

Pelatihan Pembuatan Soal Kognitif Berbasis Aplikasi Android *Kahoot* untuk Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Bina Insani Kediri

Karimatus Saidah¹, Endang Sri Mujiwati², Erwin Putera Permana³,
Frans Aditia Wiguna⁴, Susi Damayanti^{5*}, Bagus Amirul Mukmin⁶, Abdul Aziz Hunaifi⁷,
Alfi Laila⁸, Muhamad Basori⁹, Wahyudi¹⁰, Ita Kurnia¹¹

karimatus@unpkediri.ac.id¹, endangsri@unpkediri.ac.id², erwinp@unpkediri.ac.id³,
frans@unpkediri.ac.id⁴, susidamayanti@unpkediri.ac.id^{5*}, bagus.am@unpkediri.ac.id⁶,
hunaifi@unpkediri.ac.id⁷, alfilaila@unpkediri.ac.id⁸, muhamadbасori45@yahoo.com⁹,
wahyudi@unpkdr.ac.id¹⁰, itakurnia@unpkediri.ac.id¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Received: 25 10 2021. Revised: 26 11 2021. Accepted: 14 12 2021.

Abstract : This activity aims to provide training to teachers and practice problem making and implementation in elementary schools. So that teachers get direct experience in making problems through the Kahoot application for teachers. The method of carrying out this activity is carried out from the preparation stage to the reporting of activities that take about 1 month. Parties involved in the activity include: 1). Lecturers as speakers and moderators, students as a support team for the implementation of the event. 2). Teachers in SDIT Bina Insani Kediri. Of the 25 teachers who have participated in the training, as many as 17 teachers have submitted the results of the analysis, based on the results of the questionnaire showed 4 teachers stated there were no obstacles in implementing kahoot. While the other 13 stated to experience some obstacles, namely less accustomed to operating kahoot. The advantages of applications when implemented include more interesting and easy to do. Kahoot application can be one of the alternative learning variations. Through the use of kahoot learning outcomes related to the order of the level of truth problems can be more quickly known. Kahoot application is practical, because teachers can directly monitor students who work on problems.

Keywords : Cognitive evaluation, Kahoot app, Elementary school teacher

Abstrak : Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru serta mempraktikkan pembuatan soal dan implementasinya di sekolah dasar. Sehingga guru mendapatkan pengalaman langsung dalam membuat soal melalui aplikasi *Kahoot* bagi guru. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan mulai tahap persiapan sampai pelaporan kegiatan yang membutuhkan waktu sekitar 1 bulan. Pihak yang terlibat dalam kegiatan meliputi: 1). Dosen sebagai pemateri dan moderator, mahasiswa sebagai tim pendukung pelaksanaan acara. 2). Guru-guru di lingkungan SDIT Bina Insani Kediri. Dari 25 guru yang telah mengikuti pelatihan, sebanyak 17 guru telah mengirimkan hasil analisis, Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan 4 guru menyatakan tidak ada kendala dalam mengimplementasikan *kahoot*. Sedangkan 13 lainnya menyatakan mengalami beberapa kendala yaitu kurang terbiasa dalam mengoperasikan *kahoot*. Keunggulan aplikasi saat diimplementasikan diantaranya adalah lebih menarik dan mudah untuk

dilakukan. Aplikasi *kahoot* dapat menjadi salah satu alternatif variasi pembelajaran. Melalui penggunaan *kahoot* hasil belajar yang berkaitan dengan urutan tingkat kebenaran soal dapat lebih cepat diketahui. Aplikasi *kahoot* praktis, karena guru dapat memonitor secara langsung siswa yang mengerjakan soal.

Kata kunci : Evaluasi kognitif, Aplikasi *kahoot*, Guru sekolah dasar

ANALISIS SITUASI

Sejak tahun 2020, pandemi covid-19 telah memaksa dunia pendidikan untuk merubah strategi pembelajaran. Kegiatan tatap muka di sekolah pada akhirnya harus di ganti dengan system pembelajaran non tatap muka atau di istilahkan sebagai belajar dari rumah. Kegiatan belajar dari rumah telah diterapkan oleh sekitar 28,6 juta jiwa dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas/kejuruan di berbagai provinsi. Bahkan di beberapa tempat pembelajaran di rumah telah berlangsung sejak 16 Maret 2020 (Arifa, 2020). Hal ini didasarkan pada surat edaran menteri pendidikan No 4 tahun 2020. Dalam surat edaran ini disebutkan bahwa tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua.

