



## UNIVERSITETI I PRISHTINËS FAKULTETI I EDUKIMIT

Rr. Agim Ramadani, Fakulteti i Edukimit, 10000 Prishtinë, Republika e Kosovës  
Tel: +383 38 229 209 \* Email: [edukimi@uni-pr.edu](mailto:edukimi@uni-pr.edu) \* [edukimi@uni-pr.edu](mailto:edukimi@uni-pr.edu)

---

### Abstrakt i zgjeruar

#### **Efektet e përdorimit të Kahoot-it në ngritjen e performancës akademike të nxënësve të klasës së tretë në matematikë**

**Autori:**

**Sevil Haxhija Jahaj**

**Mentori:**

**Prof. asoc. Kyvete S. Shatri**

**Programi:**

**PROGRAMI MASTER - MËSIMDHËNIA DHE KURRIKULA**

**Viti akademik:**

**22.04.2026**

Integrimi i teknologjisë digjitale në procesin mësimor përfaqëson një nga drejtimet kryesore të arsimit bashkëkohor, veçanërisht në arsimin fillor, ku motivimi, angazhimi dhe mënyrat aktive të të nxënësve luajnë rol kyç në zhvillimin akademik të nxënësve. Në këtë kontekst, platformat e të nxënësve të bazuara në lojë (game-based learning), si Kahoot, po përdoren gjithnjë e më shumë për të mbështetur mësimdhënien dhe për të krijuar mjedise mësimore më interaktive, dinamike dhe gjithëpërfshirëse. Përdorimi i Kahoot-it në mësimin e matematikës synon jo vetëm përfshirjen e njohurive, por edhe rritjen e motivimit, përfshirjes aktive dhe qëndrimeve pozitive të nxënësve ndaj kësaj lënde, e cila shpesh perceptohet si sfiduese në moshat e hershme shkollore.

Kahoot, është një platformë e bazuar në konceptin e "mësimin përmes lojës" (game-based learning), ku mësuesit krijojnë kuize, teste ose ushtrime në formën e lojërave që nxënësit i përjetojnë në mënyrë argëtuese dhe konkurruese. Kjo metodë jo vetëm që shton dinamizmin në klasë, por gjithashtu nxit pjesëmarrjen aktive të nxënësve dhe ndihmon në përfshirjen e koncepteve mësimore në mënyrë më efektive.

Kjo platformë është dizajnuar për të përfshirë nxënësit në mënyrë aktive në procesin e të nxënësve, duke u mundësuar atyre të mësojnë përmes konkurrencës së shëndetshme dhe bashkëpunimit me njëri-tjetrin.

## **Problemi i hulumtimit**

Mësimdhënia e matematikës në klasat e ulëta të arsimit fillor shpesh shoqërohet me vështirësi në motivimin, angazhimin dhe arritjet akademike të nxënësve. Metodatat tradicionale të mësimdhënies jo gjithmonë arrijnë të nxisin përfshirje aktive dhe interes të qëndrueshëm për të nxënë, veçanërisht te nxënësit e klasës së tretë. Me zhvillimin e teknologjisë digjitale, platforma interaktive si Kahoot ofrojnë mundësi të reja për ta bërë procesin mësimor më dinamik dhe motivues, por mungojnë të dhëna të qarta empirike mbi efektivitetin e saj në përmirësimin e performancës akademike në matematikë.

Problemi i këtij hulumtimi qëndron në nevojën për të vlerësuar në mënyrë të strukturuar ndikimin e përdorimit të Kahoot-it në arritjet akademike, angazhimin dhe perceptimet e nxënësve të klasës së tretë gjatë mëimit të matematikës, me qëllim ofrimin e evidencës shkencore për integrimin e teknologjisë në mësimdhënien fillore.

