



Pelatihan Pembelajaran Daring yang Interaktif dan Menyenangkan di Perguruan Islam Miftahul Husna

^{1*}Siti Fatimah Sihotang, ²Zuhri

^{1*}Industrial Engineering Department, Faculty of Engineering and Computer Science, Potensi Utama University, Medan. Jl. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Medan, Indonesia. Postal code: 20241

²STIM Suka Medan, Jl. Sakti Lubis, Siti Rejo. Kota Medan, Sumatera Utara 20219

*Corresponding Author e-mail: siti.fatimah.sihotang@gmail.com

Diterima: Februari 2022; Revisi: Februari 2022; Diterbitkan: Februari 2022

Abstrak: Pandemi Covid 19 mengharuskan lembaga-lembaga pendidikan dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi di Indonesia merubah pola mengajar dari luring ke daring. Proses pembelajaran daring juga digunakan di sekolah-sekolah kota Medan, proses pembelajaran dilaksanakan dengan daring dengan memanfaatkan aplikasi WhatsApp dan Google Classroom. Pembelajaran dengan menggunakan sistem ini dirasakan tidak efektif sehingga berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran kurang. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan tujuan melatih guru-guru terkait model pembelajaran daring yang interaktif dan menyenangkan. Mitra PKM adalah Perguruan Islam Miftahul Husna dengan jumlah 21 orang tenaga guru. Metode pelaksanaan dengan *Transfer of Knowledge and Technology* dengan tahapan kegiatan; 1) persiapan; 2) Pelaksanaan; dan (3) Evaluasi. Secara umum PKM dapat berjalan sesuai dengan *schedule of activities* dan terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran daring yang menarik dan interaktif. Kegiatan PKM ini sangat menarik dan dapat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran daring yang menarik dan menyenangkan sehingga kedepannya perlu dilakukan dengan melibatkan guru-guru dari sekolah lain.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Daring; Kahoot

Fun and Interactive Online Teaching Training at Miftahul Husna Islamic Academy

Abstract: The Covid 19 pandemic requires educational institutions from elementary schools to universities in Indonesia to change teaching patterns from offline to online. The online learning process is also used in schools in the city of Medan, the learning process is carried out online using the WhatsApp and Google Classroom applications. Learning by using this system is felt to be ineffective so it has an impact on the level of student understanding of the subject matter is lacking. This Community Cooperation Service (PKM) is carried out with the aim of training teachers for interactive and fun online learning models. PKM partners are Miftahul Husna Islamic College with 21 teachers. The implementation method is the Transfer of Knowledge and Technology with the activity stages; 1) preparation; 2) Implementation; and (3) Evaluation. In general, PKM can run according to the schedule of activities and there is an increase in knowledge and skills about planning and implementing interesting and interactive online learning. This PKM activity is very interesting and can help teachers implement interesting and fun online learning so that in the future it needs to be done by involving teachers from other schools.

Keywords: Learning Media; Online; Kahoot

How to Cite: Sihotang, S. F., & Zuhri, Z. (2022). Pelatihan Pembelajaran Daring yang Interaktif dan Menyenangkan di Perguruan Islam Miftahul Husna . *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(1), 118–126. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i1.630>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i1.630>

Copyright© 2022, Sihotang & Zuhri

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Wabah virus Corona (covid-19) yang melanda lebih dari 200 Negara telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Dalam mengantisipasi penyebaran wabah tersebut, pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan seperti isolasi, pola perilaku hidup bersih dan sehat dengan selalu mencuci tangan setelah beraktivitas, serta social and physical distancing. Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sampai kepada tatanan kehidupan normal baru (*new normal*). Kondisi ini mengharuskan warga termasuk siswa, mahasiswa dan tenaga pendidik untuk tetap *stay at home*, bekerja, beribadah dan belajar di rumah (Sumiati et al., 2021).