Hingga saat ini tahun 2021, sekolah telah beradaptasi dengan kegiatan belajar dari rumah atau yang juga di kenal sebagai pembelajaran daring. Pembelajaran daring diartikan sebagai pengalaman belajar dalam lingkungan yang sinkron maupun asinkron dengan menggunakan perangkat-perangkat yang berbeda (handphone, laptop dan lain sebagainya) melalui akses internet. Dalam lingkungan seperti ini siswa dapat belajar dan berinteraksi bersama siswa lain maupun guru dimanapun mereka berada, Singh & Tuman dalam (Huang et al., 2020). Untuk mendukung pembelajaran daring agar belajar lebih efektif dari pada pembelajaran tatap muka, sumber belajar harus memenuhi beberapa kondisi. Pertama, kondisi tersebut diantaranya adalah isi pembelajaran harus menarik perhatian siswa atau sesuai dengan kebutuhan siswa. Kedua, isi memiliki tingkat kesulitan yang sedang dan dalam skala yang tepat sehingga sesuai dengan kemampuan kognitif siswa, struktur isi sederhana dan jelas. Ketiga, isi didesain dengan baik untuk menghindari mata lelah siswa karena terus menghadap layar (tidak memunculkan warna-warna yang menyakitkan mata) dan keempat petunjuk pembelajaran dan penggunaan aplikasi jelas sehingga tidak membuat siswa merasa kebingungan (Huang, R., Chen, G., Yang, J., 2013).

Yang harus menjadi perhatian lebih dalam pelaksanaan belajar di rumah adalah bagaimana siswa tidak merasa terbebani dengan belajar dan tugas dari guru, serta guru juga tidak merasa terbebani dengan tugas administratif yang berkaitan dengan koreksi tugas siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Saidah, 2017) menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring terutama di Kabupaten Banyuwangi, mengalami beberapa kendala diantaranya ketersediaan koneksi internet, siswa kesulitan memahami materi dan tugas, orang tua tidak dapat selalu hadir mendampingi belajar anak anaknya, serta kondisi lingkungan yang kurang ideal untuk pembelajaran daring.

Hasil wawancara dengan guru di SDIT Bina Insani Kediri menunjukkan bahwa selama ini guru lebih banyak menggunakan media *whatsapp* untuk menyampaikan tugas ke pada siswa, kemudian siswa di minta untuk memfoto hasil pekerjaan untuk selanjutnya di koreksi oleh guru. Tentu saja hal ini cukup menyita waktu guru, selain memastikan siswanya untuk belajar, guru juga harus menilai satu per satu hasil pekerjaan siswa yang telah di kirimkan setiap hari.

Salah satu aplikasi android yang dapat digunakan untuk memudahkan tugas guru adalah aplikasi *Kahoot*. Aplikasi ini merupakan salah satu media pembuatan soal secara *online*. Guru dapat menentukan model soal sesuai dengan kebutuhan belajar siswanya, misalnya menggunakan model pilihan, ganda, benar salah, *puzzle* dan lain sebagainya. Guru dapat pula menampilkan gambar, audiobahkan video dalam soal yang telah dibuat (Permana, 2018). Siswa dapat mengerjakan soal melalui tautan yang dibagikan oleh guru tanpa harus mengunduh aplikasi yang sama. Hasil pekerjaan siswa akan langsung muncul, sehingga guru tidak perlu mengoreksi hasil pekerjaan siswa. Hal ini lebih efisien waktu dan memudahkan rekap administrasi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru serta mempraktikkan pembuatan soal dan implementasinya di sekolah dasar. Sehingga guru mendapatkan pengalaman langsung dalam membuat soal melalui aplikasi *Kahoot* bagi guru di SDIT Bina Insani Kediri.

SOLUSI DAN TARGET

Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembuatan penilaian pembelajaran. Penggunaan *kahoot* juga dapat mempermudah guru untuk mendapatkan hasil penilaian beserta analisis masing-masing soalnya. Hasil penelitian oleh (Bahar et al., 2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi *Kahoot* dinyatakan efektif digunakan oleh para guru di sekolah dasar di Sukabumi Jawa Barat. Selain itu hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Tóth et al., 2019) Penggunaan *kahoot* untuk

latihan dalam bentuk *quiz* dapat membantu siswa untuk mendapatkan nilai lebih tinggi saat ujian. Hal ini dibuktikan dengan hasil ujian siswa yang telah berlatih menggunakan *kahoot* mendapatkan nilai lebih tinggi dari pada siswa yang tidak menggunakan *kahoot* untuk berlatih. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Owen & Licorish, 2020) menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa *Kahoot!* meningkatkan perhatian dan fokus, interaksi dan keterlibatan, kesenangan dan kenikmatan dan ditingkatkan evaluasi pengetahuan dan pembelajaran dan retensi (atau mengingat) baik untuk tahun pertama dan ketiga mahasiswa Ilmu Informasi.

