

Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring

Analysis on the Role of Kahoot-Based Interactive Learning Media towards Students' Learning Motivation in Online Learning

Karin Widya Ayuningtyas¹, Nadhirotuz Zulfah²

^{1,2}PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

10.30595/pssh.v1i.70

Submitted:

April 12, 2021

Accepted:

June 10, 2021

Published:

June 14, 2021

Keywords:

Covid-19, online learning, interactive media, kahoot, learning motivation

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic that has spread throughout the country has made the government decide teaching and learning activities to be carried out boldly (online). Learning makes students bored and eventually lazy to learn. Researchers are trying to create new breakthroughs to increase student learning motivation to increase, namely by utilizing interactive learning media based on kahoot in brave learning. This study uses a literature review method where the data obtained from research comes from articles or journals that are relevant to the topic, or other people's research results are then analyzed again to draw a conclusion. The results of this research kahoot interactive media can be used in bold learning because of its easy use and includes a link or website so that it can be accessed by students. This interactive media also makes students not easily bored in the learning process. Learning that increases in fun can make students' learning motivation, this is because students do not feel bored easily when learning takes place, so students feel motivated and feel comfortable when learning using Kahoot media.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Karin Widya Ayuningtyas, Nadhirotuz Zulfah

Primary School Teacher Education Program

Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jalan KH Ahmad Dahlan Dusun III, Dukuhwaluh, Kecamatan Kembaran, Kab. Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia. 53182

Email : rinkarin04@gmail.com¹, nadhirotuzzulfah30@gmail.com²

1. PENDAHULUAN

Zaman semakin maju yang membuat aspek-aspek dalam kehidupan ikut berubah. Majunya zaman ikut membawa dampak pada pembelajaran yaitu pembelajaran yang dulunya hanya berorientasi pada guru (teacher center) kini beralih ke pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Hal ini membuat peran guru dalam proses pembelajaran juga mengalami pergeseran yaitu sebagai fasilitator sekaligus motivator. Pemberian motivasi kepada peserta didik sangat penting. Hal ini karena terdapat korelasi antara motivasi dengan hasil belajar siswa. Terdapat korelasi antara motivasi dengan hasil belajar siswa. Terdapat korelasi antara motivasi dengan hasil belajar siswa.

Motivasi itu sendiri merupakan kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditentukan sebelumnya atau dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan kearah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan [1].

Menurut Sadirman apabila motivasi belajar tinggi maka prestasi belajar siswa ikut akan meningkat. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Untuk itu, guru harus berupaya

meningkatkan motivasi belajar siswa dengan harapan dapat menghasilkan kader pendidikan yang mempunyai prestasi yang maksimal. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi sehingga siswa merasa senang dan pembelajaran menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) [2].

Ada berbagai cara yang dapat di tempuh untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa salah satunya adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku [3]. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor ekstrinsik yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam artikel ilmiah Pemanfaatan Media Pembelajaran Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI SDN 03 kelampai dibuktikan bahwa penerapan dan pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [4].

Inovasi dalam media pembelajaran sudah banyak tersedia hanya saja kurang dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran karena sebagian besar proses pembelajarannya masih satu arah. Termasuk pada masa pandemic covid-19 dimana semua proses pembelajaran berjalan melalui daring sehingga kreativitas pendidik perlu ditingkatkan. Padahal, interaksi dalam pendidikan dapat membantu mengembangkan potensi, kecakapan, dan karakteristik peserta didik baik dari segi intelektual sosial, efektif, ataupun motorik.

Permasalahannya adalah kesiapan dari pendidik dan siswa perlu diperhatikan kembali, karena perubahan dari pembelajaran langsung ke pembelajaran jarak jauh memberikan dampak yang luar biasa sehingga perlu adanya adaptasi. Bukan hanya peserta didik yang mengalami kendala tetapi juga pengajarnya karena sebagian besar pendidik rata-rata usianya sudah tua. Implikasinya sulit untuk menerima perubahan. Pembelajaran online yang dilakukan selama pandemic covid-19 sebenarnya sesuai dengan cita-cita merdeka belajar yang dipaparkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Hal ini memiliki arti bahwa tanpa harus bersusah payah pemerintah dapat menekan penyelenggara pendidikan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran [5].