## **Qëllimi i hulumtimit**

Qëllimi i këtij hulumtimi është të vlerësojë ndikimin e përdorimit të platformës digjitale Kahoot në përmirësimin e performancës akademike të nxënësve të klasës së tretë në lëndën e matematikës. Studimi synon të krahasojë rezultatet e nxënësve para dhe pas përdorimit të Kahoot-it, si dhe të analizojë ndikimin e tij në motivimin dhe angazhimin e nxënësve gjatë procesit mësimor. Përmes kësaj analize, synohet të identifikohen përfitimet dhe sfidat e integrit të teknologjisë në mësimdhënien fillore dhe të ofrohen rekomandime për përmirësimin e praktikave mësimore bashkëkohore.

## **Pyetjet e hulumtimit**

Pyetja kryesore e hulumtimit është:

1. Çfarë ndikimi ka përdorimi i platformës Kahoot gjatë mëimit të matematikës në arritjet akademike të nxënësve të klasës së tretë në këtë lëndë?

Pyetjet ndihmëse janë:

2. Çfarë ndikimi ka përdorimi i Kahoot-it në rritjen e angazhimit dhe përfshirjes aktive të nxënësve gjatë orës së matematikës?
3. Cilat janë perceptimet e nxënësve të klasës së tretë mbi përdorimin e platformës Kahoot gjatë mëimit të matematikës?

## **Hipotezat e hulumtimit**

Hipoteza 1

Përdorimi i platformës Kahoot gjatë mëimit të matematikës ka ndikim pozitiv në arritjet akademike të nxënësve të klasës së tretë në këtë lëndë.

## Hipoteza 2

Përdorimi i Kahoot-it në mësim rrit ndjeshëm angazhimin dhe përfshirjen aktive të nxënësve në procesin e të nxënësve.

## Hipoteza 3

Nxënësit e klasës së tretë shprehin perceptime pozitive ndaj përdorimit të platformës Kahoot, duke e vlerësuar atë si një mjet efektiv për kuptimin e koncepteve matematikore.

Qëllimi i kësaj teme është të shqyrtojë ndikimin që ka në zhvillimin e aftësive të mbledhjes dhe zbritjes tek nxënësit e klasës së parë. Ky hulumtim synon të tregojë rëndësinë që kanë lojërat në mësimin e koncepteve të matematikës, e në këtë rast të konceptit të mbledhjes dhe zbritjes së numrave.

Në këtë studim është përdorur metoda mikse, e cila kombinon qasjen kuantitative dhe cilësore. Pjesa kuantitative është realizuar përmes dizajnit para-test/pas-test për të matur ndryshimet në arritjet akademike të nxënësve para dhe pas përdorimit të platformës “Kahoot” në mësimin e matematikës (Vula, 2016). Ndërsa pjesa cilësore është mbështetur në vëzhgimet e mësuesit, ditarin reflektiv dhe pyetësin e shkurtuar për nxënësit, me qëllim të kuptohet përfshirja, motivimi dhe përvoja e tyre gjatë lojërave interaktive në klasë.

Për mbledhjen e të dhënave në këtë hulumtim janë përdorur disa instrumente hulumtuese.

- Testi (paratesti dhe pastesti) në lëndën e matematikës, me qëllim që të krahasohet niveli i arritjeve të nxënësve para dhe pas përdorimit të “Kahoot”-it.
- Lista e vëzhgimit për të shënuar pjesëmarrjen, interesimin dhe bashkëpunimin e nxënësve gjatë lojës.
- Ditari reflektiv, për të përshkruar përvojën dhe ndryshimin që vërehej tek nxënësit.
- Pyetësi për nxënësit për të shprehur mendimin e tyre nëse “Kahoot” i ka ndihmuar të mësojnë më lehtë dhe nëse u ka pëlqyer kjo mënyrë e të nxënësve.

Të dhënat e mbledhura përmes para dhe pas testit dhe pyetësit do të analizohen me anë të paketës statistikore SPSS. Analizat përshkruuese do të përdoren për të përshkruar tiparet bazë të të dhënave, kurse analizat inferenciale si T-testi do të përdoret për të krahasuar të nxënësve e

nxënësve para dhe pas ndërhyrjes. Si dhe analizë tematike cilësore nga reflektimet dhe komentet e nxënësve/mësuesit.

Në bazë të analizës së rezultateve të testeve (paratest–pastest), pyetësit me nxënës dhe instrumenteve plotësuese cilësore, mund të nxirren disa përfundime kryesore.

