

PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT.IT SEBAGAI *ENRICHMENT* KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA (Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Mahasiswa Pendidikan Ekonomi 2019/2020)

Sri Mulyati

Pendidikan Ekonomi, Universitas Kuningan
email: srimulyati120493@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is a minimal learning process that is supported by students' creativity and learning to take advantage of internet technology, a special application of E-Learning as a medium for learning in the classroom. The purpose of this paper is to describe the use of the kahoot.it application in lectures on the basic concepts of social studies that discuss integrated economics, geography, history and sociology. The success of this learning media is expected to be one of the solutions to improve students' thinking abilities and also be able to improve social studies that are difficult, rigid, monotonous, unattractive, and so on. Basically the use of kahoot.it learning media in learning is an online evaluation tool for enrichment in class. The research method used is qualitative with the objectives obtained using the media kahoot.it in class. The use of instructional media does not only focus on specific learning methods, but can be combined with any learning method that is tailored to the characteristics of students.

Keywords: kahoot.it and think creatively.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah minimnya proses pembelajaran yang mampu memaksimalkan kreativitas dan inovasi mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi internet, khususnya aplikasi *E-Learning* sebagai media pembelajaran di kelas. Tujuan dari tulisan ini ialah untuk menggambarkan penggunaan aplikasi kahoot.it dalam perkuliahan konsep dasar IPS yang mempelajari ilmu ekonomi, geografi, sejarah dan sosiologi secara terpadu. Keberadaan media pembelajaran ini diharapkan menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif mahasiswa juga mampu menghapus kesan pembelajaran IPS yang dinilai cenderung kaku, monoton, tidak menarik, dan sebagainya. Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran kahoot.it dalam pembelajaran merupakan sarana evaluasi Online sebagai pengayaan (*enrichment*) di kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan tujuan memperoleh gambaran pemanfaatan media kahoot.it di kelas. Penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya terfokus pada metode pembelajaran tertentu, tetapi dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran apa pun yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa.

Kata kunci: kahoot.it dan berfikir kreatif.

PENDAHULUAN

Rendahnya kualitas pendidikan saat ini selalu menjadi bahan perbincangan dari berbagai kalangan. Mengingat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga memperoleh hasil maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pelaksanaannya, kedudukan pendidik sangat penting bertolak dari tugas dan tanggung jawab yang cukup berat untuk mencerdaskan anak bangsa. Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan perguruan tinggi harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya mengimplementasikan dalam proses pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan. Guru, dosen dan pengembang teknologi pembelajaran memiliki peran penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Keterampilan mengajar bagi seorang dosen sebagai penunjang untuk keberhasilan dalam proses perkuliahan, maka salah satu usaha yang harus dikuasai yaitu melaksanakan salah satu dari keterampilan dasar mengajar yakni keterampilan memberikan pengayaan (*enrichment*). Pengajaran pengayaan adalah suatu bentuk pengajaran yang khusus diberikan kepada murid-murid yang sangat cepat dalam belajar (Majid, 2009:240). Secara umum tujuan program pengayaan untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan terhadap materi yang sedang atau telah dipelajarinya serta agar peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam hal pendayagunaan

kemampuannya maupun perolehan dari hasil belajar (Usman, 1993).

Biasanya, murid-murid yang sangat cepat dalam belajar dapat menguasai teori-teori pelajaran yang diberikan lebih cepat daripada teman-teman sekelasnya. Hal ini dilaksanakan berdasarkan suatu proses yang terus terjadi dan belajar sebagai suatu yang menyenangkan dan menantang. Pengajaran pengayaan dapat terselenggara dengan baik, apabila direncanakan, dilaksanakan, dan dilakukan evaluasi dengan baik, selain itu dukungan dari berbagai pihak sangat diperlukan.

