

## IMPLEMENTASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF PESERTA DIDIK DI SMP KRISTEN NASIONAL PLUS KASIH AGAPE

Richarlians Landu Awang<sup>1</sup>, Dian Natalia Dasa<sup>2</sup>, Yonatan Umbu Hina Pari<sup>3</sup>,  
Yuliana Tamu Ina Nuhamara<sup>4</sup>

[richarliansawang@gmail.com](mailto:richarliansawang@gmail.com)<sup>1</sup>, [diandasa180@gmail.com](mailto:diandasa180@gmail.com)<sup>2</sup>, [umbuyonatan18@gmail.com](mailto:umbuyonatan18@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[yulinuhamara@unkriswina.ac.id](mailto:yulinuhamara@unkriswina.ac.id)<sup>4</sup>

Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan Kahoot dalam pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di SMP Kristen Nasional Plus Kasih Agape. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis game dengan tahapan observasi dan wawancara awal, perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Kahoot efektif meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, dengan 76% siswa menyatakan sangat setuju bahwa mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan 84% siswa menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran meningkatkan motivasi dan pemahaman materi. Guru juga memberikan respon positif dengan 100% guru setuju bahwa Kahoot berdampak positif terhadap partisipasi siswa. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta berhasil meningkatkan minat, partisipasi, konsentrasi, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

**Kata Kunci:** Kahoot, Pembelajaran Berbasis Game, Partisipasi Aktif Siswa, Media Pembelajaran Interaktif, Teknologi Pendidikan.

### ABSTRACT

*Technological developments in the world of education require teachers to innovate in creating more interesting and interactive learning. This study aims to implement Kahoot in game-based learning to increase the active participation of students in National Christian Junior High School Plus Kasih Agape. The implementation method uses a game-based learning approach with initial observation and interview stages, planning, preparation, implementation, and evaluation. The subject of the study is grade VIII students. Data collection techniques used observations, interviews, and questionnaires that were analyzed descriptively. The results showed that the implementation of Kahoot was effective in increasing students' active participation, with 76% of students stating strongly that they actively participated in learning and 84% of students stating strongly that learning increased motivation and understanding of the material. Teachers also gave a positive response with 100% of teachers agreeing that Kahoot had a positive impact on student participation. The conclusion of this study shows that Kahoot as a game-based learning medium is able to create an interesting, interactive, and fun learning atmosphere, and succeeds in increasing students' interest, participation, concentration, motivation, and understanding of the subject matter.*

**Keywords:** Kahoot, Game-Based Learning, Student Active Participation, Interactive Learning Media, Educational Technology.

### PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penerapan

Pembelajaran Berbasis Game (Game Based Learning), yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.(Rusliana & Sufyadi, 2024)

Secara empiris, Pembelajaran berbasis game terbukti dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama ketika media atau platform yang digunakan mampu memadukan unsur kompetisi, umpan balik real-time, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.(Hannawita et al., 2023). Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam konteks ini adalah Kahoot, yaitu platform kuis digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui permainan interaktif yang dilengkapi skor dan papan peringkat. (Setiawan et al., 2024). Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Gathan et al., 2022).

Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran ditunjukkan melalui keterlibatan fisik, kognitif, dan emosional, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi kelas, serta merefleksikan isi pelajaran. Sayangnya, metode pembelajaran konvensional yang masih dominan sering kali menghasilkan tingkat partisipasi rendah karena minimnya interaktivitas dan stimulasi keterlibatan peserta didik.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, beberapa penelitian menunjukkan bahwa implementasi Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Pegirian et al. (2024) menemukan bahwa penerapan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui pembelajaran berbasis game, meskipun masih terdapat tantangan teknis yang harus diatasi. Selain itu, kajian literatur oleh Anggriani et al. (2024) menyatakan bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Oleh karena itu, implementasi Kahoot dalam pembelajaran berbasis game dipandang sebagai salah satu alternatif inovatif untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di kelas saat ini.

Berdasarkan data administrasi sekolah, peserta didik di SMP Kristen Nasional Plus Kasih Agape tersebar pada kelas VII hingga kelas IX dengan jumlah siswa laki-laki dan perempuan yang relatif seimbang. Sebaran jumlah peserta didik berdasarkan kelas dan jenis kelamin disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Sebaran Peserta Didik

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII A	12	10	22
VII B	10	12	22
VIII A	16	12	28
VIII B	16	12	28
IX A	14	13	27
IX B	13	12	25

METODOLOGI

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis game (game-based learning) dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Metode ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta didik mengenai konsep pembelajaran berbasis game serta pengenalan aplikasi Kahoot. Metode demonstrasi digunakan untuk memperagakan langkah-langkah penggunaan aplikasi Kahoot, mulai dari cara mengakses, mengikuti kuis, hingga memahami mekanisme permainan. Selanjutnya, metode praktik langsung diterapkan dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengikuti kuis berbasis Kahoot.

