

**ANALISIS BIBLIOMETRIK : PEMANFAATAN APLIKASI *KAHOOT!*  
SEBAGAI MEDIA EVALUASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR PESERTA DIDIK**

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

**(SKRIPSI)**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan**



**Oleh :**

**AZWA MIRZA SYAFINA**

**2110130220014**

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

**2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**ANALISIS BIBLIOMETRIK : PEMANFAATAN APLIKASI *KAHOOT!* SEBAGAI**  
**MEDIA EVALUASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA**  
**DIDIK**

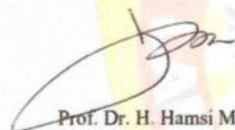
Disusun oleh :

**Azwa Mirza Syafina**

**2110130220014**

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

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd

NIP. 195811111984031005

Dosen Pembimbing II




Qomario, S.Pd., M.Pd

NIP. 198903262023211022

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

## LEMBAR PENGESAHAN




### HALAMAN PENGESAHAN

#### ANALISIS BIBLIOMETRIK : PEMANFAATAN APLIKASI *KAHOOT!* SEBAGAI MEDIA EVALUASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Disusun oleh :  
**Azwa Mirza Syafina**  
2110130220014

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lamung Mangkurat  
Tanggal 28 Mei 2025

#### TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		17 JUN 2025
Penguji Utama Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd		17 JUN 2025
Pembimbing/Anggota Penguji Qomario, S.Pd.,M.Pd		17 JUN 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azwa Mirza Syafina

NIM : 2110130220014

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Analisis Bibliometrik : Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Media Evaluasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Menyatakan bahwa Laporan MBKM (Skripsi) 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, Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Azwa Mirza Syafina

211013022014

## KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya yang telah memungkinkan penyelesaian laporan penelitian berjudul “Analisis Bibliometrik : Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* sebagai Media Evaluasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”. Laporan tugas akhir mahasiswa MBKM Program ICE *Institute* ini disusun dalam rangka untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada program studi 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. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
5. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd, dan Qomario, S.Pd.,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.
6. Seluruh Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu pengajaran, serta motivasi kepada mahasiswanya.

7. Kedua orang tua, kakak saya dan kucing saya yang telah memberikan segalanya, mulai dari motivasi, dukungan dalam bentuk material dan spiritual, doa hingga mencurahkan seluruh waktu dan tenaganya.
8. Teman-teman seperjuangan saya yang selalu menemani dan memberikan semangat, semoga kita sukses dan menggapai mimpi yang kita inginkan.
9. 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.
10. Terakhir, saya sendiri, Azwa Mirza Syafina 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.

Diharapkan 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 langung maupun tidak langsung semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semuanya.

Banjarmasin, Mei 2025

Penulis,



Azwa Mirza Syafina

2110130220014

**ANALISIS BIBLIOMETRIK: PEMANFAATAN APLIKASI *KAHOOT!*  
SEBAGAI MEDIA EVALUASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR PESERTA DIDIK**

**Azwa Mirza Syafina<sup>1</sup>, Hamsi Mansur<sup>2</sup>, Qomario<sup>3</sup>**

<sup>1 23</sup>Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

E-mail: [2110130220014@mhs.ulm.ac.id](mailto:2110130220014@mhs.ulm.ac.id) , [hamsi.mansur@ulm.ac.id](mailto:hamsi.mansur@ulm.ac.id)\* ,

[qomario@ulm.ac.id](mailto:qomario@ulm.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai media evaluasi berdampak signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berbeda dari sistem penilaian konvensional berbasis kertas yang cenderung membosankan, *Kahoot!* menawarkan pendekatan interaktif dan menyenangkan yang mampu meningkatkan partisipasi peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengidentifikasi tren penggunaannya dalam lima tahun terakhir (2020-2025). Penelitian ini menerapkan metode analisis bibliometrik untuk mengkaji secara sistematis 200 publikasi ilmiah terakreditasi yang diterbitkan dalam kurun waktu lima tahun terakhir (2020–2025) dengan bantuan perangkat lunak Publish or Perish. Selanjutnya, visualisasi jaringan dan hubungan antar kata kunci dilakukan menggunakan VOSviewer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot!* secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar sebagai media evaluasi yang interaktif, menyenangkan, dan inovatif. Penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam lima tahun terakhir mengalami peningkatan, mencerminkan semakin besarnya minat peneliti terhadap peran *Kahoot!* dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

