

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN IPA SD

Septina Rahmawati¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kudus, septinarahmawati@umkudus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 30-12-2022

Disetujui: 18-01-2023

Kata Kunci:

Aplikasi Kahoot
Pembelajaran IPA SD

ABSTRAK

Abstrak: Aplikasi Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai alat untuk mengetes kemampuan seseorang. Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga membuat siswa mudah dalam menerima materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran IPA kelas 5 SD 1 Piji. Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas 5 SD 1 Piji. Sampel dari penelitian ini sebanyak 20 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan purpose sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot efektif dan mendapat respon baik dari siswa selama proses pembelajaran IPA.

Abstract: The Kahoot application is an application that can be used in learning as a tool to test one's abilities. The Kahoot application as a learning medium can improve student learning intentions, thus making it easy for students to accept the material being taught. This study aims to determine the effectiveness of using the kahoot application in learning science for grade 5 SD 1 Piji. This research method is a quantitative descriptive research. The population of this study were all 5th grade students at SD 1 Piji. The sample of this research is 20 students. The sample used in this study is purposive sampling. Data collection techniques using a questionnaire questionnaire. The results of this study indicate that the use of the kahoot application is effective and gets good responses from students during the science learning process.



<https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Hasil belajar adalah sesuatu yang dapat dilihat, diamati dan diukur, sehingga mengalami perubahan pada diri sebagai hasil dari pengalamannya belajar. Hasil belajar juga dikatakan sebagai ungkapan yang menjelaskan tentang kemampuan siswa setelah mendapatkan pengetahuan atas apa yang telah mereka pelajari atau ketahui. Sehingga hasil belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya pemilihan strategi yang sesuai dengan kebutuhan anak terkhusus di era revolusi industri.

Pengaruh revolusi industri terlihat jelas pada semua sektor kehidupan salah satunya dalam dunia Pendidikan. Perubahan tersebut terlihat dari perubahan interaksi antara peserta didik dengan guru. Dimana awal kegiatan pembelajaran yang diterapkan tatap muka secara langsung di dalam kelas, namun berubah dikombinasi

dengan menggunakan jaringan internet atau sering disebut dengan Online Learning. Begitu juga dengan kegiatan evaluasi pembelajaran. Semakin banyaknya fasilitas yang disediakan untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas yang akan terhubung dengan jaringan internet. Sehingga menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan untuk memahami teknologi agar tercapainya pembelajaran yang mampu berkolaborasi dengan jaringan internet sehingga lebih mudahnya tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Hal ini juga mendorong cara berpikir, bertindak, serta cara belajar peserta didik dalam menyiapkan diri bersaing dalam era revolusi 4.0.

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 mengharuskan semua instansi Pendidikan harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kondusif dan tidak membosankan. (Andari 2020). Sehingga dengan

berkembangnya zaman menjadikan alat-alat komunikasi yang semakin canggih, bermanfaat dan mampu menjadi solusi untuk peserta didik dan juga guru dalam mengakses segala sesuatu, baik itu informasi ataupun strategi pembelajaran tanpa dibatasi oleh waktu dan keadaan. Selain itu juga menjadi solusi dalam menentukan variasi tentang bahan ajar serta evaluasi pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada era globalisasi sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Teknologi. Teknologi pada saat ini dapat diaplikasikan pada berbagai sendi kehidupan, tanpa terkecuali pada pendidikan. Salah satu masalah yang dihadapi di dalam dunia pendidikan adalah kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk menarik minat siswa.

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran agar memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Jenis media pembelajaran beragam ada yang berupa visual seperti buku, atau pun berupa audio visual seperti film animasi, video dari youtube, slide power point dan sebagainya. Penerapan media pembelajaran dilakukan secara terencana sehingga terwujudnya lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif serta tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran juga merupakan kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan kreatifitas guru dan sistematis serta dapat membantu siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran penting digunakan karena dapat dijadikan alat perangsang belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan.

