

## **PENGGUNAAN GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI: STUDI DESKRIPTIF PADA TK DI KABUPATEN BARITO KUALA**

**Sri Rahmi<sup>1</sup>, Maulidha<sup>2</sup>, Yuliana Nurhayati<sup>3</sup>**  
STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin<sup>1,2,3</sup>  
e-mail: [srirahmi100@gmail.com](mailto:srirahmi100@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penerapan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan penting dalam pendidikan anak usia dini untuk mengatasi pembelajaran yang masih pasif dan kurang mampu memicu motivasi belajar anak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan game edukatif Kahoot sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK Mawarsari, Kabupaten Barito Kuala. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, dan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan seorang guru PAUD, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran yang melibatkan satu guru dan 14 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui visual yang menarik, fitur permainan, serta mekanisme umpan balik langsung yang mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan motivasi intrinsik anak. Temuan juga menunjukkan adanya perkembangan keberanian, fokus, dan interaksi sosial anak selama kegiatan berlangsung, sementara hambatan teknis terkait perangkat dan jaringan dapat diatasi guru melalui penyesuaian strategi pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot dapat dipandang sebagai media digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar anak usia dini apabila diterapkan secara kontekstual dan didukung kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Kahoot, Motivasi Belajar, Anak Usia Dini, Media Digital, Pembelajaran Interaktif*

### **ABSTRACT**

The use of digital learning media has become an essential need in early childhood education to address learning practices that remain passive and insufficient in stimulating children's motivation. This study aims to describe the use of the educational game Kahoot as a strategy to enhance learning motivation among young children at TK Mawarsari, Barito Kuala Regency. The research employed a qualitative approach with a descriptive method, and data were collected through observations, in-depth interviews with an early childhood teacher, and documentation of learning activities involving one teacher and fourteen children. The findings indicate that Kahoot creates a more interactive and enjoyable learning atmosphere through appealing visuals, game-based features, and immediate feedback mechanisms that encourage active participation and strengthen children's intrinsic motivation. The results also reveal improvements in children's confidence, focus, and social interaction during the learning process, while technical challenges related to devices and internet connectivity were managed by the teacher through adaptive instructional strategies. Therefore, Kahoot can be considered an effective digital learning medium for enhancing motivation and engagement among young children when applied contextually and supported by teacher readiness in managing the learning process.

**Keywords:** *Kahoot, Learning Motivation, Early Childhood, Digital Media, Interactive Learning*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis sebagai fondasi bagi perkembangan kemampuan anak di masa mendatang, karena pada tahap ini mereka berada dalam fase emas (*golden age*) ketika aspek kognitif, afektif, sosial, dan motorik berkembang dengan optimal. Oleh sebab itu, proses pembelajaran harus dirancang secara menyenangkan, interaktif, dan sesuai karakteristik perkembangan anak, sebagaimana diuraikan oleh Hilmun dan Fitriah (2021). Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu anak memahami konsep dasar melalui pengalaman langsung. Mengingat anak usia dini mudah mengalami kebosanan, guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran kreatif guna mempertahankan perhatian dan keterlibatan mereka.

Perkembangan teknologi digital telah membuat anak-anak semakin akrab dengan perangkat interaktif seperti gim edukatif dan aplikasi pembelajaran. Kondisi ini menuntut guru untuk menyesuaikan praktik mengajar melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu menarik minat anak. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *game-based learning*, yaitu konsep pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Nilawati et al., 2022). Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga mendukung perkembangan rasa ingin tahu, minat belajar, dan pengalaman belajar yang sesuai dunia anak. Guru berperan sebagai fasilitator yang memastikan integrasi teknologi dilakukan secara tepat dan aman bagi anak.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran anak usia dini, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Motivasi tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar, media yang digunakan, serta interaksi positif yang dialami anak selama kegiatan pembelajaran (Haerani et al., 2023). Anak dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif bereksplorasi, bertanya, dan terlibat dalam aktivitas kelas. Temuan Fadhilah et al. (2023) menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pelibatan emosional dan sosial anak. Hal serupa ditegaskan oleh Haryanti dan Aryani (2024) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dan penuh warna secara alami dapat menumbuhkan minat belajar anak.