Kota Medan merupakan salah satu kota yang terkena dampak dari Virus Covid-19. Dampak yang paling dirasakan selain ekonomi adalah dibidang pendidikan. Perubahan itu nampak jelas dalam kegiatan belajar mengajar. Tenaga pendidik dan peserta didik terkena dampak dari pandemi ini. Proses belajar mengajar pun mengalami transformasi sebagai akibat merebaknya pandemi Covid-19 yang telah terjadi dua tahun belakangan ini. Proses pembelajaran mengalami transformasi dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Pada situasi sekarang, seluruh peserta didik dan tenaga pendidik harus membiasakan diri untuk beraktivitas dari rumah termasuk melaksanakan sekolah dari rumah atau melakukan pembelajaran dengan sistem *daring*. Media pembelajaran yang dipilih kebanyakan peserta didik dan tenaga pendidik di kota Medan saat ini adalah penggunaan aplikasi *WhatsApp* dan *Google Classroom* untuk memudahkan dalam pengiriman bahan belajar ataupun tugas-tugas bahkan kuis sekolah. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Ananda et al., 2021), khususnya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan bidang eksakta atau hitung menghitung.

Pembelajaran daring dengan menggunakan *WhatsApp*, *Google Classroom* dirasa tidak efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar. Situasi proses belajar mengajar yang membosankan dan tidak paham nya para siswa terhadap materi – materi ajar yang diberikan oleh guru selama ini merupakan dampak yang muncul setelah beberapa lama penggunaan *WhatsApp* dan *Google Classroom*. Akibatnya justru menjadikan siswa menjadi malas belajar karena bosan. Media pembelajaran yang efektif sangatlah dibutuhkan untuk membuat proses pembelajaran daring yang dilakukan saat ini menjadi lebih dipahami oleh para siswa, dalam arti siswa tetap paham terhadap materi ajar yang diberikan oleh guru, walaupun kegiatan belajar mengajar tetap dilakukan secara daring dari rumah. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang dapat dipilih sebagai solusi selama pembelajaran daring ini adalah media pembelajaran yang haruslah membuat para siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan juga dapat dengan mudah dipahami dan digunakan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* dipilih karena mengingat hampir semua guru dan siswa memiliki *smartphone* dan selalu

menggunakan smartphone dalam setiap waktu. Terlebih bisa juga dalam menggunakan smartphone, siswa dibantu dan didampingi oleh orang tua di rumah. Tentu hal ini akan menjadi lebih baik karena orang tua juga ikut mengawasi dan mendampingi anak nya selama belajar.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, solusi yang dipilih ialah dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* adalah web pembuatan permainan dalam bentuk kuis online yang dapat diatur dengan menggunakan time. (Daryanes & Ririen, 2020; Mustikawati, 2019) *Kahoot* merupakan website di internet yang menghadirkan suasana kuis edukatif yang meriah dan heboh di dalam kelas, berbasis platform pembelajaran sebagai teknologi pendidikan. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berupa kuis dan *game*. Hal ini tentu dapat menambah antusias siswa dalam berkompetisi untuk dapat menjawab soal kuis lebih cepat serta menjadi pemenang. Oleh sebab itu, aplikasi ini bisa dimanfaatkan sebagai solusi yang tepat selama pandemi Covid-19, saat ini. Berfokus pada masalah di atas sebagaimana yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka tujuan dari kegiatan PKM ini adalah untuk : (1) Memberikan solusi sekaligus menolong para siswa agar bisa memahami materi ajar dengan baik dan tetap belajar dengan interaktif dan menyenangkan di kelas. (2) Memberikan solusi kepada para guru tentang penggunaan aplikasi apa yang tepat, selain *WhatsApp* dan *Google Classroom*, selama kegiatan belajar mengajar masih dilakukan secara daring. Dengan demikian, melalui artikel ini peneliti juga berharap agar perkembangan teknologi di abad sekarang juga bisa diikuti perkembangan nya sejalan dengan perkembangan teknologi di bidang Pendidikan.

METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan tujuan melatih guru-guru terkait model pembelajaran daring yang interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan penggunaan platform *Kahoot*. Mitra PKM adalah Perguruan Islam Miftahul Husna dengan jumlah 21 orang tenaga guru. Metode pelaksanaan dengan *Transfer of Knowledge and Technology* dengan tahapan kegiatan; 1) persiapan; 2) Pelaksanaan; dan (3) Evaluasi. Langkah kegiatan disajikan dalam bentuk diagram gambar sebagai berikut;



Gambar 1. Skema langkah Pelaksanaan PKM

A. Persiapan

1. Menggali informasi kebutuhan pelatihan. Menggali informasi ini dilakukan dengan observasi dan wawancara langsung kepada para guru terkait berbagai media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran daring yang masih belum dibuat guru sebelumnya. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan dalam bentuk kuesioner.
2. Penetapan materi dan peserta pelatihan. Dalam hal ini peserta yang terlibat adalah guru-guru Perguruan Islam Miftahul Husna dengan jumlah 21 orang. materi dan keterampilan yang akan dilatih adalah tentang penggunaan media pembelajaran dengan *Kahoot* yang ternyata dapat digunakan sebagai solusi belajar yang kreatif dan menyenangkan karena sebelumnya para guru belum pernah menggunakan aplikasi *Kahoot*.
3. Penyiapan materi dan alat kebutuhan dalam proses pelatihan. Materi disiapkan oleh tim PKM dalam bentuk Panduan dan power point. Sedangkan alat dan bahan-bahan yang dibutuhkan selama kegiatan pelatihan disiapkan oleh tim PKM bersama dengan TIM mitra.

B. Pelaksanaan

1. Tes awal (*pretest*) kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta kegiatan (mitra) terkait dengan materi yang akan di berikan.
2. Pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam dua tahapan, yakni; a) penyampaian materi dengan metode ceramah, demonstrasi, serta diskusi, dan b) pelatihan pembelajaran daring yang menarik dan menyenangkan dengan aplikasi *kahoot*.
3. Tes akhir (*posttest*) tes akhir bertujuan untuk mengevaluasi hasil proses pelaksanaan pelatihan. Kegiatan ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan keterampilan mitra setelah dilakukan pelatihan.

C. Evaluasi

Proses evaluasi dilaksanakan dengan cara diskusi dan wawancara dengan pihak mitra. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi kegiatan secara keseluruhan mulai dari persiapan sampai pelaksanaan kegiatan. Hasil dari kegiatan evaluasi ini digunakan sebagai rekomendasi kegiatan selanjutnya yang sifatnya berkelanjutan.

HASIL DAN DISKUSI

Secara umum kegiatan PKM yang dilaksanakan terlaksana dengan baik, hal ini terlihat dari indikator capaian tujuan yang telah direncanakan. Pemahaman mitra sebelum kegiatan pelatihan menunjukkan rata-rata nilai adalah sebesar 50,65, sedangkan setelah dicobakan media pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot* mengalami kenaikan nilai untuk post test, rata-rata nya menjadi 80,87. Peneliti juga menganalisis nilai pre test dan post test menggunakan uji t-signifikasi. Berdasarkan hasil perhitungan t-signifikansi diperoleh hasil $t = 3,25 > t(0,05.db) = 1,67$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* terhadap peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru – guru di Perguruan Islam Miftahul Husna. Guru-guru mampu menjalankan sendiri aplikasi *Kahoot* dengan

baik dan mampu membuat soal kuis interaktif sendiri sesuai dengan langkah-langkah yang diajarkan. Berdasarkan hasil kegiatan, dapat dikatakan aplikasi *Kahoot* terbukti efektif untuk diterapkan oleh para guru di Perguruan Islam Miftahul Husna. Data hasil analisis disajikan dalam tabel 1 berikut;

