

**PEMANFAATAN GAMIFICATION KAHOOT.IT SEBAGAI ENRICHMENT  
KEMAMPUAN BERFIKIR HISTORIS MAHASISWA PADA MATA KULIAH  
SEJARAH KOLONIALISME INDONESIA**

**Rikza Fauzan**

Dosen Jurusan Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

rikza.fauzan@untirta.ac.id

**Abstract**

*The background of this study is the weakness of history teachers who did not maximize their creativity and innovation to utilize internet technology, especially E-Learning applications as a medium for learning history in class. The purpose of this paper is to describe the use of the kahoot.it application in learning history and the benefits of a Learning Management System in learning history. The existence of this learning media is expected to be one solution to improve students' historical thinking skills and can erode the impression of history learning that is rigid, monotonous, uninteresting, and so on. What can be done in using the kahoot.it learning media is an online evaluation tool as enrichment in the classroom. The research method used is qualitative descriptive with the aim of obtaining an overview of the use of kahoot.it media in the class. The use of this learning media is not only focused on certain learning methods, but can be combined with any learning method that is tailored to the characteristics of students.*

**Keywords:** Kahoot.it, Historical Learning, Historical Thinking

**Abstrak**

Latar belakang penelitian ini adalah kelemahan pendidik sejarah yang tidak memaksimalkan kreativitas dan inovasi mereka untuk memanfaatkan teknologi internet, khususnya aplikasi E-Learning sebagai media pembelajaran sejarah di kelas. Tujuan dari makalah ini adalah untuk menggambarkan penggunaan aplikasi kahoot.it dalam pembelajaran sejarah dan keuntungan dari sistem manajemen pembelajaran berbasis sekolah (*Learning Management System*) dalam pembelajaran sejarah. Keberadaan media pembelajaran ini diharapkan menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan berfikir historis mahasiswa dan dapat mengikis kesan pembelajaran sejarah yang kaku, monoton, tidak menarik, dan sebagainya. Hal yang dapat dilakukan dalam penggunaan media pembelajaran kahoot.it 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 siswa.

**Kata kunci:** Kahoot.it, Pembelajaran Sejarah, Berfikir Historis

## PENDAHULUAN

Rendahnya mutu pendidikan selalu menjadi bahan perbincangan dari berbagai pihak. Mengingat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik baiknya sehingga memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. Kedudukan guru sangat penting dalam pendidikan bertolak dari tugas dan tanggung jawab guru yang cukup berat untuk mencerdaskan anak didiknya.

Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan perguruan tinggi harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya menjadikannya dalam proses pembelajaran yang kondusif 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 dia dalam proses belajar mengajar, maka salah satu usaha yang harus dikuasai guru yaitu melaksanakan salah satu dari keterampilan dasar mengajar yaitu 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 siswa 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 bahanbahan 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 banyak guru sejarah yang belum meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran sejarah. Sebagian besar dari mereka lebih suka 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 sejarah adalah pembelajaran yang menjenuhkan, membosankan, model pembelajaran yang monoton, dan kemampuan guru yang tidak optimal dalam melakukan pengembangan. Pendapat tersebut tidak hanya keluar dari

pemahaman siswa akan tetapi dari guru-guru tersebut pada saat melakukan persiapan pembelajaran. Terkadang ada anggapan bahwa mengajar sejarah itu terlalu mudah hanya tinggal membaca buku yang sama dengan siswa 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 oleh guru sejarah juga. Pentingnya kreativitas dan inovasi guru sejarah harus ditingkatkan karena dapat menjadi modal awal dalam menjawab masalah di kelas. Dengan begitu, guru sejarah 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.

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 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 pembelajaran sejarah yang berlangsung, pembelajaran sejarah 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 dapat 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 memasukan 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 berfikir historis mahasiswa pada matakuliah Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia di FKIP Untirta ?
2. Bagaimana hasil pengayaan dalam pengembangan kemampuan berfikir historis mahasiswa pada matakuliah Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia di FKIP Untirta?

