

## **Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar**

**Sabna Erika Tasya(1), Mawar Sari (2), Dara Nuraisyah(3) Dwi Oktavianti (4), Hasniah Khairani Harahap (5), Annisa Rahmah Siregar(6), Saur Marshandha Marpaung(7), Zahra Fadilla Purba(8), Dita Fadillah (9), Tasya Adelia (10), Saidah Anani (11), Dita Mutiara Azzahra (12), Tiara Amelia Putri (13), Nazua Ajahra (14), Zachwa Adinda L (15), Rizky Nia Nazlia (16), Dea Agnesti (17)**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

[tasyasabnaerika@gmail.com](mailto:tasyasabnaerika@gmail.com) (1), [mawarsari@umsu.ac.id](mailto:mawarsari@umsu.ac.id) (2), [nuraisyahdara550@gmail.com](mailto:nuraisyahdara550@gmail.com) (3), [dwiokta0118@gmail.com](mailto:dwiokta0118@gmail.com) (4), [hasniakhairani@gmail.com](mailto:hasniakhairani@gmail.com) (5), [annisarahmahsiregar@gmail.com](mailto:annisarahmahsiregar@gmail.com) (6), [saurmarshandamarpaung@gmail.com](mailto:saurmarshandamarpaung@gmail.com) (7), [Zahrafadilla702@gmail.com](mailto:Zahrafadilla702@gmail.com) (8), [ditaadillah96@gmail.com](mailto:ditaadillah96@gmail.com) (9), [tasyaadelia78@gmail.com](mailto:tasyaadelia78@gmail.com) (10), [saidahanani07031999@gmail.com](mailto:saidahanani07031999@gmail.com) (11), [mutiaradita94@gmail.com](mailto:mutiaradita94@gmail.com) (12), [tiaraameliaputri@icloud.com](mailto:tiaraameliaputri@icloud.com) (13), [nazuuaajahra10@gmail.com](mailto:nazuuaajahra10@gmail.com) (14), [zachwaadinda88@gmail.com](mailto:zachwaadinda88@gmail.com) (15), [rizkynianazlia@gmail.com](mailto:rizkynianazlia@gmail.com) (16), [deaaagnesti@gmail.com](mailto:deaaagnesti@gmail.com) (17)

### **ABSTRAK**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang berkembang adalah penggunaan teknologi, khususnya platform berbasis gamifikasi seperti Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Penjas di sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi literatur, penelitian ini menganalisis berbagai sumber yang membahas pengaruh Kahoot dalam pembelajaran, baik dalam meningkatkan motivasi siswa maupun dalam mendukung pemahaman materi pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, karena elemen gamifikasi yang terdapat pada platform ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, pemberian umpan balik secara langsung pada Kahoot juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih cepat. Secara keseluruhan, pemanfaatan Kahoot terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran Penjas, membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot sangat disarankan untuk diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efisien.

**Kata Kunci:** Kahoot, Pembelajaran Penjas, Gamifikasi, Motivasi Siswa, Teknologi Pendidikan.

### **ABSTRACT**

Physical Education (PE) learning in elementary schools requires an innovative approach to enhance student motivation, engagement, and learning outcomes. One solution that has gained attention is the use of technology, specifically gamification platforms such as Kahoot. This study aims to explore the effectiveness of using Kahoot in PE learning at the elementary school level. Using a qualitative approach through literature review, this research analyzes various sources that discuss the impact of Kahoot on learning, particularly in improving student motivation and supporting material comprehension. The findings indicate that Kahoot significantly enhances student motivation and participation, as its gamification elements make learning more engaging and enjoyable. Additionally, the immediate feedback provided by Kahoot helps students grasp the material more quickly. Overall, the use of Kahoot proves to be effective in supporting PE learning, making students more active and motivated. Therefore, Kahoot is highly recommended as an educational tool in elementary schools to create a more interactive, enjoyable, and efficient learning process.

