

PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN UNSUR BAHASA ARAB

Noza Aflisia¹, Asri Karolina², Eka Yanuarti³
nozaaflisia@iaincurup.ac.id

¹Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

²Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

³Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Abstrak

Pelajaran Bahasa Arab memiliki banyak cabang dan pembahasan. Diantara yang harus dipahami oleh seorang pelajar Bahasa Arab adalah komponen atau unsur dari Bahasa Arab itu sendiri. Agar pembelajaran tidak menjadi membosankan aplikasi kahoot bisa menjadi solusi yang bisa diterapkan. Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan dengan melalui tahapan mengumpulkan data, mengidentifikasi, memahami, menganalisis dan menentukan bentuk evaluasi unsur Bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi kahoot. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi unsur Bahasa Arab dapat dilihat dari unsur *Ashwat*, unsur *Mufradat*, dan unsur *Tarakib*. Kelebihan dari penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran adalah peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar, meminimalisir contek-mencontek, dan mempermudah guru dalam mengevaluasi dan memberi nilai. Sedangkan kekurangan dari penggunaan aplikasi kahoot ini dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah tidak bisa dijalankan apabila ada gangguan jaringan internet ataupun tidak ada jaringan sama sekali, dan guru perlu trik tersendiri, dalam mengintrol peserta didik ketika tes dijalankan.

Kata Kunci : Aplikasi Kahoot; Ashwat; Mufradat; Tarakib.

Pendahuluan

Era Revolusi Industri 4.0 adalah masa dimana tenaga manusia telah digantikan oleh teknologi dengan konsep otomatisasi. Pengaruh kuat yang dirasakan dalam bidang teknologi ini ikut memberi kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Karena ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan beriringan. Seperti halnya dalam pembelajaran telah menggunakan berbagai media terkini yang canggih dan *up to date* digunakan dalam sehingga pembelajaran menjadi semakin menarik dan menyenangkan. Terdapat tiga faktor yang menjadi perhatian mengenai pengembangan dan integrasi teknologi digital ke dalam sebuah pembelajaran yaitu: desain rancangan teknologi, peran pendidik dalam menerapkan teknologi, dan konteks pendidikan dimana teknologi diterapkan¹. Teknologi dalam pembelajaran dapat berupa pemanfaatan media-media terkini dalam pembelajaran. Kehadiran media dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, dengan demikian materi pelajaran akan lebih mudah tersampaikan. Untuk itu memerlukan perubahan dari media konvensional ke media berbasis teknologi². Terbukti

¹ Susilahunid Putrawangsa and Uswatun Hasanah, "INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0," *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018): 42–54, <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>.

² Etha Salaza Titiana et al., "Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, 2019, 309–14.

media berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik baik dalam aspek kognitif maupun psikomotor³.

Diantara berbagai media pembelajaran yang hadir pada saat ini, yang menjadi perhatian salah satunya adalah media yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran yaitu Aplikasi Kahoot. Aplikasi kahoot adalah Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan siswa yang aktif, produktif dan inovatif.⁴ Kahoot ini merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi dengan menggunakan Aplikasi kahoot membantu dalam memotivasi dan memancing semangat belajar melalui evaluasi yang tidak monoton tetapi menarik. Dengan adanya aplikasi kahoot ini peserta didik merasa gembira saat mengikuti pembelajaran⁵.

Penerapan Aplikasi kahoot dalam pembelajaran telah cukup banyak ditilik oleh berbagai peneliti di dunia. Dalam pelajaran Bahasa Inggris Kahoot terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti dengan meningkatnya nilai siswa secara

³ W VINA - Jurusan Manajemen-Fakultas Ekonomi and Undefined 2019, "Penerapan Model Learning Cycle Berbantuan Media Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Umum," *Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id*, 2019, <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/manajemen/article/view/79396>.

⁴ Dwi Hartanti, "MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME KAHOOT BERBASIS HYPERMEDIA," in *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*, 2019.

⁵ Titiana et al., "Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0."

signifikan. Selain siswa mampu mahamai pelajaran Bahasa Inggris, ia juga bisa memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dalam pembelajaran⁶. Begitu juga dalam mata pelajaran Sejarah pada Bab Masa Kependudukan Jepang⁷, kursus Prinsip Pemasaran⁸ dan dalam bidang Farmasi⁹. Kahoot mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Kawarganegaraan¹⁰. Dalam pelajaran matematika, pembelajaran media kahoot dengan teknik STAD (*Student Teams Achievement Division*) yang digunakan terbukti sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman terhadap masalah matematika dibandingkan pembelajaran matematika dengan media konvensional. Siswa terpacu untuk selalu aktif selama pembelajaran dan menunjukkan sikap yang positif¹¹. Selain teknik STAD, juga

⁶ Nunung Susilo Putri, "Kahoot Apps in English Language Teaching (ELT) Context: An Alternative Learning Strategy ARTICLE HISTORY," *ELSYA: Journal of English Language Studies*, vol. 1, 2019, <http://ojs.journal.unilak.ac.id/index.php/elsya>.