Hasil penelitian yang di lakukan oleh (Nguyen & Yukawa, 2019) yang berjudul *Kahoot with Smartphones in Testing and Assessment of Language Teaching and Learning, the Need of Training on Mobile Devices for Vietnamese Teachers and Students* menunjukkan bahwa baik guru maupun peserta didik memiliki pandangan dan sikap positif terhadap jejaring sosial demi kemajuan pendidikan. Kedua belah pihak sepakat bahwa manfaat dari *Kahoot* melebihi kekurangannya untuk perbaikan di proses pengujian dan penilaian mereka. Hasil penelitian dari (Wang & Tahir, 2020) tentang efek penggunaan *kahoot* adalah bahwa *Kahoot!* memiliki efek positif pada pembelajaran, tetapi ada tantangan dan ruang untuk perbaikan. Tinjauan literatur kami menunjukkan bahwa telah dilakukan beberapa percobaan tentang efek pembelajaran menggunakan *Kahoot!* tetapi masih ada ruang untuk studi empiris, terutama tentang dinamika kelas, kecemasan siswa, dan persepsi siswa dan guru. Penelitian yang di lakukan oleh (Fazriyah et al., 2020) berjudul penggunaan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran sekolah dasar.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dipaparkan maka dapat diketahui bahwa masalah saat ini di hadapi oleh guru saat pembelajaran daring adalah penyampaian tugas kepada siswa masih menggunakan media *whatsapp* sehingga kurang menarik bagi siswa dan membuat siswa bosan. Dari keterangan tersebut maka tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah untuk mengetahui deskripsi pelatihan penggunaan aplikasi *kahoot* di SDIT Bina Insani Kediri, untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru saat mempraktikkan pembuatan soal menggunakan aplikasi *kahoot*, dan untuk mengetahui respon guru terhadap kegiatan pelatihan pembuatan soal menggunakan aplikasi *kahoot*. Diharapkan kegiatan ini bermanfaat untuk menambah skill guru dalam mengaplikasikan teknologi pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Khususnya pada bidang evaluasi pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDIT Bina Insani yaitu sebagai berikut. Membentuk tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Mengkoordinasi dengan mitra pengabdian kepada masyarakat. Menyusun materi dan media dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat. Pembagian tugas dalam tim pengabdian masyarakat, diantaranya sebagai moderator acara, pemateri dan tim pendukung acara. Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah sasaran. Melakukan pendampingan terhadap guru. Mengadakan evaluasi kegiatan bersama sekolah mitra.

Teknik penyelesaian masalah pengabdian kepada masyarakat yang digunakan untuk mencapai tujuan kegiatan yaitu dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru agar guru dapat menyusun soal yang menarik menggunakan aplikasi *kahoot*. Kegiatan ini dilaksanakan mulai tahap persiapan sampai pelaporan kegiatan yang membutuhkan waktu sekitar 1 bulan. Pihak yang terlibat dalam kegiatan meliputi: 1). Dosen sebagai pemateri dan moderator, mahasiswa sebagai tim pendukung pelaksanaan acara. 2). Guru-guru di lingkungan SDIT Bina Insani Kediri. Adapun rancangan evaluasi yang akan dilakukan diukur melalui angket respon guru pasca kegiatan. Ketercapaian tujuan kegiatan diukur dari jumlah guru yang membuat soal untuk diimplementasikan kepada siswa didiknya. Jika 70 % guru melakukan implementasi dan mengisi bukti pelaksanaan melalui *google form* yang telah disiapkan, maka pelatihan dikatakan berhasil. Selain itu ketercapaian secara kualitatif juga diukur dari respon guru tentang pelaksanaan kegiatan dari aspek.

