeni	<i>Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi</i>	Kahoot terbukti mampu memberikan penilaian autentik dan meningkatkan efektivitas proses evaluasi.

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai penelitian, penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi, minat belajar, dan pemahaman siswa. Habibi (2023) menemukan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan guru dalam merekap nilai evaluasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Halimah dan Dewi (2023) yang menunjukkan bahwa evaluasi berbasis Kahoot dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi karena penyajiannya yang interaktif dan menyerupai permainan.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, Kahoot juga terbukti efektif dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran. Penelitian Utami dkk. (2024) menunjukkan bahwa Kahoot efektif digunakan sebagai asesmen formatif karena mampu menyediakan data evaluasi secara cepat dan akurat. Ramadhaani dan Febriyana (2024) berpendapat bahwa Kahoot merupakan media evaluasi yang mudah digunakan oleh guru dan siswa, mampu meningkatkan antusiasme peserta didik, serta membantu guru memantau hasil evaluasi secara *real-time* sehingga proses evaluasi menjadi lebih efektif. Sejalan dengan itu, Rahmaeni (2025)

menyatakan Kahoot selain menjadi alat evaluasi berbasis teknologi, juga mendukung penilaian autentik dengan proses penilaian yang lebih objektif, efisien, dan relevan.

Hasil kajian literatur yang dilakukan secara sistematis menunjukkan bahwa Kahoot menjadi salah satu media evaluasi berbasis digital paling banyak digunakan dalam pembelajaran matematika pada berbagai jenjang pendidikan. Efektivitas Kahoot tercermin dari kemampuannya mengintegrasikan unsur permainan, interaktivitas, dan penilaian berbasis teknologi dalam satu platform yang sederhana dan mudah digunakan. Dalam konteks pembelajaran matematika, di mana siswa sering kali menghadapi kesulitan memahami konsep abstrak dan membutuhkan latihan berulang, Kahoot memberikan pendekatan evaluatif yang lebih adaptif dan menarik dibandingkan metode evaluasi tradisional.

Sejumlah penelitian menegaskan bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih kondusif dan dinamis. Nawawi, Apriza, dan Nugroho (2024) menyatakan bahwa format permainan yang diterapkan Kahoot dapat meningkatkan tingkat partisipasi siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika, sehingga proses evaluasi tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang menegangkan. Suasana evaluasi yang lebih santai tersebut memungkinkan siswa menjalani proses penilaian dengan rasa percaya diri yang lebih tinggi, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap kualitas jawaban mereka. Hal ini menjadi penting dalam pembelajaran matematika yang menuntut konsentrasi dan ketelitian dalam menjawab soal.

Selain unsur interaktivitas, salah satu keunggulan utama Kahoot adalah tersedianya real-time feedback. Fitur ini memberikan respon otomatis terhadap jawaban yang diberikan siswa, sehingga mereka segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Dalam pembelajaran matematika, di mana kesalahan kecil sering kali berdampak pada hasil akhir, umpan balik langsung memungkinkan siswa memperbaiki pemahaman mereka saat proses belajar masih berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Utami dan Qomariyah (2025) yang mengungkapkan bahwa Kahoot efektif dalam membantu siswa mengidentifikasi miskonsepsi terutama pada materi aljabar dan operasi bilangan. Demikian pula, penelitian Sari dan Utami (2023) membuktikan bahwa umpan balik cepat dapat memperkuat retensi konsep dan membantu guru merancang strategi tindak lanjut yang lebih tepat sasaran.