Salah satu media teknologi yang dapat diimplementasikan yaitu penggunaan aplikasi kahoot. Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk kuis atau pertanyaan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran [1]. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot siswa tidak hanya mendapatkan materi pembelajaran dari ceramah saja, tetapi juga diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya interaktif. [1]

Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi harus bersifat dua arah agar terwujudnya komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik atau disebut dengan feedback. Game-based Learning merupakan salah satu pembelajaran yang dapat membangkitkan partisipasi siswa dalam berlangsungnya pembelajaran. Salah satunya adalah kahoot yang dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dengan bentuk evaluasi pembelajaran berupa game dan dilengkapi monitoring kegiatan yang dilakukan siswa. Penerapan aplikasi kahoot ini juga dapat dijadikan sebagai alat bantu aktivitas dalam rangka mengukur hasil belajar siswa dengan suasana lingkungan belajar yang

menyenangkan, menarik, kondusif serta tidak membosankan. Adapun tujuan game ini adalah sebagai pengalaman belajar melalui bentuk permainan yang mendidik.

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis internet memiliki fitur berupa game kuis. Kahoot termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif dikarenakan dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta pretest dan posttest. Aplikasi kahoot dapat diakses pada telepon genggam sehingga memudahkan siswa dan guru menggunakannya dalam kondisi apapun. Adapun penggunaan kahoot memiliki banyak fungsi diantaranya selain sebagai alat menyampaikan materi juga dijadikan sebagai alat untuk membantu interaksi social siswa di ruang kelas. Penerapan metode game ternyata dapat mempengaruhi perkembangan social emosional siswa dalam berkompetensi dan berkolaborasi. Oleh sebab itu, guru dituntut agar memiliki kompetensi baik soft skill ataupun hard skill agar dapat bersaing di era revolusi 4.0 khususnya dalam proses belajar mengajar

Aplikasi kahoot merupakan aplikasi kuis yang dirancang seperti game yang melibatkan pendidik dan siswa secara kompetitif. Penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dirasa efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jika siswa termotivasi dalam belajar maka dalam menerima materi pelajaran akan lebih mudah. Indikator-indikator efektivitas kahoot ada 3 yaitu : kemudahan, ketertarikan, dan tampilan.

Dalam penggunaan aplikasi Kahoot diperlukan tiga tahap yaitu : (1) jalankan Kahoot dari akun sebagai guru dan tampilan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode, (2) Siswa dapat join Kahoot dengan menggunakan PIN dan mengetik nama panggilan siswa, (3) tunggu hingga muncul nama siswa di monitor utama guru, kemudian pilih mulai [2].

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPA, salah satunya adalah kurangnya minat siswa dengan materi-materi yang diajarkan oleh guru [3]. Guru hanya menjelaskan materi selama proses belajar mengajar dengan metode ceramah, sehingga membuat siswa tidak tertarik pada saat pembelajaran. Guru hanya memberikan pemaparan materi dan soal melalui media sosial chat yang membuat siswa bosan karena dianggap monoton.

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis internet memiliki fitur berupa game kuis. Kahoot termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif dikarenakan dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta pretest dan posttest. Aplikasi kahoot dapat diakses pada telepon genggam sehingga memudahkan siswa dan guru menggunakannya dalam kondisi apapun. Adapun penggunaan kahoot memiliki

banyak fungsi diantaranya selain sebagai alat menyampaikan materi juga dijadikan sebagai alat untuk membantu interaksi social siswa di ruang kelas. Penerapan metode game ternyata dapat mempengaruhi perkembangan social emosional siswa dalam berkompetensi dan berkolaborasi. Oleh sebab itu, guru dituntut agar memiliki kompetensi baik soft skill ataupun hard skill agar dapat bersaing di era revolusi 4.0 khususnya dalam proses belajar mengajar bukan hanya memiliki fitur kuis saja, namun didalamnya terdapat game, diskusi dan juga survei. Adapun fitur game dan kuis dapat diterapkan secara dua versi yaitu kelompok dan individu dalam menjawab pertanyaan yang terdapat didalam layar android mereka. Dalam menjawab pertanyaan juga mendapatkan petunjuk untuk memilih jawaban dengan bantu gambar yang diberikan warna pada masing-masing gambar. Penerapan game kahoot juga mengharuskan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan teliti dan cepat. Karena akan berpengaruh atas peringkat mereka di skor akhir permainan.