HASIL DAN LUARAN

SDIT Bina Insani yang berdiri sejak tahun 2001 adalah sekolah percontohan yang melahirkan siswa cerdas berkarakter dan mendapat dukungan penuh dari Dinas Pendidikan. SDIT Bina Insani Kwedon juga menjadi rujukan sekolah di Kediri dan sekitarnya. Bina Insani adalah sekolah yang mencetak siswa-siswinya menjadi siswa yang gemar belajar, kreatif dan inovatif, tuntas secara akademis, berwawasan global dan kebangsaan. Selain itu juga mampu beribadah dengan tertib dan atas kesadaran sendiri, memiliki kepercayaan diri yang baik, disiplin, mandiri dan beradab Islam. Bina Insani mampu menumbuhkan budaya akademik dan budaya organisasi sehingga terbentuklah siswa yang berprestasi tinggi dan berkarakter Islam.

SDIT Bina Insani memiliki fasilitas yang lengkap baik dari segi fasilitas computer, internet dan lain sebagainya. Siswa yang belajar di sekolah tersebut rata-rata dari kalangan menengah ke atas, sehingga dapat memenuhi kebutuhan materil bagi siswa. Kegiatan

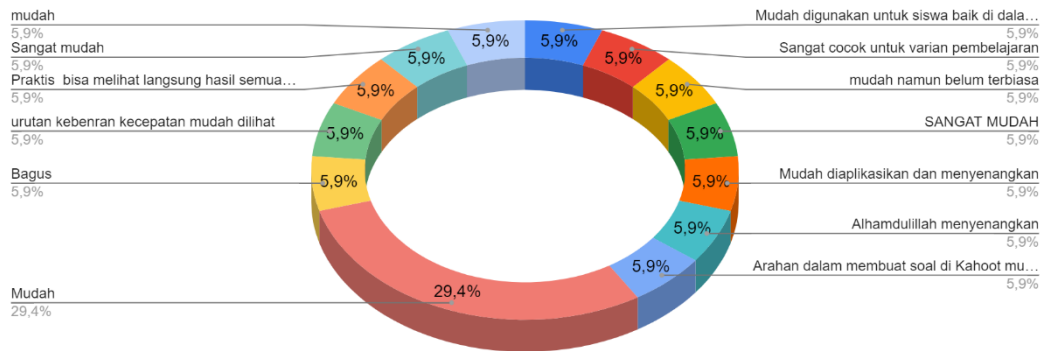
pembelajaran daring selama masa pandemic, tidak begitu menjadi halangan ketika siswa melaksanakan kegiatan belajar menggunakan *smartphone*. Potensi pengembangan di SDIT Bina Insani dapat dilakukan dari aspek pengembangan sumber daya guru yang memiliki semangat untuk belajar, serta memberikan respon positif ketika berdiskusi tentang kegiatan. Potensi lain yaitu kepala sekolah yang sangat responsif dan mendukung penuh kegiatan dengan menyiapkan fasilitas kegiatan. Solusi pengembangan (pemberdayaan) masyarakat diantaranya penyusunan materi tentang panduan penilaian kognitif dan ragam soal-soal evaluasi, penyusunan materi tentang pengenalan aplikasi *kahoot*, Pembimbingan guru menyusun soal menggunakan aplikasi *kahoot*. Pendampingan guru dalam implementasi penggunaan aplikasi *kahoot*.

Tingkat ketercapaian sasaran program ditinjau dari keterlaksanaan kegiatan dapat dilihat dari guru-guru yang antusias dalam mengikuti kegiatan secara tatap muka berjumlah 25 guru, terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran. Kegiatan pengabdian dimulai dari penyampaian materi tentang penyusunan soal kognitif yang di sampaikan oleh Karimatus Saidah, M.Pd. Selanjutnya guru melakukan praktik penyusunan soal kognitif dengan di damping oleh tim pengabdian masyarakat. Hasil pembuatan soal kemudian dipresentasikan dan diberi masukan oleh tim untuk perbaikan.

Pada sesi berikutnya dilaksanakan penyampaian materi dan pendampingan penyusunan soal menggunakan aplikasi *kahoot*. Setelah selesai guru mempresentasikan simulasi pengerjaan soal melalui aplikasi *kahoot*. Setelah pelaksanaan kegiatan guru mengimplementasikan soal yang telah dibuat menggunakan aplikasi *kahoot* kepada siswanya. Hasil implementasi kemudian dianalisis dan dikirimkan kepada tim pengabdian masyarakat melalui *google form*. Dari 25 guru yang telah mengikuti pelatihan, sebanyak 17 guru telah mengirimkan hasil analisis. Hal tersebut menunjukkan 70 % guru telah mengirimkan *google form*. Sehingga dapat dikatakan bahwa guru-guru telah mampu menyusun soal serta mengimplementasikan di kelas. Data hasil pengabdian yang dilakukan pada SDIT Bina Insani akan disajikan dalam bentuk gambar disertai penjelasan detailnya.