**Keywords:** Kahoot, PE Learning, Gamification, Student Motivation, Educational Technology

Erika Tasya S, Sari M, Nuraisyah D, Oktaviani D, Khairani Harahap H, Rahma Siregar A, Marshanda Marpaung S, Fadillah Purba Z, Fadillah D, Adelia T, Anani S, Mutiara Azzahra D, Amelia Putri T, Ajahra N, Adinda Lestari Z, Nia Nazlia R, Agnesti D: Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar

## **I. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Pendidikan di era digital saat ini membutuhkan inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu menjawab kebutuhan generasi milenial. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan teknologi berbasis digital seperti platform Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi berbasis web yang dirancang untuk membuat kuis interaktif, yang telah terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Utami & Hamdun, 2023). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, terutama mata pelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas), tantangan yang sering dihadapi guru adalah kurangnya variasi metode pengajaran yang inovatif. Pembelajaran sering kali hanya terfokus pada teori atau praktik fisik yang kurang didukung oleh teknologi modern. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Studi terbaru menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti Kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa hingga 90% karena sifatnya yang kompetitif dan menyenangkan (Ardiansyah, 2020; Syarifuddin & Harahap, 2023). Kahoot menawarkan berbagai fitur, seperti pembuatan kuis dengan gambar, audio, dan video, serta analisis hasil kuis yang dapat membantu guru memahami tingkat pemahaman siswa secara lebih mendalam (Busiri, 2023). Selain itu, platform ini juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif melalui fitur grup, yang memungkinkan siswa untuk belajar dalam tim. Penelitian oleh Graham (2023) menegaskan bahwa Kahoot merupakan salah satu alat efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas, baik secara individu maupun kelompok. Pentingnya inovasi dalam pembelajaran Penjas di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan jasmani yang menyenangkan. Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran secara efektif, yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan (Rahmat Fajar & Sylvia Wenni, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Penjas di sekolah dasar. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

### **2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penelitian dengan judul Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.

### **3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil penelitian dari judul Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. .

### **4. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah : untuk mengaplikasikan hasil penelitian dari judul Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar dalam pembelajaran penjas kepada anak Sekolah Dasar dengan lebih baik dan efisien dan lebih modern.

Erika Tasya S, Sari M, Nuraisyah D, Oktaviani D, Khairani Harahap H, Rahma Siregar A, Marshanda Marpaung S, Fadillah Purba Z, Fadillah D, Adelia T, Anani S, Mutiara Azzahra D, Amelia Putri T, Ajahra N, Adinda Lestari Z, Nia Nazlia R, Agnesti D: Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur untuk mengembangkan dan mengevaluasi penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui analisis terhadap berbagai literatur, termasuk jurnal, buku, dan artikel yang membahas penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya platform Kahoot dan gamifikasi dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji hasil studi kasus dan implementasi sebelumnya terkait efektivitas penggunaan Kahoot dalam konteks pendidikan, baik di tingkat sekolah dasar maupun tingkat yang lebih tinggi. Data yang diperoleh dari studi literatur ini akan dianalisis untuk merumuskan model penerapan yang sesuai dalam pembelajaran Penjas di sekolah dasar.

### **1. Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital**

Teknologi digital telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan modern, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif. Menurut Ardiansyah (2020), pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan menarik. Teknologi seperti Kahoot menawarkan pendekatan gamifikasi, yang menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, hal ini sangat relevan karena siswa cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran berbasis permainan (Utami & Hamdun, 2023).

### **2. Konsep Kahoot sebagai Media Pembelajaran**

Kahoot adalah platform berbasis web yang dirancang untuk menciptakan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Platform ini memungkinkan integrasi berbagai media, seperti teks, gambar, audio, dan video, untuk menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif (Syarifuddin & Harahap, 2023). Selain itu, Kahoot memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga guru dapat dengan cepat menilai pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Graham, 2023). Menurut Busiri (2023), fitur-fitur dalam Kahoot seperti leaderboard dan sistem poin mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penelitian juga menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 80% dibandingkan dengan metode tradisional karena sifatnya yang interaktif dan kompetitif (Rahmat Fajar & Syilvia Wenni, 2023).

### **3. Gamifikasi dalam Pembelajaran**

Gamifikasi merupakan strategi pedagogis yang menggunakan elemen permainan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Elemen-elemen seperti poin, tantangan, dan penghargaan yang terdapat dalam Kahoot menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang (Utami & Hamdun, 2023). Menurut penelitian, gamifikasi tidak hanya efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mengingat materi lebih baik karena pendekatan ini melibatkan aspek kognitif dan emosional secara bersamaan (Rahmat Fajar & Syilvia Wenni, 2023).