Pelaksanaan kegiatan implementasi Kahoot dalam pembelajaran ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

#### 1. Observasi dan Wawancara Awal

Tahap awal kegiatan diawali dengan observasi dan wawancara singkat kepada guru mata pelajaran di SMP Kristen Nasional Plus Kasih Agape. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi serta tingkat partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

#### 2. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dilakukan perencanaan kegiatan dengan menyusun jadwal pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kahoot serta berkoordinasi dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran terkait waktu dan teknis pelaksanaan kegiatan di kelas.

#### 3. Persiapan

Pada tahap persiapan, kami menyiapkan materi pembelajaran yang akan disajikan dalam bentuk kuis interaktif menggunakan aplikasi Kahoot. Selain itu, dipersiapkan pula perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, koneksi internet, serta instrumen kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi aktif peserta didik setelah pembelajaran berlangsung.

#### 4. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan penjelasan singkat mengenai tujuan pembelajaran dan cara penggunaan aplikasi Kahoot kepada peserta didik. Selanjutnya, guru menampilkan kuis yang telah disusun dan peserta didik diminta untuk mengikuti kuis tersebut menggunakan perangkat masing-masing. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan, memperhatikan skor, serta berkompetisi secara sehat dengan teman sekelas. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

#### 5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran berbasis Kahoot selesai dilaksanakan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui respon dan tingkat partisipasi aktif peserta didik terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui pengisian kuesioner oleh peserta didik dan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan efektivitas implementasi Kahoot dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Kegiatan implementasi ini dilaksanakan di SMP Kristen Nasional Plus Kasih Agape dengan subjek kegiatan adalah peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berbasis game menggunakan aplikasi Kahoot.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Observasi Dan Wawancara Awal**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SMP Kristen Nasional Plus Kasih Agape, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi pembelajaran interaktif seperti Kahoot, belum diterapkan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi aktif peserta didik, terutama dalam hal

keaktifan menjawab pertanyaan dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan upaya implementasi media pembelajaran berbasis game yang dapat mendorong peningkatan partisipasi aktif peserta didik. Temuan serupa juga dikemukakan bahwa metode pembelajaran yang terlalu dominan ceramah dapat menurunkan minat belajar siswa, serta menyebabkan siswa terlihat kurang tertarik, tidak fokus, dan menunjukkan tanda-tanda kejenuhan (Maryam & al., 2020). Siswa zaman sekarang lebih tertarik pada pembelajaran yang aktif dan melibatkan teknologi karena lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital (Fauzi & Najamuddin, 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya implementasi media pembelajaran berbasis game yang dapat mendorong peningkatan partisipasi aktif peserta didik.

## **2. Perencanaan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, dilakukan tahap perencanaan implementasi pembelajaran berbasis game menggunakan aplikasi Kahoot. Pada tahap ini, kami berkoordinasi dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran untuk menentukan waktu pelaksanaan kegiatan serta materi pembelajaran yang akan disajikan melalui Kahoot. Perencanaan ini bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Game-Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan imersi, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Alotaibi, 2024). Perencanaan ini bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

## **3. Persiapan**

Tahap persiapan dilakukan untuk memastikan seluruh kebutuhan pembelajaran terpenuhi. Persiapan meliputi penyusunan materi pembelajaran dan soal kuis yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, pembuatan kuis interaktif pada aplikasi Kahoot, serta penyiapan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan jaringan internet. Selain itu, disiapkan pula instrumen observasi dan angket untuk mengukur tingkat partisipasi aktif peserta didik selama dan setelah pembelajaran berlangsung. Kahoot adalah website yang dapat menciptakan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran di kelas, yang memerlukan koneksi internet dan dapat dimainkan secara online (Setiawan & Wulandari, 2024).



Gambar 1 persiapan

## **4. Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan penjelasan singkat mengenai tujuan pembelajaran dan tata cara penggunaan aplikasi Kahoot. Selanjutnya, guru menampilkan kuis yang telah disiapkan dan peserta didik diminta untuk bergabung menggunakan perangkat masing-masing. Selama pelaksanaan pembelajaran, peserta didik terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan, memperhatikan waktu pengerjaan, serta berusaha memperoleh skor terbaik. Implementasi Kahoot menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Game-based learning tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga

meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pelajaran (Fauzi & Najamuddin, 2025). Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kompetisi yang sehat antar peserta didik mendorong munculnya motivasi belajar serta meningkatkan perhatian terhadap materi yang dipelajari.