Tabel 1. Hasil Analisis *pretest* dan *posttest*

	N	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviation
Rata-rata nilai <i>pretest</i>	21	35	52	50.65	4.799
Rata-rata nilai <i>posttest</i>	21	50	80	80.87	2.010
Valid N (<i>listwise</i>)	21				

(N. Supriadi, D. Tazkiyah, 2019) mengatakan bahwa adanya peningkatan nilai siswa dari hasil nilai pre test yang sebelumnya telah dilaksanakan. Tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar juga meningkat. Penggunaan kuis online pada *Kahoot* terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Mandarin.

Mengacu pada hasil kegiatan pengabdian dan pembahasan diatas maka tim PKM memperoleh hasil bahwa penggunaan *Kahoot* terbukti sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran serta penggunaan platform kuis *Kahoot* dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Temuan pengabdian tersebut sama dan sejalan dengan temuan pengabdian yang dilakukan oleh (Maulida et al., 2019) yang menyatakan *Kahoot* membantu peserta didik lebih termotivasi dalam belajar Matematika karena suasana yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan dalam mengerjakan dan memahami soal. Lime (2018) juga sependapat dalam hasil kegiatan pengabdian nya dengan judul “Pelatihan Pemanfaatan Media Kahoot! Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tiper STAD Ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” yang menyatakan bahwa media *Kahoot* dapat memberikan pengaruh baik pada nilai pelajaran matematika siswa. Temuan yang sesuai dengan hasil pengabdian ini juga dilakukan oleh Ilmiyah (2021) dengan judul “Penyuluhan Pengaruh Media Kahoot! dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 1 Mojoanyar” yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik bisa dipengaruhi oleh hasil interaksi antara media pembelajaran yaitu Kahoot! dan motivasi belajar siswa. Seorang tenaga pendidik, (Dharma, 2018) menyatakan bahwa pada aplikasi *Kahoot* juga terdapat template yang telah disediakan untuk dimanfaatkan sesuai selera dalam menggunakan presentasi, yakni salah satu fitur selain kuis juga ada terdapat fitur presentasi. Lebih lanjut, hal atau fitur menarik lain yang ada pada aplikasi *Kahoot* yakni dalam hal penyimpanan di Microsoft Excel, guru dapat merekap seluruh jawaban siswa, sehingga bisa dijadikan penilaian sendiri bagi siswa – siswa.

Sekolah sebagai mitra kegiatan PKM kali ini, mendapat dukungan penuh dari pihak Yayasan Perguruan Islam Miftahul Husna, kepala sekolah

dan guru-guru. Hal ini tampak dari pemaparan materi yang dilakukan oleh tim PKM, mereka langsung mencoba mengaplikasikannya. Bagi mereka pemanfaatan platform *Kahoot* dapat digunakan sebagai alat evaluasi menjadi hal yang untuk kedepan nya akan membuat proses pembelajaran dikelas menjadi menyenangkan, walaupun proses belajar – mengajar tetap dilakukan secara daring untuk waktu yang belum tahu sampai kapan. Keberhasilan kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim PKM juga tidak terlepas dari mampu nya para guru memahami dan menjalankan instruksi dalam menjalankan *Kahoot* dengan baik. Mulai dari mampu membuat akun sendiri sampai mampu membuat soal kuis interaktif sendiri yang kreatif dan menyenangkan untuk dibagikan kepada para siswa. Pada prinsipnya, aplikasi E-Learning yang berfokus terhadap pembuatan soal atau kuis dalam kegiatan pembelajaran yang paling bagus digunakan saat ini terbukti adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan aplikasi berbasis game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa berbagai kalangan, mulai dari tingkat dasar. Mengingat permainan *Kahoot* dalam penelitian ini memanfaatkan platform kuis online, maka para guru tersebut tentunya sudah mampu menjalankan langkah – langkah sesuai yang dijelaskan oleh tim PKM. *Kahoot* juga memiliki banyak fitur yang bisa dimanfaatkan. Fitur yang terbaru yang ada pada *Kahoot* selain kuis, poling, jajak pendapat, game saat ini adalah fitur presentasi. (Licorish et al., 2017) menyatakan bahwa pengguna dapat menggunakan fitur presentasi yang digunakan dengan template yang disediakan atau yang dibuat sesuai selera, mengingat *Kahoot* merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dengan fitur yang sangat menarik.