Dari sisi pedagogis, Kahoot juga berperan penting sebagai alat asesmen formatif yang komprehensif. Guru dapat memperoleh data analisis secara otomatis terkait tingkat keberhasilan siswa, tingkat kesulitan soal, serta pola kesalahan yang muncul selama evaluasi berlangsung. Analisis ini memungkinkan guru mengambil keputusan instruksional secara cepat, seperti menentukan materi yang perlu diulang, memberikan pengayaan, atau menyusun intervensi pembelajaran tambahan. Purwadi (2023) menegaskan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam asesmen formatif memungkinkan pendidik mengidentifikasi capaian belajar siswa secara lebih akurat daripada metode evaluasi manual. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi sebagai alat diagnostik yang mendukung proses perbaikan pembelajaran matematika secara berkelanjutan.

Selanjutnya, dari aspek desain dan aksesibilitas, Kahoot memiliki tampilan yang sederhana dan intuitif sehingga mudah digunakan oleh siswa dari berbagai jenjang pendidikan. Keunggulan ini sangat penting mengingat pembelajaran matematika memerlukan instrumen evaluasi yang dapat dijalankan secara cepat tanpa hambatan teknis. Penelitian Fauzan, Safira, dan Sulisty (2023) menunjukkan bahwa Kahoot mampu diterapkan secara efektif bahkan dalam mata kuliah kalkulus yang bersifat kompleks, menandakan fleksibilitas platform ini untuk digunakan pada berbagai tingkat dan materi matematika. Pada jenjang sekolah dasar,

penelitian Safitri, Fadilah, dan Faliyandra (2023) mengonfirmasi bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama evaluasi, karena tampilannya mudah dipahami dan mampu mempertahankan fokus siswa melalui elemen permainan yang disajikan.

Walaupun demikian, sejumlah keterbatasan juga ditemukan dalam penelitian yang direview. Beberapa studi mencatat bahwa batas waktu pengerjaan soal sering kali menjadi tantangan bagi siswa yang memerlukan waktu berpikir lebih lama, terutama ketika menghadapi soal berbasis penalaran. Selain itu, kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang tidak stabil dapat mempengaruhi kelancaran proses evaluasi. Rahim, Mohammed, dan Batool (2025) menyatakan bahwa faktor teknis tersebut menjadi salah satu hambatan terbesar dalam implementasi Kahoot, terutama pada lingkungan belajar dengan fasilitas teknologi yang terbatas. Meskipun begitu, para peneliti sepakat bahwa secara keseluruhan manfaat Kahoot tetap lebih dominan daripada keterbatasannya, dan hambatan teknis dapat diminimalkan melalui persiapan pembelajaran yang tepat.