⁷ Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, and Eka Purnomo Adi, "Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar," *JKTP* 1, no. 4 (2018): 273–78.

⁸ Nailul Azmi Ismail and Zaleha Ahmad, "Keberkesanan Penggunaan Quizlet Dan Kahoot IT Dalam Memperkasakan Pengajaran Guru Dan Memperkaya Pembelajaran Murid," *E-Journal of the 5th Global Summit on Education GSE 2017*, 2017, 33–43.

⁹ Karunrat Tewthanom, "The Effect of Kahoot Web-Based Learning on Learning Skills of Pharmacy Students: The Trend in Clinical Pharmacokinetics Course for 2 Generations," *Indian Journal of Pharmaceutical Education and Research* 53, no. 2 (2019): 212–15, <https://doi.org/10.5530/ijper.53.2.28>.

¹⁰ Irwan, "IMPLEMENTASI KAHOOT! SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN," *Journal of Civic Education* 1, no. 2 (2019), <https://kahoot.com/>.

¹¹ Hendra Nugraha, "MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 1 PAGADEN KELAS VIII

sama halnya dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel¹². Begitu juga pada pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan berbantuan media pembelajaran aplikasi kahoot efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika¹³. Berdasarkan uji Scheffe' hasil belajar siswa yang belajar dengan aplikasi kahoot lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan aplikasi kahoot¹⁴.

Penelitian lainnya seperti pembelajaran koloid dengan menggunakan media kahoot sebagai alat evaluasi, memberikan dampak pada pengembangan literasi digital peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian dimensi literasi digital yang terdiri dari *information, communication, content-creation, safety dan problem-solving*¹⁵.

DENGAN GAMIFICATION KAHOOT Hendra Nugraha,” *UJMES* 02, no. 02 (2018): 148–54, <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/UJMES/article/view/209>.

¹² Sartika and Mira Octafianti, “PEMANFAATAN KAHOOT UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS X PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL,” *Journal On Education* 1, no. 3 (2019).

¹³ Rica Wijayanti, DIDIK HERMANTO, and ZAINUDDIN ZAINUDDIN, “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) DENGAN BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI KAHOOT,” *Sigma* 4, no. 3 (2019): 1, <https://doi.org/10.36513/sigma.v4i3.640>.

¹⁴ Santi Novita Sari, Ali Shodiqin, and Achmad Buchori, “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTU KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMK PADA MATERI PERSAMAAN LINGKARAN,” *Senatik*, no. 4 (2019): 441–46, <http://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/view/92>.

¹⁵ Jumila Jumila et al., “Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid,” *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 8, no. 2 (2018): 36–41, <https://doi.org/10.21009/jrpk.082.04>.

Semua penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tersebut menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi kahoot pada berbagai disiplin ilmu. Tak terkecuali dalam Bahasa Arab. Penelitian membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar bahasa Arab, mempermudah memahami materi pelajaran, dan mempermudah guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan¹⁶.

Pelajaran Bahasa Arab memiliki banyak cabang dan pembahasan. Diantara yang harus dipahami oleh seorang pelajar Bahasa Arab adalah komponen atau unsur dari Bahasa Arab itu sendiri. Agar pembelajaran tidak menjadi membosankan aplikasi kahoot bisa menjadi solusi yang bisa diterapkan. Dalam tulisan ini, akan disajikan berbagai bentuk evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi kahoot khususnya dalam pembelajaran unsur Bahasa Arab.

PEMBAHASAN

A. Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan *website* edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan Norwegian University of

¹⁶ Fitryanisa and Azimah Mu'tasimatul Sonia, "MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG," in *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III Tahun 2019 HMJ Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang* (Malang, 2019).

Technology and Science pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 Kahoot dibuka secara publik. Satu tahun setelah diluncurkan, Kahoot sudah memiliki lebih dari 1,5 juta pengajar yang telah terdaftar dan 49 juta pembelajar yang terdaftar untuk memainkan permainan ini¹⁷.