Selain memberikan hasil yang positif dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, ternyata juga terdapat beberapa kendala. Kendala nya adalah keterbatasan waktu lokakarya serta masih kurangnya ketersediaan laptop atau komputer untuk beberapa guru. Hal ini tentu terjadi bukan semata-mata karena lemahnya pelaksanaan kegiatan PKM, sepenuhnya hambatan tersebut terjadi di luar kendali tim. Berikut adalah dokumen berupa gambar tim PKM pada saat kegiatan pengabdian sedang berlangsung.



Gambar 2. Proses pelatihan pembelajaran daring dengan aplikasi Kahoot

Langkah pembuatan akun dan menggunakan fitur – fitur di *Kahoot* dilakukan dengan masuk ke web *Kahoot* terlebih dahulu, kemudian membuat akun masing – masing untuk mendaftarkan profil pengguna. Klik menu **Create→Quiz** untuk membuat quiz baru di *Kahoot* (Yuniarti & Rakhmawati, 2021). Kemudian memberi judul pada kuiz yang telah dibuat, lalu mulailah membuat pertanyaan. Langkah selanjutnya, membuat pilihan jawaban, kunci jawaban, memasukkan gambar atau video (jika perlu), serta membuat pengaturan batas waktu untuk menjawab. Langkah terakhir adalah dengan mengklik **Simpan** soal kuis yang telah dibuat tadi kemudian publikasikan kode yang dibuat oleh *Kahoot* untuk dibagikan ke siswa. Guru menginformasikan siswa untuk mengklik **Play** agar bisa bermain. Minta lah para siswa untuk memasukkan kode tadi, dan otomatis kuis akan tampil di layar masing – masing siswa. Langkah terakhir guru dapat melihat skor dan ranking siswa.



Gambar 3. Guru-guru mitra sedang praktik membuat soal

Kegiatan PKM yang dilakukan Anggraeni mengajarkan kepada para peserta kegiatan pengabdian nya untuk mulai membuat soal sendiri dengan platform *Kahoot* (Anggraeni et al., 2020) d. Pada pelaksanaannya, sejumlah 40 guru yang mengikuti kegiatan ini telah dibagi kedalam 6 kelompok yang nantinya akan diikutsertakan dalam kegiatan quiz. Materi quiz akan dikaitkan dengan pengetahuan tensis dan penggunaannya pada berbicara Bahasa Inggris sehari-hari (daily conversation). Untuk perwakilan tiap kelompok, tidak perlu mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan PIN atau LINK yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat quiz untuk dibagikan kepada para siswa. Dengan demikian, peserta didik dapat mengakses langsung kahoot.it dan join dengan menggunakan PIN yang muncul. Peserta didik diharapkan menyiapkan nama panggilan atau nama tim untuk digunakan pada mode grup. Untuk langkah terakhir, tunggu hingga muncul nama peserta didik di monitor utama guru. Kemudian klik mulai, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot* sangat cocok untuk diterapkan kepada para siswa di era sekarang ini yang suka bermain games. Umumnya dengan perkembangan teknologi saat ini peserta didik lebih suka bermain permainan digital seperti video games, android games, dan permainan digital lainnya dibanding dengan harus belajar. Dampak

dari perkembangan teknologi tidak hanya berupa dampak negatif saja, banyak sekali dampak positif yang dapat diambil dari perkembangan teknologi. Salah satu contohnya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran. Pembelajaran berbasis game dapat dijadikan salah satu solusi ataupun alternatif untuk meningkatkan atmosfer serta motivasi belajar siswa pada zaman generasi digital saat ini.