Së pari, rezultatet e testeve tregojnë se përdorimi i Kahoot-it ka pasur ndikim pozitiv në arritjet akademike të nxënësve. Krahasoni i rezultateve të paratestit dhe pastestit dëshmon rritje të mesatares dhe një shpërndarje më homogjene të rezultateve pas ndërhyrjes mësimore. Kjo tregon se nxënësit jo vetëm që kanë përmirësuar performancën e tyre, por kanë arritur edhe një nivel më të qëndrueshëm të njohurive në matematikë. Këto gjetje mbështesin hipotezën se integrimi i Kahoot-it në mësimdhënie kontribuon në përmirësimin e rezultateve akademike.

Së dyti, studimi konfirmon se Kahoot ndikon ndjeshëm në rritjen e angazhimit dhe përfshirjes aktive të nxënësve gjatë orës së matematikës. Të dhënat nga pyetësi, lista e vëzhgimit dhe ditari reflektiv tregojnë se nxënësit kanë qenë më të përfshirë, më të motivuar dhe më aktivë gjatë orëve ku është përdorur kjo platformë. Elementet e lojës, gara dhe feedback-u i menjëhershëm kanë kontribuar në krijimin e një klime më dinamike dhe më pozitive në klasë.

Së treti, perceptimet e nxënësve ndaj përdorimit të Kahoot-it rezultojnë kryesisht pozitive. Shumica e nxënësve e vlerësojnë Kahoot-in si mjet tërheqës dhe të dobishëm për mësimin e matematikës, shprehin pëlqim për përdorimin e tij dhe gatishmëri për ta përdorur sërish në të ardhmen. Megjithatë, një pjesë e nxënësve shfaqin pasiguri lidhur me ndikimin e Kahoot-it në kuptimin e detyrave, çka sugjeron se efektiviteti i platformës mund të ndryshojë në varësi të nevojave individuale dhe mënyrës së zbatimit pedagogjik. Gjetjet e këtij studimi tregojnë se Kahoot përbën një mjet të vlefshëm për mbështetjen e mësimdhënies bashkëkohore në arsimin fillor, duke kontribuar si në aspektin akademik ashtu edhe në atë motivues dhe emocional të nxënësve.



## UNIVERSITETI I PRISHTINËS FAKULTETI I EDUKIMIT

Rr. Agim Ramadani, Fakulteti i Edukimit, 10000 Prishtinë, Republika e Kosovës

Tel: +383 38 229 209 \* Email: [edukimi@uni-pr.edu](mailto:edukimi@uni-pr.edu) \* [edukimi.uni-pr.edu](http://edukimi.uni-pr.edu)

---

### EXTENDED ABSTRACT

#### **The Effects of Using Kahoot on Improving the Academic Performance of Third-Grade Students in Mathematics**

**Author:**

**Sevil Haxhija Jahaj**

**Supervisor:**

**Assoc. Prof. Kyvete S. Shatri**

**Program:**

**MASTER PROGRAM – TEACHING AND CURRICULUM**

**Academic Year:**

**22.04.2026**

The integration of digital technology in the teaching process represents one of the main directions of contemporary education, especially in primary education, where motivation, engagement, and active learning methods play a key role in students' academic development. In this context, game-based learning platforms such as Kahoot are increasingly being used to support teaching and to create more interactive, dynamic, and inclusive learning environments. The use of Kahoot in mathematics teaching aims not only to reinforce knowledge but also to increase students' motivation, active participation, and positive attitudes toward this subject, which is often perceived as challenging at early school ages.

Kahoot is a platform based on the concept of "game-based learning," where teachers create quizzes, tests, or exercises in the form of games that students experience in a fun and

competitive way. This method not only adds dynamism to the classroom but also encourages active student participation and helps reinforce learning concepts more effectively.

This platform is designed to actively engage students in the learning process, enabling them to learn through healthy competition and collaboration with each other.