Kemajuan dan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mulai masuk pada dunia pendidikan. Teknologi saat ini mulai banyak dimanfaatkan sebagai sarana penunjang kelancaran proses belajar mengajar. Teknologi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar tentu merupakan sebuah terobosan yang bagus agar mengikuti perkembangan zaman.

Banyak instrument yang dapat dimanfaatkan selama pembelajaran daring berlangsung. Macam-macam instrument yang digunakan saat e-learning adalah video, konferensi audio, multimedia, televisi, dan sebagainya. Zaman sekarang juga ada banyak teknologi berupa platform yang menunjang pembelajaran daring seperti YouTube, Google Meet, Zoom Meeting, Google Classroom dan sejenisnya. Namun terdapat permasalahan yaitu tidak semua peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik dan tepat. Oleh sebab itu, perlu adanya bimbingan atau arahan dari pendidik. Melalui seminar pendidikan yang membahas media pembelajaran daring dapat dijadikan solusi bagi pendidik supaya dapat mengikuti perkembangan zaman.

Model pembelajaran daring dapat menjadi terobosan baru untuk menanggulangi permasalahan pembelajaran yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Guru perlu merancang proses pembelajaran daring ini dengan sesuai dan efisien supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan computer atau internet. Model pembelajaran daring juga dapat memberikan pengalaman baru baik bagi siswa maupun guru, oleh karena itu, rancangan yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih terkesan. Salah satunya adalah dengan pemanfaat media belajar berbasis internet.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti ingin memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (website) yaitu Kahoot! sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Bentuk dari Kahoot! Ini adalah kuis interaktif yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran daring. Kuis ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena berisikan materi pelajaran dalam bentuk soal yang memungkinkan dapat meningkatkan wawasan siswa dan pengetahuannya mengenai pelajaran menurut [6].

Menurut Nokham media pembelajaran Kahoot! Mampu membuat siswa menjadi lebih konsentrasi, membantu siswa untuk bekerja sama, membuat siswa nyaman dalam belajar dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot! Merupakan laman website yang mampu mengedukasi siswa Menurut Rafnis Kahoot! Pada mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Broker, dan Morten Vervik disebuah join project dengan Norwegian Unoversity of Technology and Science pada bulan maret 2013 yang kemudian dipublikasikan pad a bulan Setember 2013. Terhitung hingga saat ini terdapat 70 juta pengguna aktif yang merupakan pengajar menggunakan Kahoot! dan terdapat 1,6 milyar peserta didik yang menggunakan permainan Kahoot [7].

Media pembelajaran Kahoot! ini merupakan media permainan kuis yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok. Akses untuk masuk ke laman website Kahoot! dapat dilakukan dengan gratis dengan mendaftar atau membuat akun terlebih dahulu lalu setelah itu, semua fitur yang berada didalam Kahoot! dapat digunakan. Fitu yang disediakan oleh Kahoot! berupa kuis online, survey, diskusi dan jumble. Penunjang