Game menggunakan aplikasi kahoot memiliki beberapa kelebihan, antara lain yaitu menumbuhkan jiwa saing pada diri peserta didik terhadap temannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan hasil jawaban atas pertanyaan yang keluar pada layar monitor akan terlihat di akhir permainan setiap soalnya. Jadi setiap pertanyaan akan langsung kelihatan hasil jawaban siswa yang tercepat menjawab dengan benar. Sehingga peserta didik berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam setiap pertanyaan yang muncul. Kuis pada aplikasi kahoot ini dapat dinyatakan sebagai pembelajaran yang efektif karena pembelajaran terpusat pada siswa dan dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan berpikir setiap peserta didik dalam menghadapi suatu permasalahan. Sehingga diharapkan dapat menjadi generasi emas kedepannya untuk penerus kemajuan bangsa.

Hasil belajar siswa dapat meningkat khususnya pada mata pelajaran IPA dengan menerapkan media berbasis game online telah terbukti sesuai dengan metode tradisional. Dengan keunggulan media pembelajaran kahoot terbukti dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan suasana belajar yang menjadi menyenangkan. Bahkan penerapan game juga dapat menumbuhkan karakter peserta didik. Suasana lingkungan belajar yang menyenangkan akan menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, serta motivasi belajar siswa. Sehingga pemilihan pembelajaran dengan metode game kuis terbukti akan lebih tercapai tujuan pembelajaran yang direncanakan daripada dengan metode konvensional

Sebelum melakukan penelitian ini, dibutuhkan hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan dan yang relevan. [4], penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar efektif digunakan dan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa. [5]

Mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi Kahoot. [6] merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana yang membuat suasana pembelajaran IPA pada sekolah dasar akan lebih interaktif sehingga menunjang prestasi siswa pada pembelajaran IPA. [7] penggunaan aplikasi daring dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Sedangkan menurut [6] Kahoot merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana yang membuat suasana pembelajaran IPA pada sekolah dasar akan lebih interaktif sehingga menunjang prestasi siswa pada pembelajaran IPA.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode survey. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis keefektifan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA kelas 5 SD 1 Piji.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD 1 Piji. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sd 1 Piji. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu aplikasi Kahoot sebagai kuis interaktif. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD 1 Piji sebanyak 20 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket). Tekniknya yaitu dengan pertanyaan berupa angket kepada siswa. Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh data untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA. Pernyataan angket berdasarkan indikator-indikator efektivitas kahoot yaitu kemudahan, ketertarikan, dan tampilan.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrument terlebih dahulu yaitu Validasi menggunakan rumus *product moment person* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Uji instrument yang digunakan yaitu uji validitas menggunakan rumus *product moment person* dan uji reabilitas. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur.

Teknik analisis data penelitian ini melakukan analisis deskriptif beberapa hal terkait keefektifan aplikasi Kahoot dalam kuis interaktif dalam pembelajaran IPA. Langkah-langkah yang digunakan dalam menulis data yaitu sebagai berikut (1) membuat kuesioner, (2) membagikan dan mengumpulkan kuesional. Setelah itu angket dikonversi dan dihitung interval skor sehingga mendapat kesimpulan apakah aplikasi Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran IPA.

Tabel 1. Interval Skor Efektivitas

Nilai Jawaban	Kategori
85-100%	Sangat Baik
65-84%	Baik
45-64%	Kurang Baik
25-44%	Sangat Kurang Baik

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari kuesioner efektifitas penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran IPA yang diberikan pada siswa kelas 5 SD 1 Piji dihasilkan data sebagai berikut pada tabel 2.