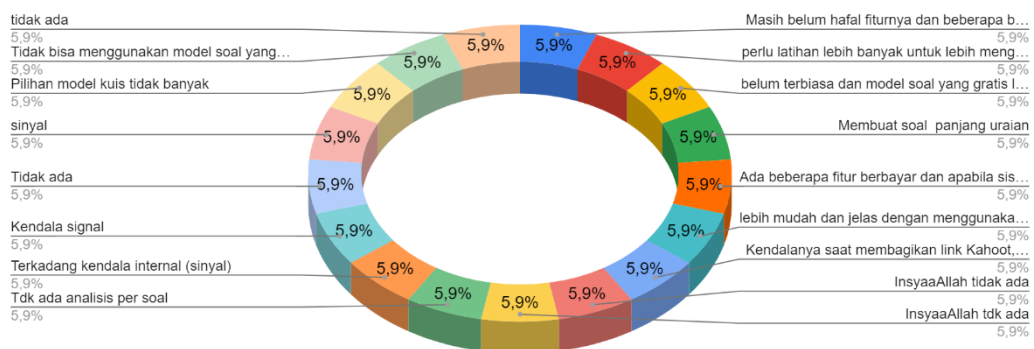
Berdasarkan hasil dari kuesioner guru tentang kemudahan penggunaan aplikasi menunjukkan bahwa 100% guru menyatakan aplikasi mudah digunakan. Lebih jauh guru menjelaskan bahwa aplikasi ini mudah digunakan baik saat pelaksanaan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, karena dapat dimainkan bersama sama ataupun secara individu. Aplikasi *kahoot* dapat menjadi salah satu alternatif variasi pembelajaran. Melalui penggunaan *kahoot* hasil belajar yang berkaitan dengan urutan tingkat kebenaran soal dapat lebih cepat diketahui.

Aplikasi *kahoot* praktis, karena guru dapat memonitor secara langsung siswa yang mengerjakan soal. Namun guru menyatakan masih perlu membiasakan karena ada detail dalam aplikasi yang guru belum paham. Selain itu setting aplikasi masih dalam bahasa inggris saja, belum ada dalam versi bahasa Indonesia.



Gambar 1. Persentase Kemudahan Penggunaan Aplikasi

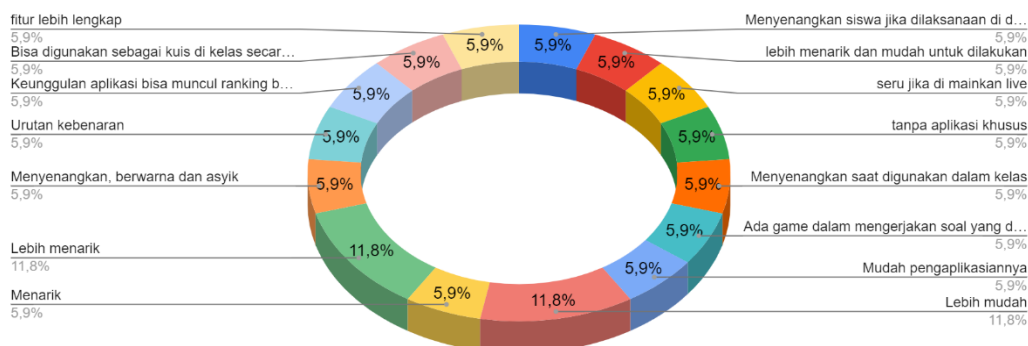
Kendala penggunaan aplikasi kahoot berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan 4 guru menyatakan tidak ada kendala dalam mengimplementasikan *kahoot*. Sedangkan 13 lainnya menyatakan mengalami beberapa kendala. Beberapa kendala yang di alami guru saat menggunakan aplikasi *kahoot* yaitu, masih banyak fitur yang belum di eksplorasi sehingga perlu lebih banyak latihan dalam menggunakan aplikasi *kahoot*. Selain itu aplikasi *kahoot* masih belum dapat memfasilitasi pembuatan soal dalam bentuk uraian yang panjang. Aplikasi *kahoot* walaupun dapat dioperasikan menggunakan *smartphone*, namun akan lebih mudah jika menggunakan laptop.