Permasalahan selanjutnya dalam penelitian ini adalah bahwa masih terdapat beberapa dosen yang belum meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat dan menggunakan media dalam pembelajaran. Sebagian besar lebih sering menggunakan media power point yang terlihat lebih sederhana, sehingga tidak perlu lebih banyak waktu untuk membuatnya. Padahal ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan di era Z generasi saat ini. Efek dari masalah ini adalah bahwa anggapan yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah pembelajaran yang menjenuhkan, membosankan, model pembelajaran yang monoton, dan kemampuan pendidik yang tidak optimal dalam melakukan pengembangan kreativitas dalam pembelajaran.

Pendapat tersebut tidak hanya keluar dari pendapat mahasiswa akan tetapi dari para dosen tersebut pada saat melakukan persiapan pembelajaran. Terkadang ada anggapan bahwa pembelajaran dikelas itu terlalu mudah hanya tinggal membaca sumber belajar yang sama kemudian dijelaskan, padahal hal tersebut keliru

(Fauzan, 2018 : 1). Peserta didik akan bosan jika pengajar sejarah terus menggunakan media pembelajaran yang sama untuk beberapa pertemuan atau bahkan satu semester. Tetapi ini tidak akan terjadi jika seorang guru berimprovisasi dengan media power point-nya karena media ini juga memiliki kelebihan jika dieksplorasi lebih dalam. Tetapi kenyataannya sebagian besar dari ini tidak dilakukan. Pentingnya kreativitas dan inovasi harus ditingkatkan karena dapat menjadi modal awal dalam menjawab berbagai permasalahan di kelas.

Dengan begitu, pendidik harus berani keluar dari zona nyamannya dengan mulai mencoba menggunakan media pembelajaran atau metode pembelajaran yang belum pernah mereka gunakan. Selanjutnya, dapat juga dilihat situasi dan karakteristik siswa karena ini dapat menentukan keberhasilan penggunaan media atau metode pembelajaran.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Rikza Fauzan (2019) menyatakan bahwa pada generasi Z saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar dari mereka terbiasa menggunakan gadget online, baik dengan aplikasi android, blog dan situs internet. Melihat kondisi ini, guru sejarah harus dapat memanfaatkan fenomena ini dengan menggunakan media pembelajaran online karena sebagian besar siswa tampaknya menyukai kegiatan online bahkan hampir setiap hari dalam kegiatan mereka tidak dapat dipisahkan dari gadget online.

Menjawab dari masalah ini dapat dilakukan salah satunya menggunakan kahoot.it sebagai media pengayaan (*enrichment*) di kelas. (Made Wena, 2011) menyatakan keuntungan pembelajaran

dengan teknologi dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lamban dalam pembelajaran, merangsang siswa dalam mengerjakan latihan dan dapat menyesuaikan kecepatan belajar dapat sesuai dengan kemampuan siswa. Media kahoot memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam media kahoot memiliki alokasi waktu terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, mahasiswa dilatih untuk berfikir cepat dalam memutuskan jawaban yang dipilih keunggulan lain dari media kahoot yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan. Dengan semakin berkembangnya alat teknologi, penggunaan alat evaluasi dengan basic teknologi ini memberi dampak yang positif, karena peserta didik akan antusias dalam perkuliahan yang berlangsung, pembelajaran yang berlangsung menjadi menarik dan menyenangkan.

Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Kahoot dibuka secara publik pada bulan September 2013 (Official Website 'Kahoot!', 2017). Hingga saat ini telah 70 juta user aktif / pengajar menggunakan Kahoot dan 1,6 milyar peserta didik untuk memainkan permainan ini.

Permainan secara berkelompok merupakan desain utama dari penggunaan Kahoot selain juga dapat dimainkan secara individu. Alamat website Kahoot ada dua

yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Penggunaan dan akses masuk ke Kahoot secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kuis online, survei, diskusi dan jumble / campuran adalah platform Kahoot yang dapat digunakan, dimana untuk memainkannya memiliki cara yang bermacam-macam.

Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, infocus dan telepon pintar (smartphone). (Azhar Arsyad, 2013) mengemukakan pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme.