### **Research Problem**

Teaching mathematics in lower primary grades is often associated with difficulties in motivating students, engaging them, and improving their academic achievement. Traditional teaching methods do not always succeed in fostering active participation and sustained interest in learning, especially among third-grade students. With the development of digital technology, interactive platforms such as Kahoot offer new opportunities to make the learning process more dynamic and motivating; however, there is a lack of clear empirical data on its effectiveness in improving academic performance in mathematics.

The problem of this study lies in the need to systematically evaluate the impact of using Kahoot on academic achievement, engagement, and perceptions of third-grade students during mathematics learning, in order to provide scientific evidence for integrating technology into primary education.

### **Research Aim**

The aim of this study is to evaluate the impact of using the digital platform Kahoot on improving the academic performance of third-grade students in mathematics. The study seeks to compare students' results before and after the use of Kahoot, as well as to analyze its impact on students' motivation and engagement during the learning process. Through this analysis, the study aims to identify the benefits and challenges of integrating technology into primary teaching and to provide recommendations for improving contemporary teaching practices.

### **Research Questions**

Main research question:

1. What impact does the use of Kahoot during mathematics lessons have on the academic achievement of third-grade students?

Supporting questions:

2. What impact does Kahoot have on increasing student engagement and active participation during mathematics lessons?
3. What are third-grade students' perceptions of using Kahoot during mathematics learning?

### **Research Hypotheses**

Hypothesis 1: The use of Kahoot in mathematics teaching has a positive impact on the academic achievement of third-grade students.

Hypothesis 2: The use of Kahoot significantly increases student engagement and active participation in the learning process.

Hypothesis 3: Third-grade students express positive perceptions of Kahoot, considering it an effective tool for understanding mathematical concepts.

The purpose of this topic is also to examine its impact on the development of addition and subtraction skills among first-grade students. This study aims to highlight the importance of games in learning mathematical concepts, particularly addition and subtraction.

In this study, a mixed-methods approach was used, combining quantitative and qualitative methods. The quantitative part was conducted using a pre-test/post-test design to measure changes in students' academic achievement before and after the use of Kahoot in mathematics teaching (Vula, 2016). The qualitative part was based on teacher observations, reflective journals, and a short questionnaire for students, aiming to understand their engagement, motivation, and experiences during interactive classroom activities.

Several research instruments were used for data collection:

- Pre-test and post-test in mathematics to compare students' achievement levels before and after using Kahoot.
- Observation checklist to record students' participation, interest, and collaboration during activities.
- Reflective journal to describe experiences and observed changes in students.
- Student questionnaire to gather their opinions on whether Kahoot helped them learn more easily and whether they liked this method.

The data collected through pre-test, post-test, and questionnaires will be analyzed using the SPSS statistical package. Descriptive analyses will be used to describe the basic characteristics of the data, while inferential analysis, such as the t-test, will be used to compare students' learning before and after the intervention. Additionally, qualitative thematic analysis will be conducted based on reflections and comments from students and teachers.

Based on the analysis of test results (pre-test–post-test), student questionnaires, and additional qualitative instruments, several key conclusions can be drawn.

First, the test results show that the use of Kahoot has had a positive impact on students' academic achievement. The comparison of pre-test and post-test results demonstrates an increase in the mean scores and a more homogeneous distribution of results after the intervention. This indicates that students not only improved their performance but also achieved a more stable level of knowledge in mathematics. These findings support the hypothesis that integrating Kahoot into teaching contributes to improved academic outcomes.

Second, the study confirms that Kahoot significantly increases student engagement and active participation during mathematics lessons. Data from questionnaires, observation checklists, and reflective journals show that students were more involved, motivated, and active during lessons where this platform was used. Game elements, competition, and immediate feedback contributed to creating a more dynamic and positive classroom environment.

Third, students' perceptions of Kahoot are generally positive. Most students consider Kahoot an engaging and useful tool for learning mathematics, express enjoyment in using it, and show willingness to use it again in the future. However, some students expressed uncertainty regarding its effectiveness in understanding tasks, suggesting that the platform's effectiveness may vary depending on individual needs and the way it is pedagogically implemented.

The findings of this study indicate that Kahoot is a valuable tool for supporting contemporary teaching in primary education, contributing both to academic performance and to students' motivation and emotional engagement.