### **4. Manfaat Kahoot dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Dalam konteks Pendidikan Jasmani (Penjas), Kahoot dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang teori olahraga, kesehatan, dan gaya hidup aktif. Penelitian oleh Syarifuddin & Harahap (2023) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan metode konvensional.

### **5. Tantangan dan Solusi dalam Penerapan Kahoot**

Erika Tasya S, Sari M, Nuraisyah D, Oktaviani D, Khairani Harahap H, Rahma Siregar A, Marshanda Marpaung S, Fadillah Purba Z, Fadillah D, Adelia T, Anani S, Mutiara Azzahra D, Amelia Putri T, Ajahra N, Adinda Lestari Z, Nia Nazlia R, Agnesti D: Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar

Meskipun Kahoot menawarkan banyak manfaat, penerapannya juga menghadapi tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses teknologi, seperti ketersediaan perangkat dan koneksi internet di beberapa sekolah (Busiri, 2023). Selain itu, guru perlu memiliki kemampuan literasi digital yang memadai untuk memanfaatkan fitur-fitur Kahoot secara efektif.

#### 6. Relevansi Kahoot dalam Kurikulum Pendidikan

Kahoot memiliki relevansi yang tinggi dalam kurikulum pendidikan modern karena mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. Platform ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam tim. Menurut Graham (2023), pendekatan ini sejalan dengan prinsip pendidikan abad ke-21 yang menekankan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai Pembuatan kuis berbasis Website Kahoot untuk membantu guru membuat kuis yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar:

| No | Penulis                             | Judul                                                       | Metode                        | Hasil                                                                                               |
|----|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Utami & Hamdun (2023)               | Implementasi Kahoot di Era Digital                          | Studi Literatur               | Kahoot meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran berbasis game.               |
| 2  | Syarifuddin & Harahap (2023)        | Peningkatan Motivasi Siswa Melalui Kahoot                   | Eksperimen                    | Siswa yang menggunakan Kahoot lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran Penjas.                |
| 3  | Busiri (2023)                       | Inovasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Kahoot | Studi Kasus                   | Penggunaan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.         |
| 4  | Ardiansyah (2020)                   | Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Interaktif         | Kuasi Eksperimen              | Penggunaan Kahoot meningkatkan hasil belajar siswa hingga 80% dibandingkan metode tradisional.      |
| 5  | Rahmat Fajar & Sylivia Wenni (2023) | Media Digital dalam Pembelajaran                            | Studi Literatur dan Observasi | Kahoot efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan. |

Erika Tasya S, Sari M, Nuraisyah D, Oktaviani D, Khairani Harahap H, Rahma Siregar A, Marshanda Marpaung S, Fadillah Purba Z, Fadillah D, Adelia T, Anani S, Mutiara Azzahra D, Amelia Putri T, Ajahra N, Adinda Lestari Z, Nia Nazlia R, Agnesti D: Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang tercantum dalam tabel, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran menunjukkan dampak yang sangat positif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Penelitian Utami & Hamdun (2023) yang menguji penerapan Kahoot di era digital menyimpulkan bahwa platform ini meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran melalui pendekatan berbasis game yang menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas), hal ini sangat relevan karena metode yang interaktif dan menyenangkan dapat membuat siswa lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran. Penelitian lebih lanjut oleh Syarifuddin & Harahap (2023) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Kahoot dalam pembelajaran Penjas menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan partisipasi kelas. Dalam eksperimen yang dilakukan, siswa yang menggunakan Kahoot lebih antusias dan terlibat dalam aktivitas fisik maupun teori olahraga dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya efektif untuk evaluasi teori, tetapi juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap aspek-aspek praktis dari Penjas. Busiri (2023) juga mendukung hasil penelitian ini melalui studi kasus yang membuktikan bahwa penggunaan Kahoot dalam kelas dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Dengan memberi umpan balik yang langsung, Kahoot memungkinkan siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka dan memperbaiki kesalahan secara cepat, yang merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar. Keberadaan elemen permainan dalam Kahoot, seperti leaderboard dan sistem poin, mendorong siswa untuk bersaing secara sehat, yang semakin meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Ardiansyah (2020) meneliti penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran yang lebih luas dan menemukan bahwa teknologi digital, termasuk Kahoot, dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 80% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini sangat berarti dalam konteks pendidikan masa kini, yang menuntut pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Peningkatan hasil belajar ini mengindikasikan bahwa siswa lebih memahami materi saat mereka terlibat dalam aktivitas yang menggabungkan elemen hiburan dan pendidikan. Terakhir, penelitian oleh Rahmat Fajar & Syilvia Wenni (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Mereka mencatat bahwa siswa tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga dapat lebih cepat mengingat informasi yang diajarkan, terutama dalam konteks teori-teori olahraga dan kesehatan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani, yang tidak hanya mengajarkan keterampilan fisik, tetapi juga pentingnya pengetahuan terkait gaya hidup sehat.