Kahoot memiliki 2 (dua) alamat *website* yang digunakan untuk tenaga pengajar kahoot.com dan untuk peserta didik menggunakan kahoot.it. Kahoot dapat dimainkan dengan cara :

1. Masuk ke halaman kahoot dengan mengakses link <https://getkahoot.com>, lalu masuk dengan email dan password yang telah didaftarkan.
2. Mengklik menu kahoot yang tersedia, kemudian akan muncul pilihan kuis yang telah dibuat.
3. Menekan tombol play
4. Dipersilakan untuk memilih cara dalam bermain, yaitu terdapat dua pilihan *classic* dan *Team*.
5. Selanjutnya menginstruksikan kepada peserta didik untuk mengakses link <https://kahoot.it> dan diinstruksikan untuk masukkan PIN untuk mengakses permainan kuis ini.
6. Kahoot siap dimulai dengan kendali dan control pada laptop guru.

¹⁷ Fitri Rofiyarti and Anisa Yunita Sari, "TIK UNTUK AUD: PENGGUNAAN PLATFORM 'KAHOOT!' DALAM MENUMBUHKAN JIWA KOMPETITIF DAN KOLABORATIF ANAK," *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 3b (2017), <https://kahoot.com/>.

B. Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Unsur Bahasa Arab

Bahasa Arab dibangun atas beberapa unsur. Mempelajari Bahasa Arab berarti mempelajari unsur-unsur dalam Bahasa Arab itu sendiri. Unsur Bahasa Arab terdiri atas tiga yaitu sebagai berikut :

1. Unsur *Ashwat*

Unsur *ashwat* adalah unsur yang berkaitan dengan bunyi atau pengucapan huruf. Ini merupakan bagian terpenting sebelum mengucapkan kalimat Bahasa Arab. Belajar pengucapan huruf arab yaitu huruf hijaiyah dengan benar sesuai makhrajnya dapat dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu:

- a. Pengenalan bunyi huruf hijaiyah yang benar.
- b. Pembedaan huruf hijaiyah yang satu dengan yang lainnya.
Karena tidak ada huruf yang sama pengucapannya.
- c. Praktik bahasa, yaitu menerapkannya di dalam percakapan.

Pemanfaatan aplikasi kahoot dalam evaluasi unsur ashwat dapat dilakukan

- a. Menginput soal berupa video orang yang sedang mengucapkan sebuah huruf hijaiyah dari youtube, lalu meminta siswa untuk menjawab dengan memilih salah satu jawaban huruf hijaiyah yang sesuai dengan yang diucapkan

dalam video youtube tersebut. Soal ini bertujuan untuk mengenalkan bunyi bahasa.

- b. Menginput soal berupa video orang yang sedang mengucapkan sebuah *mufradat* dari youtube, lalu meminta siswa untuk menjawab dengan memilih salah satu jawaban berupa huruf hijaiyah yang terdapat dalam *mufradat* yang telah diucapkan dalam video youtube tersebut. Soal ini bertujuan untuk menentukan keberadaan bunyi dalam sebuah kata.
- c. Menginput soal berupa video orang yang sedang mengucapkan sebuah huruf hijaiyah dengan syiddah dari youtube, lalu meminta siswa untuk menjawab dengan memilih salah satu jawaban huruf hijaiyah yang bersyiddah sesuai dengan yang diucapkan dalam video youtube tersebut. Soal ini bertujuan untuk mengidentifikasi bunyi
- d. Menginput soal berupa video orang yang sedang mengucapkan tiga buah huruf hijaiyah secara berurutan dari youtube, lalu meminta siswa untuk menjawab dengan menentukan salah satu huruf diucapkan pertama, kedua atau ketiga. Soal ini bertujuan untuk melatih siswa membedakan bunyi.

Itulah sebagian diantara contoh soal-soal yang bisa dimunculkan dalam aplikasi kahoot untuk unsur *ashwat*. Semua soal yang telah disebutkan tersebut, dapat divariasikan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

2. Unsur *Mufradat*

Unsur *mufradat* adalah bagian terpenting yang harus dikuasai sebelum mempraktikkan kalam. Karena banyak mufradat yang dikuasai akan menentukan banyaknya kalimat yang diutarakan dalam kalam walaupun penguasaan *qawaid* tidak begitu mumpuni.