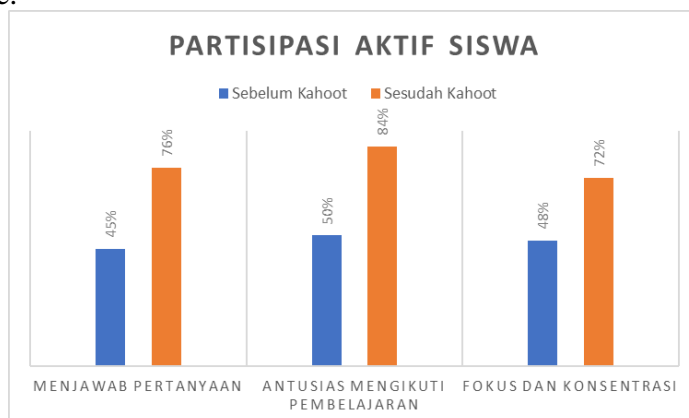


Gambar 2 Pelaksanaan kegiatan

## 5. Evaluasi

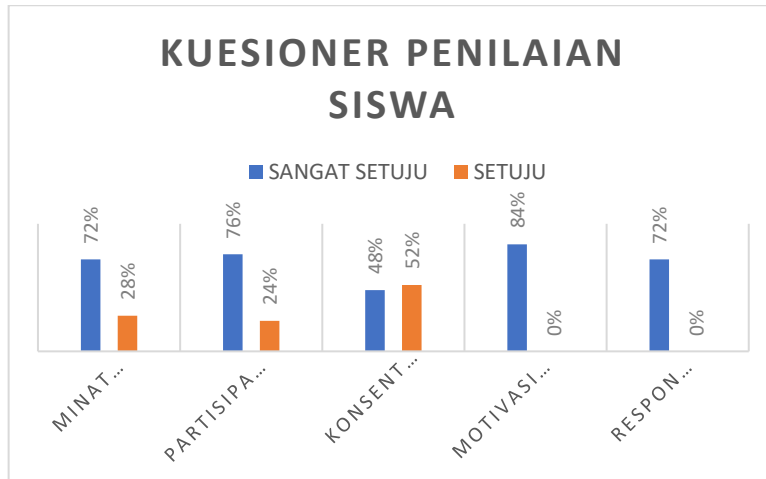
Tahap akhir pelaksanaan pembelajaran berbasis Kahoot selesai. Dilakukan proses evaluasi untuk mengetahui tingkat partisipasi aktif dan respons peserta didik terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung selama pembelajaran serta pengisian angket oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Kahoot. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, guru juga memberikan respons positif karena Kahoot dinilai mampu membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Game-Based Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan siswa yang menggunakan metode ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (Barz & al., 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar peserta didik di SMP Kristen Nasional Plus Kasih Agape.



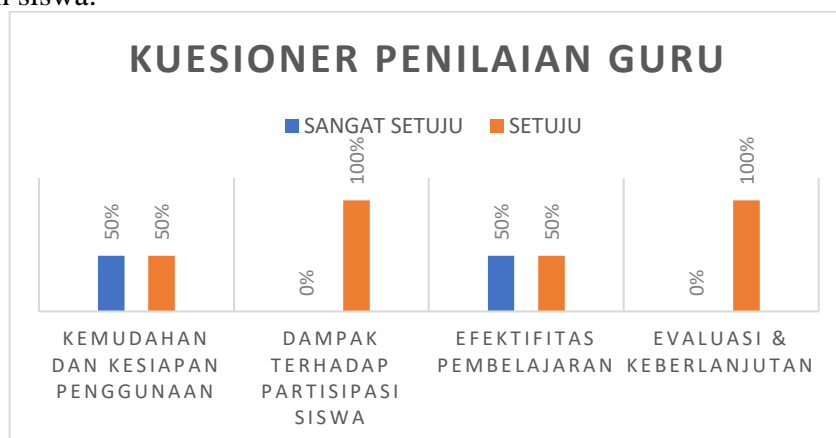
Gambar 3 Grafik perbandingan partisipasi aktif siswa

Berdasarkan grafik diatas, terlihat adanya peningkatan partisipasi aktif siswa pada seluruh indikator setelah penggunaan media Kahoot. Peningkatan paling signifikan terjadi pada aspek antusiasme dan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal.