#### **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 bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), dokumentasi dan gabungan keempatnya Sugiyono (2015 : 137). Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi/gabungan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didasarkan pada persepsi peserta didik 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 :

- Narasumber RF menyatakan menyatakan bahwa tampilan platform Kahoot pada kuis Sejarah Kolonialisme ini menarik karena perubahan warna dan desain secara teratur.
- Narasumber UH menyatakan lebih semangat untuk belajar dengan adanya kuis Sejarah Kolonialisme berplatform Kahoot.
- Narasumber AB menyatakan Penggunaan platform Kahoot ini membuat pembelajaran Sejarah Kolonialisme menjadi tidak membosankan dan lebih variatif.
- Narasumber AA menyatakan platform kuis Kahoot ini sangat menarik menurutnya dari segi tampilan visual (foto, gambar, dll).
- Narasumber SA menyatakan Motivasi belajar rasanya menjadi meningkat dengan adanya kuis menggunakan aplikasi Kahoot.
- Narasumber IN menyatakan pengayaan (*enrichment*) setelah perkuliahan membuat kemampuan berfikir kesejarahan meningkat.

- Narasumber FR menyatakan Penggunaan Kuis menggunakan aplikasi Kahoot kurang bermanfaat bagi peserta didik dalam Pembelajaran Sejarah Kolonialisme di Indonesia.
- Narasumber HN menyatakan lebih suka mengerjakan soal kuis menggunakan aplikasi Kahoot.
- Narasumber MM menyatakan Soal kuis yang disajikan dalam aplikasi Kahoot merasa peserta didik lebih sulit memahami soal.
- Narasumber HHN menyatakan Aplikasi Kahoot sangat memudahkan dalam mengerjakan dan memahami soal kuis.
- Narasumber AM menyatakan Materi soal yang disajikan mudah dipahami.
- Narasumber DC menyatakan Pada saat ujian pengambilan nilai, sangat memudahkan dengan adanya aplikasi Kahoot ini.
- Narasumber HN menyatakan mudah mengakses aplikasi Kahoot ini.
- Narasumber IN menyatakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi Kahoot ini.
- Narasumber AB menyatakan kemudahan dimengerti, baik dari segi menu maupun fasilitas (tombol).
- Narasumber FR menyatakan kejelasan dan kemudahan pemahaman kalimat yang digunakan dalam soal.

- Narasumber AA menyatakan bahasa yang digunakan dalam kuis ini sederhana dan mudah dimengerti.
- Narasumber FR menyatakan 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. (Azhar Arsyad, 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 mahasiswa mengerti dan jelas paparan soal kuis yang ditampilkan lewat Kahoot dalam perkuliahan Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia, meskipun dalam pembuatan soal dan jawaban kuis pada aplikasi Kahoot tatanan jumlah hurufnya terbatas. (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. (Surjono, Muhtadi, & 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.

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

- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Fauzan, Rikza. (2018). Implementasi Materi Sejarah Lokal Gerakan Sosial Messianistik dan Nativisme di Banten Melalui Pendekatan Sainifik. *Jurnal Historia*, Vol I, No. 2 (April 2018).
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- 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](https://kahoot.com/files/2017/07/Kahoot_guide_to_creating_and_playing_learning_games.pdf)
- Kochar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta : Grasindo
- 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/](https://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). Retrieved from [https://scholar.google.co.kr/citations?user=irAHXE4AAAAJ&hl=en#d=gs\\_md\\_cita=&p=&u=%2Fcitations%3Fview\\_op%3Dview\\_citation%26hl%3Den%26user%3DirAHXE4AAAAJ%26citation\\_for\\_view%3DirAHXE4AAAAJ%3Au5HHmVD\\_uO8C%26tzom%3D-420](https://scholar.google.co.kr/citations?user=irAHXE4AAAAJ&hl=en#d=gs_md_cita=&p=&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Den%26user%3DirAHXE4AAAAJ%26citation_for_view%3DirAHXE4AAAAJ%3Au5HHmVD_uO8C%26tzom%3D-420)
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Alfabeta.
- 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.