pembelajaran seperti Kahoot! ini memerlukan akses internet untuk dapat terhubung dengan menggunakan alat seperti computer atau *smartphone* sebagai medianya. Namun walaupun demikian media ini sangat menarik karena menarik dan memunculkan daya bersaing antar siswa karena menggunakan sarana teknologi. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Azhar Arsyad, 2013 pembelajaran dengan computer dapat membuat siswa lebih terangsang untuk mengerjakan berbagai latihan soal karena penampilannya yang menarik seperti terdapat animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana analisis media interaktif berbasis kahoot dalam pembelajaran di masa pandemik dan bagaimana analisis penggunaan media interaktif berbasis kahoot terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui peran media interaktif kahoot dalam pembelajaran daring dan hubungannya dengan motivasi belajar peserta didik. Peneliti ingin merangkum beberapa informasi mengenai pemanfaatan media tersebut selama pembelajaran daring di masa pandemic covid-19 dimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang berkaitan dengan penggunaan internet perlu menjadi perhatian khusus karena disituasi seperti ini diberlakukan *school from home* yang membuat guru maupun siswa perlu memanfaatkan teknologi serta internet dengan sebaik-baiknya guna menunjang proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk membahas topik pada penelitian ini adalah *literatur review* dalam bentuk deskriptif. *Literature review* merupakan suatu cara yang dipakai untuk mengumpulkan data atau sumber yang berhubungan pada sebuah topik tertentu yang bisa didapatkan dari berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal, internet dan sumber pustaka lain. Kajian pustaka dijadikan sebagai metode utama dalam penelitian ini dimana data-data yang diperoleh itu dari artikel atau jurnal-jurnal yang relevan dengan topik dari beberapa website namun sebagian dirangkum dalam satu situs yaitu *google scholar*. Peneliti mengambil kurang lebih 21 artikel yang relevan dengan penelitian dengan kata kunci media interaktif, kahoot, motivasi belajar, pembelajaran daring. Beberapa artikel tersebut kemudian di seleksi kembali dan pada akhirnya peneliti mengambil 6 artikel utama sebagai sumber analisis utama untuk fokus pembahasan topik pada penelitian. Pemilihan metode *literature review* dirasa cocok karena mengingat situasi saat ini yang tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan uji coba ataupun penelitian di lapangan. Selain itu adanya teknologi yang membuat peneliti lebih mudah untuk mencari sumber referensi yang relevan dengan pembahasan membuat peneliti memutuskan untuk memilih metode kajian pustaka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menganalisis kurang lebih 6 artikel utama yang berkaitan dengan penggunaan media kahoot dalam pembelajaran. Hasilnya, pembelajaran daring senantiasa memanfaatkan teknologi dalam prosesnya. Menurut Krista Graham Kahoot adalah media pembelajaran online yang dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pembelajaran dan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok ataupun klasikal tentang pernyataan-pernyataan yang diberikan oleh kahoot [8]. Hal ini membuat pembelajaran media kahoot cocok untuk digunakan dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) karena memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran berbasis *trunamen* atau game dan menyenangkan dan fleksibel karena materi yang dihadirkan dapat disesuaikan oleh pengguna. Marissa Correia and Raquel Santos berpendapat *Game-based Learning* dapat memberikan pengalaman pembelajaran dan mampu meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran. Aplikasi kahoot disini dapat menjadi platform teknologi pembelajaran yang mampu mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan game interaktif yang dilengkapi sistem monitoring aktifitas parapeserta didik [9]. Berdasarkan penelitian yang berjudul Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia, media pembelajaran kahoot mampu menciptakan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, produktif, dan inovatif. Selain itu juga dapat mendorong siswa untuk memanfaatkan telepon genggam secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran yang dengan ini telepon genggam dapat dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran yang baik, bahkan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Teknologi yang canggih dapat menciptakan suasana yang berbeda dalam pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu platform yang memanfaatkan teknologi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang bisa menyajikan pengetahuan dalam bentuk permainan kuis dimana hal tersebut dapat dijadikan sebagai terobosan untuk menyajikan pengetahuan dalam sebuah hiburan [10].