Erika Tasya S, Sari M, Nuraisyah D, Oktaviani D, Khairani Harahap H, Rahma Siregar A, Marshanda Marpaung S, Fadillah Purba Z, Fadillah D, Adelia T, Anani S, Mutiara Azzahra D, Amelia Putri T, Ajahra N, Adinda Lestari Z, Nia Nazlia R, Agnesti D: Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi di mata pelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Platform Kahoot, yang menggabungkan elemen gamifikasi, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang sangat dibutuhkan untuk menarik minat siswa di tingkat dasar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memberikan umpan balik langsung yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Utami & Hamdun, 2023; Syarifuddin & Harahap, 2023)..

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, I. (2020). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Pendidikan Teknologi, 15(2), 45-56.
- Busiri, M. (2023). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Kahoot*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 19(1), 12-25.
- Fajar, R., & Wenni, S. (2023). *Media Digital dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 22(3), 78-89.
- Hamdun, A., & Utami, D. (2023). *Implementasi Kahoot di Era Digital*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 25(4), 110-120.
- Haryanto, D., & Yusuf, M. (2021). *Penerapan Platform Kahoot dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(1), 42-55.
- Irawan, S., & Setiawan, R. (2022). *Pengaruh Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani, 17(3), 58-69.
- Iskandar, A. (2021). *Peran Teknologi dalam Pembelajaran Fisik dan Kesehatan di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 28(2), 33-47.
- Ningsih, A., & Wijayanti, S. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Penjas dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian dan Inovasi Pendidikan, 18(4), 24-36.
- Putra, M., & Fajar, A. (2023). *Gamifikasi dalam Pendidikan: Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 20(2), 14-27.
- Sari, D., & Hasanah, L. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penjas*. Jurnal Pendidikan Olahraga, 23(1), 65-78.
- Syarifuddin, H., & Harahap, I. (2023). *Peningkatan Motivasi Siswa Melalui Kahoot*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 18(1), 30-42.

Erika Tasya S, Sari M, Nuraisyah D, Oktaviani D, Khairani Harahap H, Rahma Siregar A, Marshanda Marpaung S, Fadillah Purba Z, Fadillah D, Adelia T, Anani S, Mutiara Azzahra D, Amelia Putri T, Ajahra N, Adinda Lestari Z, Nia Nazlia R, Agnesti D: Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar

Utami, D., & Hamdun, A. (2023). *Implementasi Kahoot di Era Digital*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 25(4), 110-120.

Wijayanti, S., & Setiawan, D. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Kinerja Siswa di Mata Pelajaran Penjas*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 16(3), 52-61.

Yuliana, R., & Rahman, A. (2022). *Meningkatkan Pembelajaran Penjas Menggunakan Platform Kahoot: Studi Kasus di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 21(2), 45-59.

Zahra, F., & Hidayat, M. (2021). *Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar: Studi Kasus Kahoot*. Jurnal Pendidikan Jasmani, 17(2), 19-31.

| Accepted Date   | Revised Date    | Decided Date    | Accepted to Publish |
|-----------------|-----------------|-----------------|---------------------|
| 05 Januari 2025 | 12 Januari 2025 | 26 Januari 2025 | Ya                  |