Permainan Kahoot dalam penelitian ini memanfaatkan platform kuis online. pembelajaran Kahoot di dalam kelas dilaksanakan dengan cara (1) Pengajar membuat akun secara gratis di website <https://kahoot.com/> yang nantinya juga dapat dihubungkan pada akun google (2) Pengajar membuat fitur dan materi soal yang sudah disiapkan yang sesuai kebutuhan pembelajaran (3) Setelah materi selesai dibuat, pengajar memberikan pin yang diberikan akses oleh Kahoot dan meminta peserta didik mengakses laman website <https://kahoot.it> untuk memasukkan pin serta username (untuk lebih menarik dan memudahkan, pengajar dapat menggunakan infocus). (4) Perangkat utama pengajar akan menampilkan pertanyaan yang berupa pilihan ganda (5) Peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan (akan lebih menarik dan

memudahkan menggunakan smartphone) (6) Peserta didik yang memilih menjawab paling cepat dan tepat akan mendapatkan skore yang lebih tinggi, secara kompetitif (7) Diakhir permainan pengajar dapat menyimpan hasil jawaban dari masing-masing peserta didik di google drive atau langsung di download pada komputernya dalam bentuk spreetsheet, sebagai evaluasi penilaian, agar lebih menarik pengajar juga dapat memberikan reward ke peserta didik yang mendapatkan skore tertinggi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, fokus permasalahan yang akan menjadi kajian dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah desain perencanaan pengayaan dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada matakuliah konsep dasar IPS mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP Universitas Kuningan ?
2. Bagaimana hasil pengayaan dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada matakuliah konsep dasar IPS mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP Universitas Kuningan ?

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan metode analitis. Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010:4) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistik, memposisikan manusia sebagai alat penelitian, melakukan analisis data secara induktif, lebih

mementingkan proses daripada hasil penelitian yang dilakukan disepakati oleh peneliti dan subjek penelitian.

Jenis Penelitian ini merupakan studi deskriptif analitis maka dalam memperoleh data yang sebanyak-banyaknya dilakukan melalui berbagai teknik yang disusun secara sistematis untuk mencari pengumpulan data hasil penelitian yang sempurna. Penulis melakukan penelitian dengan studi deskriptif karena sesuai dengan sifat masalah serta tujuan penelitian yang ingin diperoleh. Sugiyono (2015) metode deskriptif analitis merupakan metode yang bertujuan mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap suatu objek penelitian yang diteliti melalui sampel atau data yang telah terkumpul dan membuat kesimpulan yang berlaku umum.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara. Bila dilihat dari setting-nya data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (natural setting). Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Selanjutnya menurut Sugiyono (2015:137) bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), dokumentasi dan gabungan keempatnya. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi atau gabungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didasarkan pada persepsi mahasiswa pendidikan ekonomi universitas kuningan tahun akademik 2019/2020 tentang platform Kahoot kuis yang terdiri dari indikator kemenarikan, kualitas isi, kebahasaan dan kemudahan. Hasil wawancara penilaian peserta didik terhadap penggunaan platform Kahoot sebagai media pembelajaran didasarkan atas penggunaan media kahoot dalam proses pengayaan (*enrichment*) dalam kelas.

Adapun deskripsi hasil wawancara adalah :

- a) Narasumber 1 menyatakan menyatakan bahwa tampilan platform Kahoot pada kuis konsep dasar IPS ini menarik karena perubahan warna dan desain secara teratur.
- b) Narasumber 2 menyatakan lebih semangat untuk belajar dengan adanya kuis konsep dasar IPS berplatform Kahoot.
- c) Narasumber 3 menyatakan penggunaan platform Kahoot ini membuat pembelajaran konsep dasar IPS menjadi tidak membosankan dan lebih variatif.
- d) Narasumber 4 menyatakan platform kuis Kahoot ini sangat menarik menurutnya dari segi tampilan visual (foto, gambar, dll).
- e) Narasumber 5 menyatakan Motivasi belajar rasanya menjadi meningkat dengan adanya kuis menggunakan aplikasi Kahoot.
- f) Narasumber 6 menyatakan pengayaan (*enrichment*) setelah perkuliahan membuat kemampuan berpikir kreatif lebih meningkat.