Salah satu media pembelajaran digital yang semakin banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan adalah Kahoot, yaitu aplikasi kuis interaktif dengan tampilan visual menarik, musik dinamis, serta sistem skor yang menumbuhkan kompetisi positif. Hilmun dan Fitriah (2021) menjelaskan bahwa Kahoot mampu menciptakan keterlibatan belajar yang lebih aktif. Penelitian lain menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan mengurangi kejemuhan selama pembelajaran (Iskandar et al., 2024; Alsswey et al., 2024). Latifah et al. (2024) juga menemukan bahwa Kahoot mampu menumbuhkan motivasi intrinsik karena anak merasa senang belajar melalui permainan. Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan Kahoot pada jenjang PAUD masih terbatas, terutama dalam konteks Indonesia. Keterbatasan inilah yang menunjukkan adanya *research gap* penting yang perlu dikaji lebih lanjut agar efektivitas media ini pada kelompok usia dini dapat dipahami secara lebih komprehensif.

Berdasarkan observasi awal di TK Mawarsari, Kabupaten Barito Kuala, guru telah menerapkan Kahoot sebagai media pembelajaran tematik untuk mengenalkan huruf, angka, warna, dan konsep dasar lainnya. Anak-anak tampak antusias, tertawa, dan berebut menjawab pertanyaan yang muncul di layar, sementara guru menilai bahwa penggunaan Kahoot membuat suasana kelas lebih hidup dan membantu anak memahami materi lebih cepat.

Fenomena ini menunjukkan bahwa Kahoot memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui pendekatan bermain yang sesuai karakteristik perkembangan mereka. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan nilai baru dengan menekankan analisis mendalam mengenai penggunaan media digital Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini sekaligus mengidentifikasi strategi guru dalam mengatasi kendala teknis selama penerapannya, baik ketika jaringan tidak stabil maupun ketika perangkat terbatas. Inovasi ini memberikan kontribusi penting bagi literatur PAUD di Indonesia dan dapat menjadi rujukan praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Lokasi penelitian berada di TK Mawarsari, Kabupaten Barito Kuala, dan kegiatan penelitian berlangsung dari Maret hingga Agustus 2025. Pemilihan lokasi yang sama selama beberapa bulan memungkinkan peneliti melakukan pengamatan berulang guna memperoleh data yang stabil dan menggambarkan kondisi pembelajaran secara nyata. Fokus penelitian diarahkan untuk menelaah proses penerapan Kahoot, respons siswa selama kegiatan, serta pengalaman guru dalam mengintegrasikan media digital tersebut pada pembelajaran tematik anak usia dini.

Subjek penelitian terdiri atas seorang guru PAUD yang telah berpengalaman menggunakan Kahoot serta empat belas anak kelompok B sebagai peserta kegiatan belajar sehari-hari. Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital, pemahaman terhadap karakteristik perkembangan anak, dan kesediaan menjadi informan penelitian. Data penelitian dihimpun melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi visual. Observasi digunakan untuk mencatat perilaku belajar dan interaksi anak, sedangkan wawancara dilakukan untuk menggali strategi, pengalaman, dan pertimbangan guru dalam menerapkan Kahoot. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan guru, dan rekaman aktivitas digunakan sebagai bukti pendukung untuk memperkuat temuan utama.

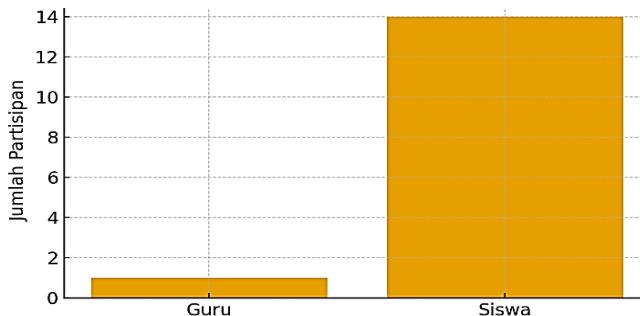
Analisis data dilakukan mengikuti prosedur reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkelanjutan selama proses penelitian berlangsung. Setiap temuan yang muncul diverifikasi melalui perbandingan antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar diperoleh gambaran yang konsisten. Triangulasi sumber dan teknik dipilih untuk memastikan keabsahan data serta meminimalkan bias interpretasi. Melalui serangkaian prosedur tersebut, penelitian ini menghasilkan deskripsi yang akurat mengenai praktik penggunaan Kahoot serta dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar anak usia dini di TK Mawarsari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian menggambarkan bagaimana penggunaan Kahoot memberikan pengaruh terhadap motivasi dan keterlibatan belajar anak usia dini di TK Mawarsari. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama beberapa kali pertemuan, anak tampak menunjukkan peningkatan partisipasi, terutama ketika kegiatan pembelajaran melibatkan permainan kuis digital. Sebelum memaparkan temuan secara mendalam, penelitian ini menampilkan komposisi partisipan yang mengikuti sesi pembelajaran, sebagai dasar untuk