TABEL 2
Hasil Penelitian

Indikator	Mean	Skor Ideal	Presentase
Kemudahan	42	45	93,3
Ketertarikan	42	45	93,3
Tampilan	33	35	94,2

Pada indikator kemudahan rata-rata 42 dengan prosentase 93,3% dan dinyatakan sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sangat mudah digunakan dalam pembelajaran IPA SD. Menurut [8] bahwa aplikasi Kahoot memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Sedangkan menurut [9] aplikasi kahoot digunakan banyak orang karena kebermanfaatannya dan kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi Kahoot.

Untuk indikator ketertarikan pada Tabel 2 didapatkan rata-rata 42 dengan prosentase 93,3% dan dinyatakan sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi Kahoot menarik minat siswa dalam pembelajaran IPA. Menurut [10] yang mendukung daya tarik siswa dalam aplikasi Kahoot yaitu dengan adanya gambar, video dan musik.

Untuk indikator tampilan pada Tabel 2 diperoleh rata-rata 33 dengan prosentase 94,2% dan dinyatakan sangat baik. Pada aplikasi Kahoot terdapat tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tampilan gambar dapat menunjang kuis dalam aplikasi Kahoot sehingga tidak hanya terdapat deskripsi saja [11]

Pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi kahoot dapat memberikan stimulus kepada siswa agar dapat lebih berpikir kritis. Kecepatan dan ketepatan adalah kunci dalam menjawab setiap pertanyaan pada kahoot. Dan pada saat permainan selesai, siswa banyak yang bertanya apakah bisa untuk mengulangi permainan kembali. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot sangat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPA.

Dengan penggunaan aplikasi Kahoot pembelajaran menjadi menyenangkan, ceria, dan disukai. Kesimpulan

tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa Kahoot dapat menyenangkan siswa sehingga lebih termotivasi dan tidak monoton. Diharapkan dengan minat dan motivasi yang lebih pembelajaran akan berjalan lebih efektif. Tampilan dan desain yang ditampilkan aplikasi Kahoot juga menarik dan kreatif.

Kendala yang terjadi saat menggunakan aplikasi Kahoot biasanya pada koneksi internet, saat koneksi internet tidak stabil siswa akan keluar dalam permainan. Meskipun nanti siswa dapat bergabung kembali, siswa tidak dapat menghapus nama atau data sebelumnya, jadi siswa terhitung 2 kali mengerjakan. Namun jika hal ini terjadi, biasanya siswa berkomunikasi dengan guru untuk menjelaskan yang terjadi, guru pun memahami.

Penggunaan aplikasi kahoot menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, ceria, dan disukai oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian [12] bahwa aplikasi Kahoot dapat menyenangkan siswa sehingga siswa lebih semangat dalam pembelajaran, sehingga minat dan motivasi belajar lebih efektif. Sedangkan menurut [4] kuis interaktif aplikasi Kahoot efektif dan mendapat respon yang sangat baik dari siswa pada proses pembelajaran IPA.

Aplikasi kahoot juga merupakan media pembelajaran yang berjenis visual yang memiliki fungsi atensi. Adapun tampilannya menarik dan membuat pusat perhatian peserta didik mengarah terhadap bahan ajar sehingga menumbuhkan konsentrasi peserta didik. Tujuan penerapan media kahoot pada pelajaran IPA tersebut adalah untuk menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik, sehingga akan mempengaruhi terhadap pencapaian akhirnya.