Diantara soal *mufradat* yang bisa dimunculkan dalam aplikasi kahoot adalah sebagai berikut:

- a. Menginput soal berupa gambar sebuah benda, dengan pertanyaan *ma hadza/hadzih* ?, lalu siswa diminta menjawab dengan memilih salah satu *mufradat* yang sesuai dengan benda dalam gambar tersebut.
- b. Menginput soal berupa gambar sebuah benda, dengan mempertanyakan keberadaan benda tersebut berupa pertanyaan *aina alqalam/alhaqibah/alkitab?*, lalu siswa diminta menjawab dengan memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan posisi benda tersebut di dalam gambar.
- c. Menginput soal berupa gambar atau video mengenai orang yang sedang melakukan sebuah pekerjaan, lalu siswa diminta menjawab dengan memilih salah satu kalimat yang sesuai dengan pekerjaan yang sedang dilakukan dalam gambar/video tersebut.
- d. Menginput soal berupa *mufradat*, lalu siswa diminta menjawab dengan memilih salah satu antonim/sinonim/definisi/makna dari *mufradat* tersebut.

3. Unsur *Tarakib*

Unsur *tarakib* berkaitan dengan Nahwu dan Sharaf. Ini merupakan tahapan ketiga setelah *ashwat* dan *mufradat*. Pembahasan dalam nahwu sangat banyak. Dengan menguasai nahwu dapat dikatakan seseorang telah menguasai Bahasa Arab.

Diantara soal *tarakib* yang bisa dimunculkan dalam aplikasi kahoot adalah soal berupa *fi'il/isim*, lalu meminta siswa menjawab dengan memilih salah satu asal kata yang sesuai dengan soal tersebut. Substansi soal dapat diubah ke kaidah qawaid yang lain seperti *isim maushul*, *isyarab*, merubah pola kalimat dan lain sebagainya.

C. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Unsur Bahasa Arab

Penggunaan sebuah aplikasi dalam pembelajaran, tidak terlepas dari sisi positif dan negative atau yang disebut kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran unsur Bahasa Arab adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari antusias mereka dalam menjawab setiap butir pertanyaan melalui aplikasi kahoot ini.
2. Meminimalisir contek-mencontek dalam sebuah evaluasi. Karena waktu telah ditentukan sehingga peserta didik tidak

memiliki kesempatan untuk membuka yang lain dan tidak sempat untuk bertanya kiri kanan.

3. Hasil evaluasi akan langsung terekap oleh aplikasi kahoot ini. Hal ini tentunya mempermudah guru dalam mengevaluasi dan memberi nilai.

Sedangkan kekurangan dari penggunaan aplikasi kahoot ini dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi tidak bisa dijalankan apabila ada gangguan jaringan internet ataupun tidak ada jaringan sama sekali.
2. Apabila guru tidak memiliki trik tersendiri, maka akan kewalahan dalam mengontrol peserta didik ketika tes dijalankan, dikarenakan suasana kelas akan riuh dan ramai oleh teriakan disebabkan antusias mereka menjalankan aplikasi kahoot ini.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi unsur Bahasa Arab dapat dilihat dari unsur *Ashwat*, yaitu soal berupa pengenalan bunyi huruf hijaiyah yang benar, pembedaan huruf hijaiyah yang satu dengan yang lainnya, dan praktik bahasa. Unsur *Mufradat*, yaitu berupa memilih salah satu *mufradat* yang sesuai dengan, mempertanyakan keberadaan benda, memilih salah satu kalimat yang sesuai dengan pekerjaan yang

sedang dilakukan dalam gambar/video tersebut, menentukan antonim/sinonim/ definisi/makna dari *mufradat* tersebut. Unsur *Tarakib*, yaitu memilih salah satu asal kata yang sesuai dengan soal tersebut. Substansi soal dapat diubah ke kaidah qawaid yang lain seperti *isim maushul*, *isyarah*, merubah pola kalimat dan lain sebagainya. Kelebihan dari penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran adalah peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar, meminimalisir contek-mencontek, dan mempermudah guru dalam mengevaluasi dan memberi nilai. Sedangkan kekurangan dari penggunaan aplikasi kahoot ini dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah tidak bisa dijalankan apabila ada gangguan jaringan internet ataupun tidak ada jaringan sama sekali, dan guru perlu trik tersendiri, dalam mengontrol peserta didik ketika tes dijalankan.