Secara keseluruhan, hasil *Systematic Literature Review* ini menunjukkan bahwa Kahoot memiliki tingkat relevansi yang tinggi sebagai media evaluasi pada pembelajaran matematika di era digital saat ini. Pemanfaatan berbagai fitur berbasis gamifikasi yang menarik, pemberian umpan balik secara langsung, kemudahan dalam pengoperasian oleh guru maupun peserta didik, serta kemampuannya dalam menyajikan data hasil evaluasi secara cepat dan akurat menjadikan Kahoot sebagai alat evaluasi yang komprehensif. Selain untuk mengukur capaian hasil belajar siswa, media ini juga berperan aktif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif. Dengan demikian, penerapan Kahoot pada pembelajaran matematika menjadi alternatif solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas evaluasi, memperkaya pengalaman belajar siswa, serta mendorong terbentuknya pemahaman konsep matematika yang lebih kuat, mendalam, dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa Kahoot merupakan media evaluasi digital yang relevan dalam pembelajaran matematika pada berbagai jenjang pendidikan dan efektif. Penggunaan Kahoot terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa melalui integrasi unsur gamifikasi, interaktivitas, dan umpan balik langsung yang menjadikan proses evaluasi lebih menarik dan tidak menegangkan. Selain berfungsi sebagai alat evaluasi, Kahoot juga berperan sebagai asesmen formatif yang komprehensif karena menyediakan data hasil belajar secara cepat, akurat, dan real-time, sehingga membantu guru dalam menganalisis kesulitan siswa, mengidentifikasi miskonsepsi, serta merancang tindak lanjut pembelajaran yang lebih tepat. Meskipun masih terdapat keterbatasan seperti kendala teknis, keterbatasan perangkat, kualitas jaringan internet, dan pengaturan waktu pengerjaan soal, manfaat Kahoot dinilai lebih dominan dibandingkan hambatannya. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot direkomendasikan sebagai solusi inovatif meningkatkan kualitas evaluasi dan pembelajaran matematika di era digital, dengan catatan perlu adanya perencanaan yang matang serta penyesuaian terhadap karakteristik siswa, materi, dan kondisi sarana prasarana, serta didukung oleh penelitian lanjutan untuk mengoptimalkan implementasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Zubidy, A., & Carver, J. C. (2019). Identification and prioritization of SLR search tool requirements: an SLR and a survey. *Empirical Software Engineering*, 24(1), 139–169. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10664-018-9626-5>
- Aprilia, A., & Fitriana, D. N. (2022). Mindset awal siswa terhadap pembelajaran matematika yang sulit dan menakutkan. *Journal Elmentary Education*, 1(2), 28-40.
- Arofah, E, F. (2021). Evaluasi Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*. 5(2), 218-229. DOI: <https://doi.org/10.52802/twd.v5i2.236>
- Arofah, E, F. (2021). Evaluasi Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*. 5(2), 218-229. DOI: <https://doi.org/10.52802/twd.v5i2.236>
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, P. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), dan Evaluasi (Evaluation) dalam Pendidikan. *Jurnal Education and development*. 10(3), 492-495.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, P. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), dan Evaluasi (Evaluation) dalam Pendidikan. *Jurnal Education and development*. 10(3), 492-495.
- Fauzan, A., Safira, M. C., & Sulisty, E. N. (2020). Inisiasi Kahoot! sebagai variasi pembelajaran kalkulus bagi mahasiswa teknik lingkungan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 118-131.
- Fitriyani, S., Nurhayati, L., & Prasetyo, A. (2022). Efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan respons siswa pada evaluasi matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 55–64.
- Habibi, R., & Manurung, A. G. R. (2023). SLR Systematic Literature Review: Metode Penilaian Kinerja Karyawan Menggunakan Human Performance Technology. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 4(2), 100-107. DOI: <https://doi.org/10.52158/jacost.v4i2.511>
- Habibi. (2023). Analisis penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi digital dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 115–123.
- Halimah, S., & Dewi, R. (2023). Efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran berbasis evaluasi interaktif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 45–53. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/13085/0>
- Irwan, A., Luthfi, M., & Wardi, R. (2019). Penggunaan Kahoot untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 112–120.
- Konengian, N. Y., & Marhadi, M. A. (2023). Penerapan Media Kahoot Pada Materi Stoikiometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(3), 242–255. DOI: <https://doi.org/10.36709/jpkim.v8i3.46>
- Konengian, N. Y., & Marhadi, M. A. (2023). Penerapan Media Kahoot Pada Materi Stoikiometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(3), 242–255. DOI: <https://doi.org/10.36709/jpkim.v8i3.46>