memahami konteks pelaksanaan kegiatan. Gambar 1 berikut menunjukkan jumlah guru dan anak yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan Kahoot.



**Gambar 1. Partisifan yang menunjukkan respon positif terhadap Kahoot**

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa seluruh 14 anak (100%) dan 1 guru (100%) terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, sebanyak 12 dari 14 anak (85,7%) menunjukkan respons positif berupa antusiasme, tawa, dan kesiapan menjawab pertanyaan, sementara 2 anak (14,3%) memperlihatkan respons positif setelah mendapatkan pendampingan guru. Nilai persentase ini menjadi indikator awal bahwa Kahoot mampu menarik perhatian mayoritas anak dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Setelah penyajian data jumlah partisipan tersebut, pengamatan diarahkan pada respons anak dan strategi guru selama menggunakan Kahoot. Anak terlihat antusias mengikuti instruksi, menunjukkan keaktifan dalam menjawab pertanyaan, serta memperlihatkan ekspresi ingin tahu ketika melihat tampilan visual dan suara yang muncul dari aplikasi. Guru memanfaatkan langkah-langkah Kahoot untuk memberikan pertanyaan sederhana, mengarahkan diskusi kecil, dan mendampingi anak yang mengalami kendala teknis. Secara lebih rinci, rangkuman indikator motivasi dan respons anak dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Observasi dan Wawancara**

Aspek yang Diamati	Temuan Lapangan	Indikator Motivasi yang Terlihat
Antusiasme anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Ekspresi gembira dan semangat.</li> <li>2. Aktif menjawab dan berebut tampil.</li> </ul>	Ketertarikan dan semangat belajar tinggi.
Partisipasi anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mayoritas aktif menjawab kuis.</li> <li>2. Anak pasif mulai berani berbicara.</li> </ul>	Keberanian dan keaktifan meningkat (motivasi intrinsik).
Interaksi sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Saling membantu dan mendukung.</li> <li>2. Menunggu giliran dengan tertib.</li> </ul>	Kerja sama dan motivasi sosial meningkat.
Respons terhadap hasil permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Bangga saat benar, tetap semangat saat kalah.</li> <li>2. Meminta permainan diulang.</li> </ul>	Percaya diri dan ketekunan belajar muncul.
Pandangan guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan lebih hidup dan menarik.</li> <li>2. Visual interaktif memudahkan pemahaman.</li> </ul>	Minat belajar dan fokus anak meningkat.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa seluruh indikator motivasi belajar mengalami peningkatan dibandingkan kondisi sebelum penggunaan Kahoot. Anak lebih percaya diri, lebih cepat merespons pertanyaan, dan lebih mudah mempertahankan perhatian selama kegiatan berlangsung. Wawancara dengan guru juga menunjukkan konsistensi bahwa Kahoot menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membantu meningkatkan fokus anak. Dokumentasi visual memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan tingginya partisipasi anak dalam setiap sesi. Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai karakteristik perkembangan anak.

## Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui pengalaman belajar yang menarik dan selaras dengan dunia bermain mereka. Anak memperlihatkan antusiasme, keberanian, dan fokus yang lebih baik, sesuai dengan pandangan Sulistyawati et al. (2024) bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membangkitkan motivasi intrinsik anak. Kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui teori motivasi yang menyatakan bahwa aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan memberikan umpan balik langsung mampu memicu keterlibatan belajar secara optimal. Perilaku anak dalam penelitian ini yang menunjukkan ekspresi senang, respons cepat, dan partisipasi aktif mendukung temuan Rantisi (2025) mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam mendorong keterlibatan anak. Dengan demikian, Kahoot mampu menyediakan pengalaman belajar multisensori yang cocok dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Pembahasan ini semakin kuat ketika dikaitkan dengan bukti empiris dari penelitian terdahulu. Haerani et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan antusiasme anak dalam pembelajaran, sedangkan temuan Plump dan LaRosa (2017) membuktikan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keberanian anak dalam menjawab pertanyaan. Kesamaan temuan tersebut tampak jelas pada konteks penelitian ini, di mana anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk merespons pertanyaan. Selain itu, konsep motivasi berbasis penghargaan visual dan auditori yang dijelaskan oleh Fadhilah et al. (2023) sejalan dengan perilaku anak yang tetap bersemangat meskipun menjawab salah. Temuan Nilawati et al. (2022) juga mendukung hasil penelitian ini, yaitu bahwa permainan edukatif berkontribusi pada perkembangan interaksi sosial melalui kerja sama, empati, dan kemampuan menunggu giliran pada anak.

Pada aspek pedagogis, peran guru sebagai fasilitator menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan penggunaan Kahoot di kelas. Guru pada penelitian ini terlibat aktif dalam mengatur ritme kegiatan, memilih konten, serta memberikan dukungan verbal kepada anak, sehingga penggunaan media digital dapat berjalan efektif. Hal ini selaras dengan pandangan Hilmun dan Fitriah (2021) serta Alsswey et al. (2024) yang menekankan bahwa kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi merupakan penentu utama efektivitas pembelajaran berbasis digital. Selain itu, temuan dari Irfandi (2024) memperkuat argumen bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena menghadirkan pengalaman yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Dengan demikian, keberhasilan penerapan Kahoot tidak hanya ditentukan oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh peran guru dalam mengelola situasi belajar dan menyesuaikannya dengan kebutuhan anak.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif pada jenjang PAUD karena mampu menumbuhkan motivasi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Aktivitas kolaboratif selama permainan membuat anak merasa lebih percaya diri dan terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran, sebagaimana juga ditemukan oleh Fitriani & Mastuah (2023). Kahoot juga menawarkan kesempatan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menantang, sebagaimana disampaikan Rahayu (2019) mengenai pentingnya inovasi media di PAUD. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan terkait jumlah perangkat dan ketergantungan pada jaringan internet yang dapat mengganggu kelancaran kegiatan. Selain itu, penelitian hanya melibatkan satu guru dan satu kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi tanpa penelitian lanjutan dengan jumlah peserta, perangkat, dan kondisi sekolah yang lebih beragam.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Kahoot mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi anak usia dini di TK Mawarsari Kabupaten Barito Kuala. Fitur visual yang menarik, mekanisme permainan yang sederhana, dan suasana kompetitif yang positif mendorong anak untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan antusiasme, keberanian, dan fokus anak menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar baik secara intrinsik maupun sosial. Temuan ini secara langsung menjawab fokus masalah dalam pendahuluan yang menyoroti rendahnya keterlibatan anak pada pembelajaran yang cenderung pasif.

Selain berkontribusi dalam aspek motivasi, hasil penelitian juga memperlihatkan dampak positif Kahoot terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Interaksi antar teman, kerja kelompok, sikap saling menunggu giliran, dan peningkatan kepercayaan diri menunjukkan bahwa permainan digital dapat memperkuat kemampuan sosial anak usia dini. Hal ini menguatkan relevansi penggunaan media digital sebagai inovasi pembelajaran yang mampu memadukan unsur permainan dengan tujuan pendidikan. Penelitian ini juga menegaskan bahwa keberhasilan penerapan Kahoot tidak hanya bergantung pada media itu sendiri, tetapi juga pada peran guru sebagai fasilitator yang mampu mengatur alur permainan, menyesuaikan materi, serta memberikan dukungan verbal selama proses berlangsung.