Penerapan aplikasi Kahoot pada pembelajaran IPA memiliki alasan yaitu karena IPA sesuai untuk dijadikan percobaan dalam penerapan pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal tersebut dikarenakan IPA kajiannya pada alam. Sehingga harus bijak dalam memilih pembelajaran agar membangkitkan minat belajar siswa dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, sehingga akan mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Seperti halnya penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penggunaan media audio visual seperti TV dapat memotivasi dan membuat suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga membuat siswa dapat mudah memahami materi. [13]

Berdasarkan pendapat tersebut serta dari hasil dan pembahasan yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan aplikasi kahoot pada siswa kelas 5 SD 1 Piji mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa selama proses pembelajaran IPA. Sesuai dengan pendapat beberapa peneliti sebelumnya bahwa aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran juga mendapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran kuis interaktif sangat efektif,

menyenangkan dan meningkatkan minat lebih dari siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian pada penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA dapat disimpulkan bahwa ada adanya efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran IPA. Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi guru dalam perkembangan teknologi yang dapat memberikan dampak positif siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil pembelajaran yang maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Meryansumayeka, M. D. Virgiawan, and S. Marlina, "Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 12, no. 1, pp. 29–42, 2018.
- [2] Sakdah Siti Maya, A. Prastowo, and N. Anas, "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 487–497, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.
- [3] E. Y. Awe and K. Benge, "Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd," *J. Educ. Technol.*, vol. 1, no. 4, p. 231, 2017, doi: 10.23887/jet.v1i4.12859.
- [4] M. M. Mohammad and P. M. Sari, "Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *J. Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 1194–1198, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i3.1324.
- [5] L. Lisnani* and G. Emmanuel, "Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA," *J. IPA Pembelajaran IPA*, vol. 4, no. 2, pp. 155–167, 2020, doi: 10.24815/jipi.v4i2.16018.
- [6] W. H. R. Nasution, "Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0," *Pros. Semin. Nas. Fak. Ilmu Sos. Univ. Negeri Medan*, vol. 3, pp. 894–898, 2019, [Online]. Available: <http://semnasfis.unimed.ac.id/2549-435x>.
- [7] N. M. A. Fitriani and I. G. A. Negara, "Pengembangan Aplikasi Daring Pembelajaran IPA Pada Pokok Bahasan Organ Gerak Manusia," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 9, no. 1, p. 82, 2021, doi: 10.23887/jjpsd.v9i1.31989.
- [8] L. V. Desyana, "Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta," *Repos. Univ. Sanata Dharma Yogyakarta*, vol. 53, no. 9, p. 64, 2019, [Online]. Available: [https://search.proquest.com/docview/1443861513?accountid=26646%0Ahttp://link.periodicos.capes.gov.br/sfxlcl41?url_ver=Z39.88-](https://search.proquest.com/docview/1443861513?accountid=26646%0Ahttp://link.periodicos.capes.gov.br/sfxlcl41?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:dissertation&genre=dissertations+%26+theses&sid=ProQ:ProQuest+Dissertations+%26+Theses+Globo)
- [9] T. Pujiatna, E. Rosmaya, and N. Wahyuningsih, "Pengembangan Bahan Ajar Simak Berorientas Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa pada Mata Kuliah Menyimak," *Deiksis J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 1, p. 91, 2020, doi: 10.33603/deiksis.v7i1.2804.
- [10] F. Daryanes and D. Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa," *J. Nat. Sci. Integr.*, vol. 3, no. 2, p. 172, 2020, doi: 10.24014/jnsi.v3i2.9283.
- [11] B. Centauri, "Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggul," *J. Semin. Nas. Pendidik. Mipa Dan Teknol. (SNPMT II)*, vol. 1, no. 1, pp. 124–133, 2019, [Online]. Available: <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>.
- [12] Arimuliani Ahmad, Johari Afrizal, and Nadia Wulandari, "Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Kahoot di Perguruan Tinggi untuk Konteks Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing," *Geram*, vol. 9, no. 1, pp. 24–29, 2021, doi: 10.25299/geram.2021.vol9(1).6536.
- [13] M. Nufus, N. Latifah, and M. A. Dahlan, "Analisis Pemanfaatan Media Tv Berbasis Daring Pada Pembelajaran Tematik Sdn Jati 05 Kota Tanggerag," *J. Elem. Kaji. Teor. dan Has. Penelit. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 45–50, 2022.