Hasil penelitian ini akan membuka ruang bagi peneliti berikutnya untuk melihat lebih dalam mengenai penggunaan kahoot dalam evaluasi unsur Arab ini, dengan menerapkan langsung bentuk soal-soal tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab hingga diketahui tingkat efektivitasnya, antusias siswa dan lain sebagainya yang berupa respon dari penggunaan aplikasi kahoot tersebut. Selain itu, perlu adanya perluasan penggunaan aplikasi kahoot ini, tidak hanya pada unsur Bahasa Arab saja tetapi juga pada kemahiran Bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, Yudi, and Yeni Hidayati. "Kahoot! Or Quizizz: The Students' Perspectives." In *ELLIC*, 2019. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>.
- Ekonomi, W VINA - SKRIPSI Jurusan Manajemen-Fakultas, and Undefined 2019. "Penerapan Model Learning Cycle Berbantuan Media Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Umum." *Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id*, 2019. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/manajemen/article/view/79396>.
- Fitriani, Lailatul, Achmad Buchori, and Farida Nursyahidah. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA." In *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA (4th SENATIK) PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FPMIPATI-UNIVERSITAS PGRI SEMARANG*. Semarang: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang, 2019.
- Fitryanisa, and Azimah Mu'tasimatul Sonia. "MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG." In *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III Tahun 2019 HMJ Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*. Malang, 2019.
- Hartanti, Dwi. "MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME KAHOOT BERBASIS HYPERMEDIA." In *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan Dan*

Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0, 2019.

Ilmiyah, NH, and Sumbawati MS Sumbawati. "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal Information Engineering and Educational Technology* 3 (2019). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jieet/article/view/5086>.

Irwan. "IMPLEMENTASI KAHOOT! SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN." *Journal of Civic Education* 1, no. 2 (2019). <https://kahoot.com/>.

Ismail, Nailul Azmi, and Zaleha Ahmad. "Keberkesanan Penggunaan Quizlet Dan Kahoot IT Dalam Memperkasakan Pengajaran Guru Dan Memperkaya Pembelajaran Murid." *E-Journal of the 5th Global Summit on Education GSE 2017*, 2017, 33–43.

Jumila, Jumila, Maria Paristiowati, Zulhipri Zulhipri, and Edith Allanas. "Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid." *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 8, no. 2 (2018): 36–41. <https://doi.org/10.21009/jrpk.082.04>.

Nugraha, Hendra. "MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 1 PAGADEN KELAS VIII DENGAN GAMIFICATION KAHOOT Hendra Nugraha." *UJMES* 02, no. 02 (2018): 148–54. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/UJMES/article/view/209>.

Pello, Alfa Charisma Sardjono. "KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA KAHOOT UNTUK TOPIK PERSAMAAN KUADRAT PADA SISWA KELAS X SMA IPH 2 SURABAYA." *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2: (2018): 89–100. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1733.89-

100.

Prieto, Marta Curto, Lara Orcos Palma, Pedro Jesús Blázquez Tobías, and Francisco Javier Molina León. “Student Assessment of the Use of Kahoot in the Learning Process of Science and Mathematics.” *Education Sciences* 9, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.3390/educsci9010055>.

Putrawangsa, Susilahudin, and Uswatun Hasanah. “INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0.” *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018): 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>.

Putri, Nunung Susilo. “Kahoot Apps in English Language Teaching (ELT) Context: An Alternative Learning Strategy ARTICLE HISTORY.” *ELSYA: Journal of English Language Studies*. Vol. 1, 2019. <http://ojs.journal.unilak.ac.id/index.php/elsya>.

Rafnis, Rafnis. “Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.” *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 2019. <https://doi.org/10.24036/ET.V2I2.101336>.

Rofiyarti, Fitri, and Anisa Yunita Sari. “TIK UNTUK AUD: PENGGUNAAN PLATFORM ‘KAHOOT!’ DALAM MENUMBUHKAN JIWA KOMPETITIF DAN KOLABORATIF ANAK.” *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 3b (2017). <https://kahoot.com/>.

Sari, Santi Novita, Ali Shodiqin, and Achmad Buchori. “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTU KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMK PADA MATERI PERSAMAAN LINGKARAN.” *Senatik*, no. 4 (2019): 441–46. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/view/92>.

- Sartika, and Mira Octafianti. "PEMANFAATAN KAHOOT UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS X PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL." *Journal On Education* 1, no. 3 (2019).
- Setiawati, Hayyu Desi, Sihkabuden, and Eka Purnomo Adi. "Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar." *JKTP* 1, no. 4 (2018): 273–78.
- Tewthanom, Karunrat. "The Effect of Kahoot Web-Based Learning on Learning Skills of Pharmacy Students: The Trend in Clinical Pharmacokinetics Course for 2 Generations." *Indian Journal of Pharmaceutical Education and Research* 53, no. 2 (2019): 212–15. <https://doi.org/10.5530/ijper.53.2.28>.
- Titiana, Etha Salaza, Bella Yolandini, Kikit Wiriyanti, and Nur Azizah. "Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2:309–14, 2019.
- Wijayanti, Rica, DIDIK HERMANTO, and ZAINUDDIN ZAINUDDIN. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) DENGAN BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI KAHOOT." *Sigma* 4, no. 3 (2019): 1. <https://doi.org/10.36513/sigma.v4i3.640>.