Gambar 4 kuesioner penilaian siswa

Berdasarkan hasil kuesioner penilaian siswa yang diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran memperoleh respon yang sangat positif dari peserta didik. Pada aspek minat dan ketertarikan belajar, sebesar 72% siswa menyatakan sangat setuju dan 28% setuju, yang menunjukkan bahwa pembelajaran mampu menarik perhatian dan minat siswa dengan baik. Selanjutnya, pada aspek partisipasi aktif dalam pembelajaran, sebanyak 76% siswa menyatakan sangat setuju dan 24% setuju, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pada aspek konsentrasi dan fokus belajar, 48% siswa menyatakan sangat setuju dan 52% setuju. Meskipun persentase sangat setuju tidak sebesar aspek lainnya, seluruh respon siswa tetap berada pada kategori positif, yang menandakan bahwa pembelajaran cukup mendukung konsentrasi dan fokus siswa. Aspek motivasi dan pemahaman materi menunjukkan hasil yang sangat tinggi, yaitu 84% siswa menyatakan sangat setuju, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, respon umum terhadap pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan 72% siswa menyatakan sangat setuju. Secara keseluruhan, hasil kuesioner ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dinilai sangat baik dan mampu memberikan dampak positif terhadap minat, partisipasi, konsentrasi, motivasi, serta pemahaman siswa.



Gambar 5 kuesioner penilaian guru

Berdasarkan Kuesioner Penilaian Guru diatas, dapat dijelaskan bahwa guru memberikan penilaian yang sangat positif terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada aspek kemudahan dan kesiapan penggunaan, hasil menunjukkan persentase yang seimbang, yaitu 50% guru menyatakan sangat setuju dan 50% setuju, yang menandakan

bahwa pembelajaran mudah digunakan serta telah dipersiapkan dengan baik. Selanjutnya, pada aspek dampak terhadap partisipasi siswa, seluruh guru (100%) menyatakan setuju, yang menunjukkan bahwa pembelajaran memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pada aspek efektivitas pembelajaran, respon guru juga menunjukkan hasil yang seimbang, yaitu 50% sangat setuju dan 50% setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dinilai efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pada aspek evaluasi dan keberlanjutan, seluruh guru (100%) menyatakan setuju, yang menunjukkan bahwa pembelajaran layak untuk dievaluasi lebih lanjut dan berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan. Secara keseluruhan, hasil kuesioner ini menunjukkan bahwa pembelajaran dinilai baik, efektif, dan layak digunakan serta dikembangkan lebih lanjut berdasarkan penilaian guru.

## **KESIMPULAN**

Implementasi Kahoot dalam pembelajaran berbasis game di SMP Kristen Nasional Plus Kasih Agape terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hasil kuesioner menunjukkan respon yang sangat positif dari peserta didik, dengan 76% siswa menyatakan sangat setuju bahwa mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan 84% siswa menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran meningkatkan motivasi dan pemahaman materi mereka. Selain itu, guru juga memberikan penilaian positif terhadap penggunaan Kahoot, dengan 100% guru setuju bahwa pembelajaran berdampak positif terhadap partisipasi siswa. Implementasi Kahoot berhasil mengubah pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode ceramah menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan kompetitif, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game terbukti mampu meningkatkan minat, partisipasi, konsentrasi, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

## **Saran**

Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan, disarankan agar guru dapat mengintegrasikan Kahoot secara berkelanjutan dalam pembelajaran sebagai media evaluasi maupun penguatan konsep. Pihak sekolah perlu menyediakan infrastruktur pendukung yang memadai seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat teknologi yang mencukupi. Selain itu, guru dapat mengembangkan variasi media pembelajaran berbasis game lainnya untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik, serta perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih luas untuk mengukur dampak jangka panjang pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alotaibi. (2024). Game-Based Learning Approach to Enhance Student Engagement. *International Journal of Educational Technology*.
- Barz, & al., et. (2024). The Impact of Game-Based Learning on Student Motivation. *Journal of Educational Research*.
- Fauzi, & Najamuddin. (2025). Game-Based Learning dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Gathan, M. B., Khairunnisa, H., Mulasa, T. S., Pratolo, B. W., & Pratolo, W. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Kalasan. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program PLS*, 1298–1305.

- Hannawita, E., Sembiring, B., & Listiani, T. (2023). GAME BASED LEARNING BERBANTUAN KAHOOT ! DALAM MENDORONG KEAKTIFAN. 06(01).
- Jurnal, D., Biologi, P., Anggriani, S. A., & Yunus, S. R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar ( Studi Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Manusia ). 8(1), 116–125.
- Maryam, & al., et. (2020). Pengaruh Metode Ceramah terhadap Minat dan Partisipasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan.
- Pegirian, S. D. N., Ahmad, I., & Probolinggo, D. (2024). AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah p-ISSN 2715-9655 e-ISSN 2715-9663. 5, 115–126.
- Ruslana, N. A., & Sufyadi, S. (2024). Kahoot Utilization ! To Support Game-Based Learning. 5(10), 4286–4297.
- Setiawan, & Wulandari. (2024). Pemanfaatan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Jurnal Media Pembelajaran.
- Setiawan, I. W., Andika, I. P., & Putra, S. (2024). Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning “ Kahoot ” Pa da Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV SD N 2 Kawan. 8, 46935–46940.