KESIMPULAN

Salah satu media pembelajaran yang dipilih adalah aplikasi *Kahoot*. Untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tentunya dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Untuk itu, dipilihlah *Kahoot* sebagai solusi agar kegiatan pembelajaran tetap berlangsung dengan baik dan menyenangkan, walau masih dalam situasi pandemi. Alasan dipilih *Kahoot* sebagai solusi karena ketika pertanyaan dari *Kahoot* muncul di layar laptop atau smartphone masing-masing siswa yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif online, maka mereka dapat berkolaborasi dan melakukan diskusi dalam menjawab pertanyaan. Dengan demikian, siswa menjadi lebih tertarik dalam aktif dalam belajar. Terlebih lagi dengan keunggulan yang dimiliki oleh *Kahoot*, guru menjadi lebih mudah merekap nilai siswa karena *Kahoot* akan melakukan perbandingan terhadap siswa yang memiliki skor yang paling tinggi yang didapat dari *Kahoot*.

REKOMENDASI

Pentingnya melibatkan orang tua dan siswa dalam kegiatan pelatihan yang dilakukan secara langsung di sekolah, merupakan rekomendasi yang bisa diberikan oleh peneliti. Hal ini penting dilakukan karena untuk para siswa kelas 1 atau 2 SD, akan lebih bagus jika dalam proses pengenalan platform *Kahoot* ini didampingi oleh orang tua. Sehingga orang tua bisa mengawasi siswa dan agar siswa diarahkan oleh orang tua untuk tidak menggunakan atau membuka fitur lain di HP pada saat pengerjaan soal kuis dengan *Kahoot*. Kemudian saran lain adalah untuk kedepannya perlu dilakukan dengan melibatkan guru-guru dari sekolah lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada pihak Yayasan Universitas Potensi Utama dan pihak mitra, yakni sekolah tempat peneliti dan tim PKM melakukan kegiatan, yakni Kepala Sekolah, Staf Pegawai dan Seluruh Guru Perguruan Islam Miftahul Husna yang telah membantu sukses nya kegiatan pelatihan ini, dari awal hingga akhir acara.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Fadhilaturrahmi, F., & Hanafi, I. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1689–1694.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.1190>

- Anggraeni, A., Rachmijati, C., & Listia Apriliyanti, D. (2020). Penerapan Media Kuis Interaktif Kahoot Untuk Meningkatkan Speaking Skill Siswa di Desa Subang. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 351–360.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Dharma, U. S. (2018). Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018 , Desember 2018 <http://usd.ac.id/snfkip2018> Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia. *Pendidikan*, 2, 171–180.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). “Go kahoot!” Enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. *Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education, ICCE 2017 - Main Conference Proceedings, December*, 755–764.
- Manu, G. A., Einstein, J., Bangsa, U. C., Timur, N. T., Online, K., & Pembelajaran, M. (n.d.). *PEMBUATAN KUIS ONLINE DENGAN*.
- Maulida, R., Tanjung, T., Puspitasari, T., Haryono, W., & Hardi, T. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Pembelajaran Matematika di SMP Daarul Quran Internasional Cipondoh Tangerang. *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1(2), 1–7.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 0, 99–104.
- N. Supriadi, D. Tazkiyah, Z. I. (2019). *Pengajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Siswa Di Smp Nasional 3 Bahasa Putera Harapan*. 187–194.
- Sumiati, Hunaepi, Samsuri, T., Harisanti, B. M., & Afian, T. (2021). Pembelajaran Daring Dalam Persepsi Mahasiswa. *Reflection Journal*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.531>
- Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. (2021). Studi Kasus: Game Digital “Kahoot” Dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 46–59.