Media kahoot memiliki banyak peran positif untuk pembelajaran daring. Namun disini juga terdapat tantangan tersendiri dalam penggunaannya yaitu media mudah digunakan namun perlu waktu lebih untuk menyiapkannya, memerlukan kuota dan jaringan internet yang stabil karena pengerjaan kuis dilakukan secara *online* dan *real time*, menu dan tombol pada kahoot mudah dimengerti dan fitur-fiturnya menarik namun guru perlu belajar terlebih dahulu jika akan memanfaatkan platform kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, guru usia 40 keatas bersemangat untuk mengimplementasikan kahoot sebagai media pembelajaran kuis interaktif karena dapat meningkatkan minat siswa mengikuti pembelajaran, akan tetapi kemampuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan

teknologi masih sangat minim. Guru berusia diatas 40 masih kebingungan menggunakan kahoot dan menggunakan fitur-fitur kahoot. Namun demikian hal ini sebenarnya bisa dipelajari karena fitur-fitur yang tersedia di kahoot tidak terlalu rumit. Menurut pendapat siswa, media kahoot terbilang sangat mudah digunakan. Siswa dapat mengerjakan kuis kahoot dengan mudah, mengisi pin kahoot dengan mudah, dan menggunakan tombol *multiple choice* dengan mudah.

Apabila diperhatikan kembali seperti penjelasan yang telah di paparkan sebelumnya, media kahoot memiliki kekurangan dan kelebihan. Keistimewaan dari platform Kahoot ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok meskipun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi kepada jaringan internet. Kelebihan dari kahoot adalah terdapat fitur-fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswadan setiap poin soal untuk memudahkan guru dalam membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar. Selain itu, tersedia banyak konten *game quiz* yang tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan [11]. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran Kahoot ini adalah dari segi fasilitas memerlukan internet berkecepatan tinggi serta ada beberapa sekolah yang melarnag peserta didik membawa *gadget* atau laptop saat dilingkungan sekolah dan tidak semua siswa memiliki laptop serta *gadget*. Selain itu, harus tersedianya *Overhead Projector* serta dalam kondisi listrik harus selalu tersedia selama proses pembelajaran berlangsung, apabila hal tersebut tidak terpenuhi maka proses pembelajaran Kahoot tidak efektif dan tidak dapat digunakan [12]. Kahoot merupakan media pembelajaran game edukasi. Penggunaan kahoot kurang lebih seperti bermain game dan siswa didorong untuk berkompetisi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa setelah guru menjelaskan materi. Sebelumnya saat pembelajaran siswa diharuskan untuk memperhatikan penjelasan guru dengan baik karena hal ini nantinya akan berpengaruh terhadap ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan acak dengan beberapa alternative jawaban yang dapat dipilih. Kecepatan dan ketepatan dan ketepatan dalam menjawab kuis berpengaruh terhadap bobot penilaian yang didapat. Media pembelajaran kahoot dapat membuat siswa merasa tertantang untuk dapat menjawab soal dengan benar dan cepat karena didalam kahoot setelah menjawab pertanyaan nanti akan ditampilkan 5 peringkat atas yang berhasil menjawab kuis dengan benar dan cepat. Masing-masing siswa akan berkompetisi menjawab pertanyaan atau soal-soal yang disajikan dalam aplikasi kahoot dan berusaha menjadi yang terbaik. Keinginan untuk berusaha memperhatikan penjelasan guru dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan kuis dengan cepat dan tepat, berusaha melakukan yang terbaik agar menduduki peringkat teratas, dan berkompetisi satu sama lain menunjukkan bahwa media pembelajaran kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran dapat memunculkan minat belajar siswa untuk memahami pembelajaran karena pembelajaran dirancang melalui permainan. Siswa dapat termotivasi karena dalam dirinya muncul perasaan senang, gembira, dan tidak merasa bosan saat belajar. Jika sebelumnya pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan cara konvensional dan tidak melibatkan teknologi sehingga membuat siswa cepat merasa bosan karena pembelajaran monoton satu arah dan minim interaksi maka dengan menggunakan media kahoot siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh subyek penelitian dalam jurnal Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis yaitu hasil respond dan tanggapan siswa setelah menggunakan kahoot antara lain siswa ingin kahoot diberikan pada setiap pertemuan, kahoot dapat meningkatkan rasa percaya diri, kahoot meningkatkan minat dan motivasi belajar, dalam prosesnya siswa selalu bersemangat dalam menyelesaikan soal dan ingin selalu berada di peringkat atas, evaluasi kahoot terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan dengan kahoot siswa merasa lebih mudah mengingat materi pelajaran yang telah diberikan. Hal ini didukung pula dengan hasil penelitian pada jurnal lain dimana rata-rata siswa memilih setuju pada pernyataan bahwa media kahoot sangat menyenangkan, siswa menjadi lebih bersemangat mengerjakan kuis kahoot dibanding kuis lisan atau tertulis, siswa merasa tidak bosan ketika belajar menggunakan media kahoot, dan Huseyin Bicen & Senay Kocakayun membuktikan pula bahwa kahoot merupakan aplikasi yang digemari sebagai media pembelajaran [13].

4. KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran Kahoot yang berbasis teknologi ini sebuah inovasi baru yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Selain itu, Kahoot dapat membuat motivasi belajar siswa semakin meningkat karena media ini didesain dengan fitur-fitur yang menarik sehingga dalam implementasinya pun siswa seperti belajar sembari bermain. Media pembelajaran Kahoot dapat digunakan sebagai bahan evaluasi peserta didik guna melihat keberhasilan didalam pembelajaran melalui soal-soal yang diberikan dalam bentuk game atau turnamen yang disesuaikan oleh pengguna. Tanggapan dari siswa mengenai media ini sangat beragam yang pada intinya siswa senang dengan adanya media pembelajaran Kahoot.

Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran dapat memunculkan minat belajar siswa untuk memahami pembelajaran karena pembelajaran dirancang melalui permainan. Siswa dapat termotivasi karena dalam dirinya muncul perasaan senang, gembira, dan tidak merasa bosan saat belajar. Peningkatan motivasi belajar siswa sangat penting karena motivasi belajar merupakan awal atau pondasi dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran Kahoot dapat sebagai salah satu upaya dalam membantu siswa meningkatkan motivasi belajar.

Media pembelajaran Kahoot dapat menjadi media pembelajaran interaktif dan dapat menunjang proses pembelajaran selama pandemic covid-19 masih berlangsung. Saran untuk media pembelajaran ini adalah guru dapat mendesain model melalui fitur-fitur yang diberikan sehingga tidak terkesan monoton. Adanya media Kahoot ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini data dilihat dengan antusiasnya siswa terhadap penerapan media pembelajaran ini. Namun, penggunaannya diharuskan menggunakan internet maka guru dapat menjadwalkan kembali ketika akan menggunakan media kahoot ini supaya baik guru maupun siswa dapat mempersiapkan terlebih dahulu alat atau kelengkapan yang dibutuhkan untuk pembelajaran menggunakan Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sumantri. 2015. *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- [2] Ilmiah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- [3] Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah “Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume. 3 No. 2 (Desember 2016), h. 284
- [4] Pemanfaatan Media Pembelajaran Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI SDN 03 kelampai
- [5] Widodo, A., & Nursaptini, N. (2020). Problematika Pembelajaran Daring dalam Perspektif Mahasiswa. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 100-115.
- [6] Centauri, B. (2019, November). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di Sdn-7 Bukit Tinggi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii* (Vol. 1, No. 1, pp. 124-133).
- [7] Official Website ‘Kahoot!’ . (2017). kahoot.com/company/. Retrieved from <https://kahoot.com/company/>
- [8] Hartanti, D. (2019, September). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. In *Prosiding Seminar Nasional PEP* (Vol. 1, No. 1).
- [9] Wati, I. F. (2020, December). Digital Game-Based Learning as A Solution to Fun Learning Challenges During the Covid-19 Pandemic. In *1st International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2020)* (pp. 202-210). Atlantis Press.
- [10] Hartanti, D. (2019, September). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. In *Prosiding Seminar Nasional PEP* (Vol. 1, No. 1).
- [11] Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (pp. 1-7).
- [12] Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- [13] Kocakoyun, H. B. S. (2017). Determination of university students’ most preferred mobile application for gamification... *World J. Educ. Technol. Curr. Issues* 9, 18–23