Ke depan, Kahoot memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lembaga PAUD, khususnya melalui penyesuaian konten dan fitur yang lebih kontekstual dengan kebutuhan anak. Penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk menguji model pembelajaran *game-based learning* pada konteks yang lebih luas, misalnya dengan melibatkan lebih banyak kelas, sekolah, dan variasi karakteristik anak. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat mengevaluasi pengaruh intensitas penggunaan Kahoot terhadap pengembangan aspek kognitif, sosial, dan karakter dalam jangka waktu yang lebih panjang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur mengenai pemanfaatan Kahoot di PAUD, tetapi juga memberikan landasan praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam merancang pembelajaran digital yang adaptif, kreatif, dan bermakna bagi anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

Alsswey, A., Alobaydi, B. A., & Alqudah, A. M. A. (2024). The effect of game-based technology on students' learning anxiety, motivation, engagement and learning

experience: Case study kahoot. *International Journal of Religion*, 5(3), 137-145. <https://doi.org/10.61707/565z9c91>

Arifin, Agus Kodir. (2025). Analisis Efektivitas Pembelajaran dengan Metode Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Insan Peduli Pendidikan (JIPENDIK)*, 3(1), 1–6. <https://ejournal.lppinpest.org/index.php/jipendik/article/view/156>

Fadhilah, W., indriyani, T., & Zukhairina. (2023). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 47–59. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i2.42>

Fitriani, I. I., & Mastuah. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di Lembaga Paud. *Pintar Harati : Jurnal Pendidikan dan Psikologi* 19 (1): 51–63. <https://doi.org/10.36873/jph.v19i1.10147>

Haerani, N., Ramadhana, F., Ridawati, I., Ayudiningsi, F. A., & Zalsabilah, Z. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ta'rim*, 6(1), 234–243. <https://doi.org/10.59059/tarim.v6i1.2008>

Haryanti, H. C., & Aryani, R. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini melalui Penataan Lingkungan Bermain. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology*, 3(4), 1304–1313. <https://doi.org/10.58526/jsret.v3i4.505>

Hilmun, P., & Fitriah, F. (2021). Let's Kahoot! A Game-Based Technology for Creating Engagement and Promoting Active Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 14(1), 90–100. <https://doi.org/10.24042/ee-jtbi.v14i1.7871>

Irfandi, I. (2024). Literatur Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Materi Kimia. *JEDCHEM (JOURNAL EDUCATION AND CHEMISTRY)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.36378/jedchem.v6i1.3132>

Iskandar, K., Wijaya, F. A., Aswin, L. F., Zalsabiella, F. T., & Herlina, M. G. (2024). *Game On: Boosting Early Learning Through Fun Educational Games*. Proceedings of ICIMTech 2024, 19–24. <https://doi.org/10.1109/ICIMTech63123.2024.10780914>

Latifah, A., Choirudin, C., & Ningsih, E. F. (2024). Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Teaching and Learning Mathematics*, 2(1), 01–07. <https://doi.org/10.22219/jtlm.v2i1.32909>

Nilawati, D., Riswan, R., Yeniwati, D., & Rafindo. (2022). Game edukasi pengenalan huruf dan angka usia dini. *Jurnal Akademika*, 14(2), 95–100. [https://ojs.unh.ac.id/index.php/akademika/en/article/view/867?utm\\_source=chatgpt.com](https://ojs.unh.ac.id/index.php/akademika/en/article/view/867?utm_source=chatgpt.com)

Plump, C., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! In The Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for Elearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>

Rahayu, P. (2019). Pengaruh era digital terhadap perkembangan bahasa anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(01), 47-59. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>.

Rantisi, A. A. (2025). Efektivitas Media Komunikasi Interaktif bagi Anak Usia Dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.35719/preschool.v6i1.143>

Sulistyawati, wiwik ., Sumartiningsih, I., & Priatiningsih, S. (2024). The Influence of Interactive Learning Media To Increase Learning Motivation And Learning Outcomes For Early Childhood. *Journal of Education Technology and Inovation*, 7(1), 38–46. <https://doi.org/10.31537/jeti.v7i1.1844>

Wardhani, D. R., & Kuncoro, A. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Mengenal Angka dan Huruf Menggunakan Kahoot! di PKG Cempaka-Lili. *Tridharmadimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jayakarta*, 2(1), 25–32. <https://doi.org/10.52362/tridharmadimas.v2i1.814>