- g) Narasumber 7 menyatakan penggunaan Kuis menggunakan aplikasi Kahoot mampu meningkatkan daya berpikir kreatif mahasiswa untuk cepat menjawab soal yang ditayangkan dengan tampilan pilihan jawaban yang berbeda.
- h) Narasumber 8 menyatakan lebih suka mengerjakan soal kuis menggunakan aplikasi Kahoot, juga menyatakan pada saat ujian pengambilan nilai, sangat memudahkan dengan adanya aplikasi Kahoot ini.
- i) Narasumber 9 menyatakan Soal kuis yang disajikan dalam aplikasi Kahoot menyatakan bahasa yang digunakan dalam kuis ini sederhana dan mudah dimengerti.
- j) Narasumber 10 menyatakan Aplikasi Kahoot sangat memudahkan dalam mengerjakan dan memahami soal kuis. pernyataan tes evaluasi dan pengayaan (Enrichment) dapat menguji seberapa jauh pemahaman tentang materi yang sudah diajarkan diperkuliahan lewat Kuis menggunakan platform Kahoot.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, penilaian mahasiswa terhadap penggunaan platform Kahoot dapat dilihat bahwasanya ketertarikan peserta didik sangat tinggi, yang berarti peserta didik sangat tertarik untuk menggunakan platform Kahoot sebagai kuis dalam pembelajarannya. Pembelajaran yang menyenangkan, menarik minat dan tidak membosankan mahasiswa, salah satu awal agar pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Menurut Arsyad, A (2013) mengatakan bahwa

suasana belajar-mengajar yang menyenangkan bagi peserta didik akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi.

Indikator kemudahan penggunaan Kahoot oleh peserta didik juga mengemukakan bahwa aksesnya mudah dan user friendly dalam penggunaan platform Kahoot sebagai kuis dalam pembelajarannya. Perkembangan teknologi yang cepat menjadi bernilai, jika salah satunya mudah dan aman dalam penggunaannya. Norhashim (1996) menyatakan bahwa kriteria perangkat lunak pembelajaran yang baik adalah kefleksibelannya, mudah diupdate, isi atau content bahan yang berkaitan, kesahihan dan mudah digunakan/ user friendly.

Indikator kebahasaan mendeskripsikan para mahasisiwa mengerti dan jelas paparan soal kuis yang ditampilkan lewat Kahoot dalam perkuliahan konsep dasar pembelajaran IPS, meskipun dalam pembuatan soal dan jawaban kuis pada aplikasi Kahoot tatanan jumlah hurufnya terbatas. Menurut Hamalik (1994) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan si belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam hal penelitian ini Kahoot sebagai media pembelajaran telah tepat dapat menyalurkan bahan pembelajaran yang dapat dimengerti oleh peserta didik.

Indikator kualitas isi mendeskripsikan bahwa peserta didik tetap menyatakan kualitas isi soal kuis tidak berkurang yang diberikan oleh dosen

dalam perkuliahan Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia dengan menggunakan aplikasi Kahoot, sehingga tidak mengurangi kompetensi rencana pembelajaran. Berdasarkan Surjono & Wahyuningsih (2017) menyatakan pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas proses pendidikan antara lain meliputi manajemen sistem informasi (SIM), *e-learning*, media pembelajaran, dan pendidikan *life skill*.

Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas isi pembelajaran. Dari keempat indikator penilaian ini secara rata-rata persepsi peserta didik dengan penggunaan platform kuis Kahoot sebagai media pembelajaran yang menarik untuk diaplikasikan dan digunakan dalam perkuliahan, sehingga permasalahan kebosanan, ketidaktertarikan dalam belajar dan dilema pengajar menyongsong era revolusi 4.0 dapat menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran tanpa mengurangi tujuan, konten dan isi kualitas pembelajaran.

Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas isi pembelajaran. Dari keempat indikator penilaian ini secara rata-rata persepsi peserta didik dengan penggunaan platform kuis Kahoot sebagai media pembelajaran yang menarik untuk diaplikasikan dan digunakan dalam perkuliahan, sehingga permasalahan kebosanan, ketidaktertarikan dalam belajar dan dilema pengajar menyongsong era revolusi 4.0 dapat menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran tanpa

mengurangi tujuan, konten dan isi kualitas pembelajaran.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika membuat kahoot (Kahoot Library, 2017) meliputi :

- 1) Bayangkan bagaimana kahoot Anda akan terlihat ketika dimainkan pada layar besar atau papan tulis interaktif - gunakan gambar beresolusi tinggi bila memungkinkan.
- 2) Maksimalkan peluang belajar dengan menambahkan gambar instruksional, diagram, bagan, atau Video Youtube.
- 3) Eksperimen dengan menggunakan banyak gambar alih-alih hanya satu - Anda dapat dengan mudah membuat mini slideshow gaya animasi gif menggunakan Giphy, atau kolase di PicMonkey atau PIXLR Express.
- 4) Tantang siswa untuk membuat video, animasi, gambar, atau bahkan kode sendiri karya seni untuk kahoot.
- 5) Suntikkan sedikit humor dan kejutan peserta didik dengan guru/dosen
- 6) Bangun antisipasi atau secara bertahap berikan sedikit petunjuk kepada peserta didik dengan gif animasi "pengungkapan gambar".
- 7) Sembunyikan petunjuk untuk pertanyaan ini atau pertanyaan selanjutnya di gambar - atau, sebaliknya, gambar dapat membantu Anda membuat mengelabui pertanyaan dan menguji perhatian peserta didik.

KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan:

1. Pemanfaatan dan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran.
2. Pemanfaatan dan Penggunaan platform kuis Kahoot dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.
3. Platform Kahoot kuis sebagai inovasi pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Dapat dikembangkan sebagai alat evaluasi dan tes.

5. Teknologi Pembelajaran diperlukan kreatifitas dalam menciptakan inovasi teknologi pembelajaran.

Penelitian ini hanya baru membahas penggunaan Aplikasi platform kuis Kahoot. Diharapkan untuk penelitian berikutnya dapat dikembangkan untuk pembelajaran pemanfaatan platform Kahoot lainnya yaitu survey, diskusi dan jumble/ campuran. Selain itu Kahoot hanya dapat dipergunakan dalam lingkungan yang terfasilitasi terhubung jaringan internet yang lancar. Lingkungan yang tidak memadai fasilitasnya akan menghadapi gangguan dalam proses kegiatan pembelajaran, untuk itu diperlukan media alternatif pembelajaran interaktif lainnya sesuai fasilitas yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fauzan, Rikza. (2018). *Implementasi Materi Sejarah Lokal Gerakan Sosial Messianistik dan Nativisme di Banten Melalui Pendekatan Sainifik*. Jurnal Historia, Vol I, No. 2.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Kahoot library. (2017). *The Kahoot! Guide to creating & playing learning games*. Tersedia[Online]https://kahoot.com/files/2017/07/Kahoot_guide_to_creating_and_playing_learning_games.pdf
- Majid, Abdul. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Norhashim, M. & A. R. (1996). *Pengajaran Bantuan Komputer*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka dan Universiti Teknologi Malaysia.
- Official Website 'Kahoot!'. (2017). kahoot.com/company/. Retrieved from <https://kahoot.com/company/>
- Rafnis. (2018). *Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal E-Tech, UNP, Vol 6, No 2.
- Ryan Dellos. (2015). *Kahoot! A digital game resource for learning*. In International. Journal of Instructional Technology and Distance Learning Vol 12 (pp. 49–52).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Aflabeta.
- Surjono, H. D., Muhtadi, A., & Wahyuningsih, D. (2017). *The Implementation of Blended Learning in Multimedia Courses for Undergraduate Students in Indonesia*. International Journal of Information and Education Technology 7 (10).
<https://doi.org/10.18178/ijiet.2017.7.10.972>.
- Usman, Moh Uzer dan Lilis S. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.