- Lutfiana, E., Andriana, W., Wiratmaja, S. Q. P., & Febrianti, E. (2024). Metode dan Algoritma Dalam Sentimen Analisis: Systematic Literature Review. *Science, Technology and Management Journal*. 4(2), 67-79. DOI: <https://doi.org/10.53416/stmj.v4i2.274>
- Mahar, M., Ramadhani, W., & Putra, I. (2020). Implementasi gamifikasi Kahoot dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*, 9(1), 45–53.
- Maharani, Y. R., Sulistyaningsih, D., & Suprpto, R. (2025). Systematic Literature Review (SLR): Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 8(2), 13314-13323. DOI: <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.9809>
- Marizka, M., Usman, U., & Wijayanti, T. (2025). Pengaruh Media Interaktif Kahoot! terhadap Hasil Belajar Teks Editorial Siswa Kelas XII SMAN 1 Pangkep. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(2), 90-98. DOI: <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i2.381>
- Nawawi, W. P., Apriza, B., & Nugroho, P. B. (2025). The Application of Kahoot Game Media to Math Learning Outcomes in Elementary School: A Systematic Literature Review. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(2), 375-384. DOI: <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i2.92261>
- Norlita, D., Nageta, P. W., Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., & Fakhriyah, F. (2023). Systematic literature review (SLR): Pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora (JISPENDIORA)*, 2(1), 209-219.
- Nun, L. I., & Suhendri, H. (2025). Systematic Literature Review (SLR): Penerapan Model Pembelajaran Generatif terhadap Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(1), 346–352. DOI: <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i1.2614>
- Prabawati, M. A. (2022). Literature Review: Pembelajaran IPA Berbasis Project Based Learning Terintegrasi terhadap Ketrampilan Abad 21 Sebagai Upaya Realisasi Kurikulum Merdeka. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan)* 21, 105–112.
- Purwadi, I. M. A. (2022). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Berbantuan Media Belajar Berbasis Digital “Kahoot!” Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 81-88. DOI: <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1677>
- Purwatiningsih, S. D. (2021). Marketing Digital Campaign Dalam Membangun Startup Melalui Influencer Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 33-43. DOI: <https://doi.org/10.33822/jep.v4i2.2905>
- Rahim, M., Mohammed, L. A., & Batool, S. (2025). The effect of Kahoot as a gamification-based assessment tool on primary students' academic achievement in mathematics. *International Journal of Technology in Education*, 8(4), 977-997.
- Rahmaeni, A. M., Putriwanti, P., & Kasmawati, K. (2025). Peran Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*. 3(4), 3410-3415. DOI: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1029>
- Rahmaeni, A. M., Putriwanti, P., & Kasmawati, K. (2025). Peran Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*. 3(4), 3410-3415. DOI: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1029>

- Rahmaeni. (2025). Evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 1–10.
- Ramadhaani, F., & Febriyana, A. (2024). Penggunaan media interaktif dalam evaluasi pembelajaran. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 8(2), 101–109.
- Ramadhani, A., & Febriyana, M. (2025). Teknik Simak Catat bagi Pemelajar BIPA dalam Kemampuan Menulis Kosakata: Studi Riset oleh Pemelajar Islamwittaya School. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 9–20. DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v10i1.2927>
- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi pembelajaran matematika*. Yogyakarta:Uad Press.
- Salsabila, A., & Markonah. (2021). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep matematika siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(2), 89–98.
- Sari, P. M., & Utami, R. D. (2025). The Effect Of Kahoot Gamification Strategy On Improving Math Comprehension In Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(2), 441-452.
- Utami, N. S., & Qomariyah, S. A. (2025). The Effectiveness of Using the Kahoot Application in Developing the Ability to Understand Mathematical Concepts of Junior High School Students. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 5(10), 12456-12469. DOI: <https://doi.org/10.59188/eduvest.v5i10.51418>
- Utami, N., Sari, D. P., & Pratama, A. (2024). Implementasi Kahoot dalam evaluasi formatif pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(1), 60–68.
- Utami, R. A., Hamdani, U., & Winarno, A. (2024). Korelasi Ilmu Pengetahuan, Metode Ilmiah Dan Penelitian. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*. 3(4), 299-308. DOI: <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2783>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. DOI: <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wang, AI, & Tahir, R. (2020). Pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap pembelajaran– Tinjauan pustaka. *Komputer & Pendidikan*, 149, 103818.
- Yudiyanto, M., Soidin, D., Suhara, D., & Martini, S. (2023). Penerapan Permainan Gebrakan Dengan Kartu Bilangan Bulat Sebagai Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Murabbi*, 2(1), 8–16. DOI: <https://doi.org/10.69630/jm.v2i1.12>