

**PEMANFAATAN KAHOOT! UNTUK Mendukung Pembelajaran  
Berbasis Game**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA  
STUDI INDEPENDEN MANDIRI ICE INSTITUTE**

**(SKRIPSI)**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan**



Oleh:

**NOR AINAH RUSLIANA**

**2010130220019**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PEMANFAATAN KAHOOT! UNTUK Mendukung Pembelajaran Berbasis**  
**GAME**

Disusun oleh :

**Nor Ainah Rusliana**

**2010130220019**

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang  
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA  
NIP. 198012282005012003

Dosen Pembimbing II



Qomario, M. Pd  
NIP. 198903262023211022

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA  
NIP. 198012282005012003

**HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN**  
**PEMANFAATAN KAHOOT! UNTUK Mendukung Pembelajaran Berbasis**  
**GAME**

Disusun oleh :  
**Nor Ainah Rusliana**  
**2010130220019**

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat  
Tanggal 10 Desember 2024

**TIM PENGUJI**

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Agus Hadi Utama, M. Pd	 .....	10 DEC 2024 .....
Sekretaris Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA	 .....	10 DEC 2024 .....
Anggota Qomario, M. Pd	 .....	10 DEC 2024 .....

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Hironomo Permata Sari, S.Psi., M.Pd  
NIP. 19800702 200501 2 004

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nor Ainah Rusliana

NIM : 2010130220019

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : PEMANFAATAN KAHOOT! UNTUK MENDUKUNG  
PEMBELAJARAN BERBASIS GAME

Menyatakan bahwa Artikel jurnal ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 21 November 2024

Yang Membuat Pernyataan



Nor Ainah Rusliana

2010130220019

## **MOTTO**

*“ Jangan Samain Langkah Kita Sama Langkah Orang Lain, Langkah Orang Lain  
Kan Lebih Cepet, Tapi Bisa Jadi Dia Ga Ngerasain, Hal-Hal Indah Yang Kita  
Rasain Di Langkah Kita Yang Lambat “*

**- Cornelia Vannesa**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia serta kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan ini yang berjudul **“Pemanfaatan Kahoot! Sebagai Pembelajaran Berbasis Game Untuk Mendukung Pembelajaran: Systematic Literatur Review”**. Laporan tugas akhir mahasiswa MBKM Program ICE Institute ini disusun dalam rangka untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan bagi kemajuan dimasa yang akan datang. Laporan ini dapat terselesaikan tentu dari bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alim Bachri, S. E., M.Si, selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., dan Bapak Qomario, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II penulis yang telah banyak memberi arahan dan bimbingan serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan laporan ini.
5. Seluruh Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu pengajaran, serta motivasi kepada mahasiswanya.
6. Bapak Rusliansyah, A.Md.Kes dan Ibu Dra. Ainun sebagai orang tua penulis yang telah memberikan segalanya, mulai dari motivasi,

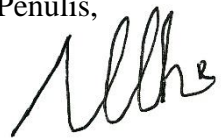
dukungan dalam bentuk material dan spiritual, doa hingga mencurahkan seluruh waktu dan tenaganya.

7. Muhammad Khairi, M.Pd. dan Hana Wartini, S.Kep.,Ners sebagai kaka penulis yang selalu mendorong dan membantu dalam pembuatan laporan penulisan ini.
8. Terimakasih kepada My Oshi Shani Indira Natio dan Angelina Christy yang telah menjadi *mood booster* dan memberikan banyak inspirasi tentang semangat, pantang menyerah, dan motivasi bagi saya untuk selalu bekerja keras.
9. Teman-teman seperjuangan saya yang selalu menemani dan memberikan semangat, Muhammad Husein Firdaus, Sabilla Izza, Siti Asma, Norlaila Hayati, Adinda Sadilla, semoga kita sukses dan menggapai mimpi yang kita inginkan.
10. Keluarga, sahabat, teman-teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam memberikan doa, motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Terakhir, saya sendiri, Nor Ainah Rusliana terimakasih atas kerja keras dan semangatnya dalam penyelesaian laporan ini. Terima kasih untuk tiak menyerah dalam kondisi apapun dan tetap tenang dan senyum dalam menjalaninya.

Semoga laporan tugas akhir mahasiswa MBKM ICE Institute ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis, pembaca maupun dunia ilmu pengetahuan. Penulis mengucapkan terma kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah memberikan doa, dukungan baik moril maupun materil semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semuanya.