***Kata Kunci:*** Media Evaluasi, *Kahoot!*, Motivasi Belajar.

**BIBLIOMETRIC ANALYSIS: UTILIZATION OF *KAHOOT!*  
APPLICATION AS AN EVALUATION TOOL TO INCREASE  
STUDENTS' LEARNING MOTIVATION**

**Azwa Mirza Syafina<sup>1</sup>, Hamsi Mansur<sup>2</sup>, Qomario<sup>3</sup>**

<sup>1 2 3</sup>Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

E-mail: [12110130220014@mhs.ulm.ac.id](mailto:12110130220014@mhs.ulm.ac.id) , [hamsi.mansur@ulm.ac.id](mailto:hamsi.mansur@ulm.ac.id)\* ,  
[qomario@ulm.ac.id](mailto:qomario@ulm.ac.id)

**ABSTRACT**

This study demonstrates that the use of the *Kahoot!* application as an evaluation tool has a significant impact on enhancing students' learning motivation. Unlike conventional paper-based assessment systems that tend to be monotonous, *Kahoot!* offers an interactive and enjoyable approach that fosters greater student engagement. The purpose of this research is to analyze how *Kahoot!* can improve learning motivation and to identify usage trends over the past five years (2020–2025). This study employs bibliometric analysis to systematically examine 200 accredited scientific publications published between 2020 and 2025, utilizing the Publish or Perish software. Furthermore, VOSviewer is used to visualize the networks and relationships among keywords. The findings indicate that *Kahoot!* contributes significantly to increasing learning motivation through its role as an interactive, engaging, and innovative evaluation medium. The growing use of *Kahoot!* over the past five years reflects a rising interest among researchers in its potential to support more engaging and effective learning processes.

**Keywords:** *Evaluation Media, Kahoot!, Learning Motivation*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penulisan.....	6
E. Manfaat Penulisan.....	6
F. Definisi Operasional.....	7
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Deskripsi Lembaga Mitra.....	8
B. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	9
C. Evaluasi.....	13
D. Media Evaluasi.....	15
E. Aplikasi <i>Kahoot!</i> .....	16

F. Motivasi Belajar .....	17
G. Penelitian Yang Relevan .....	18
H. Kerangka Berpikir .....	19
<b>BAB III .....</b>	<b>22</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Metode Penelitian .....	22
B. Teknik Pengumpulan Data .....	23
C. Teknik Analisis Data .....	23
<b>BAB IV .....</b>	<b>25</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>25</b>
A. Laporan Hasil Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ICE <i>Institute</i> .....	25
B. Hasil Penelitian .....	29
C. Pembahasan .....	33
<b>BAB V .....</b>	<b>41</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>41</b>
A. Kesimpulan .....	41
B. Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>43</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Logo ICE- <i>Institute</i> .....	8
<b>Gambar 2. 2</b> Kawasan Teknologi Pendidikan .....	10
<b>Gambar 2. 3</b> Kerangka Berpikir .....	21
<b>Gambar 4. 1</b> Visualisasi Jaringan dengan katakunci .....	30
<b>Gambar 4. 2</b> Visualisasi Overlay dengan Kata Kunci kunci <i>Kahoot!</i> .....	31
<b>Gambar 4. 3</b> Visualisasi Kepadatan dengan Kata Kunci <i>Kahoot!</i> dan Motivasi Belajar .....	32

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4. 1</b> Topik Pembahasan dan Penugasan.....	25
<b>Tabel 4. 2</b> Laporan Kegiatan .....	28
<b>Tabel 4. 3</b> Kata Kunci yang Mewakili setiap Cluster.....	29
<b>Tabel 4. 4</b> Sepuluh Penulis Teratas dengan Sitasi Terbanyak.....	33