Banjarmasin, 04 September 2024

Penulis,



Nor Ainah Rusliana

2010130220019

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penulisan.....	3
C. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	5
A. Deskripsi Lembaga Mitra.....	5
B. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	6
C. Kahoot!.....	9
D. Pembelajaran Berbasis Game.....	11
E. Penelitian Relevan.....	13
F. Kerangka Berpikir.....	14
BAB III METOLOGI PENELITIAN .....	18
A. Metode Penelitian.....	18
B. Teknik Analisis Data.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	22
A. Hasil .....	22
B. Pembahasan.....	32
BAB V PENUTUP.....	35
A. Kesimpulan .....	35
B. Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA .....	38
LAMPIRAN.....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 logo ICE-I.....	5
Gambar 2. 2 Kerangka Bepikir .....	15
Gambar 3. 1 Tahapan Prisma .....	20
Gambar 4. 1 Hasil Analisis Literatur .....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Research Question.....	18
Tabel 3. 2 Kriteria Inklusi dan Ekslusi .....	19
Tabel 4. 1 Topik Pembahasan dan Penugasan .....	22
Tabel 4. 2 Laporan Kegiatan.....	24
Tabel 4. 3 Hasil Analisis 12 Artikel.....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Tampilan Course Digital Evaluasi.....	41
Lampiran 2 : Tampilan Video, Latihan Dasar, Tes Formatif, Ujian Akhir .....	41

# **PEMANFAATAN KAHOOT! UNTUK Mendukung Pembelajaran Berbasis Game**

**Nor Ainah Rusliana<sup>1</sup>, Susanti Sufyadi<sup>2\*</sup>, Qomario<sup>3</sup>**

Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Email: [norainahrusliana2312@gmail.com](mailto:norainahrusliana2312@gmail.com)<sup>1</sup>, [sufyadi.susanti@ulm.ac.id](mailto:sufyadi.susanti@ulm.ac.id)<sup>2\*</sup>,  
[qomario@ulm.ac.id](mailto:qomario@ulm.ac.id)<sup>3</sup>

\*Korespondensi

## **ABSTRAK**

Pemanfaatan Kahoot di era digital saat ini menjadi semakin penting dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sebagai platform pembelajaran berbasis gamifikasi, Kahoot memungkinkan pendidik untuk membuat kuis dan tantangan yang dapat diakses secara online, meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran aktif. Maka penelitian ini bertujuan Menjelaskan Pemanfaatan Kahoot! untuk mendukung Pembelajaran Berbasis Game. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode SLR (Systematic Literature Review) dengan menggunakan metode Preferred Reporting Items for Sytematic Reviews and-Meta-analyses atau yang biasa disebut PRISMA. Hasil kajian dari 12 artikel yang digunakan pada literatur review ini menunjukkan bahwa keaktifan dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik dan menjadi salah satu opsi media pembelajaran bagi guru. Kesimpulannya Setelah mempelajari penggunaan Kahoot di ICE Institute, ketertarikan muncul terhadap potensi platform ini dalam mendukung pembelajaran melalui gamifikasi. Kahoot menciptakan pengalaman belajar interaktif dengan kuis dan tantangan waktu nyata, yang meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa platform ini membuat suasana belajar kompetitif dan menyenangkan, serta menyediakan evaluasi langsung untuk mendapatkan masukan dari guru. Dengan demikian, Kahoot dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil akademik.

## **Kahoot Utilization! To Support Game-Based Learning**

**Nor Ainah Rusliana<sup>1</sup>, Susanti Sufyadi<sup>2\*</sup>, Qomario<sup>3</sup>**

Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Email: [norainahrusliana2312@gmail.com](mailto:norainahrusliana2312@gmail.com)<sup>1</sup>, [sufyadi.susanti@ulm.ac.id](mailto:sufyadi.susanti@ulm.ac.id)<sup>2\*</sup>,  
[qomario@ulm.ac.id](mailto:qomario@ulm.ac.id)<sup>3</sup>

\* Correspondence

### **ABSTRACT**

The use of Kahoot in today's digital era is increasingly important in supporting an interactive and fun learning process. As a gamification-based learning platform, Kahoot allows educators to create quizzes and challenges that are accessible online, increasing student engagement and facilitating active learning. So this research aims to explain the use of Kahoot! to support Game-Based Learning. The method used in this study uses the SLR (Systematic Literature Review) method using the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses method commonly called PRISMA. The results of the 12 articles used in this review literature show that activeness in the learning process makes learning interactive and interesting and becomes one of the learning media options for teachers. Conclusion After studying the use of Kahoot in ICE, interest arose in the potential of this platform in supporting learning through gamification. Kahoot creates interactive learning experiences with real-time quizzes and challenges, which increases student engagement. Research shows that the platform makes the learning atmosphere competitive and fun, and provides live evaluation for teacher feedback. Thus, Kahoot can motivate students and improve academic outcomes.