Gambar 2. Persentase Kendala Penggunaan Aplikasi

Selain itu aplikasi *kahoot* menyajikan model soal yang terbatas pada versi tidak berbayarnya. Sedangkan jika guru ingin mendapatkan variasi model soal yang lebih banyak maka harus meng*upgrade* menjadi versi berbayar, dan tentu saja hal ini membutuhkan biaya bagi guru. Secara umum guru menyatakan bahwa kesulitan terjadi karena belum terbiasa menggunakan aplikasi *kahoot* sehingga terkadang tautan soal yang dibagikan tidak bisa di buka.

Keunggulan aplikasi saat diimplementasikan diantaranya adalah lebih menarik dan mudah untuk dilakukan. Akan lebih seru jika dilakukan di dalam kelas dan secara *live*. Permainan dapat dilakukan tanpa menggunakan aplikasi khusus. Selain itu dapat muncul ranking setelah pengerjaan soal, sehingga dapat menghidupkan suasana belajar siswa. Fitur yang terdapat dalam *kahoot* lebih lengkap. Ketika selesai mengerjakan hasil belajar dapat di download dalam bentuk *spreadsheet* sehingga memudahkan guru dalam menganalisis hasil belajar siswa.



Gambar 3. Keunggulan Aplikasi

Kahoot menawarkan model soal yang beragam terutama dalam versi berbayarnya, sehingga guru dapat menambahkan variasi soal saat penyusunannya. Dalam pembuatan soal menggunakan *kahoot* guru dapat menambahkan video audio maupun gambar visual sebagai salah satu bentuk soal, sehingga soal yang dibuat tidak monoton, dan dapat mengatasi kekurangan siswa, misalnya dalam kemampuan membaca. Guru dapat menganalisis soal secara keseluruhan maupun analisis tiap butir sehingga guru dapat memetakan soal-soal yang di rasa lebih sulit dari pada soal yang lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil pengabdian masyarakat ditemukan bahwa aplikasi *kahoot* mudah digunakan baik saat pelaksanaan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, karena dapat dimainkan bersama sama maupun secara individu. Aplikasi *kahoot* dapat menjadi salah satu alternatif variasi pembelajaran. Melalui penggunaan *kahoot* hasil belajar yang berkaitan dengan urutan tingkat kebenaran soal dapat lebih cepat diketahui. Aplikasi *kahoot* praktis, karena guru dapat memonitor secara langsung siswa yang mengerjakan soal. Namun guru menyatakan masih perlu membiasakan. Beberapa kendala yang di alami guru saat menggunakan aplikasi *kahoot* yaitu, masih banyak fitur yang belum dieksplorasi sehingga perlu lebih banyak latihan dalam menggunakan aplikasi *kahoot*. Selain itu aplikasi *kahoot* masih belum dapat memfasilitasi pembuatan soal dalam bentuk uraian yang panjang. Secara umum

peserta pelatihan memberikan kesan yang positif terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menyatakan bahwa kegiatan sangat menarik dan menyenangkan. Guru merasa mendapatkan ilmu baru. Guru sangat antusias untuk mengikuti pelatihan dan siap untuk mengimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Keunggulan aplikasi saat diimplementasikan diantaranya adalah lebih menarik dan mudah untuk dilakukan. Akan lebih seru jika dilakukan di dalam kelas dan secara *live*.

DAFTAR RUJUKAN

- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). EFEKTIFITAS KAHOOT BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Huang, R., Chen, G., Yang, J., & L. (2013). *The new Shape of Learning: Adapting to Social Changes in The Information Society*. (R.Huang & J.M Spector (ed.)). Springer. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-642-32301-0_1
- Huang, R. H., Liu, D. J., Tlili, A., Yang, J. F., & Wang, H. H. (2020). Handbook on facilitating flexible learning during educational disruption: The Chinese experience in maintaining uninterrupted learning in COVID-19 Outbreak. In *Smart Learning Institute of Beijing Normal University UNESCO*.
- Nguyen, T. T. T., & Yukawa, T. (2019). Kahoot with smartphones in testing and assessment of language teaching and learning, the need of training on mobile devices for vietnamese teachers and students. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(4). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.4.1214>
- Owen, H. E., & Licorish, S. A. (2020). Game-based student response system: The effectiveness of Kahoot! On junior and senior information science students' learning. *Journal of Information Technology Education: Research*, 19. <https://doi.org/10.28945/4608>
- Permana, E. P. (2018). Efektifitas Model Creative Problem Solving Dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2). <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1441>

- Saidah, K. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pengenalan Nilai-Nilai Kearifan Lokal di SDN Burengan 2 Kota Kediri. *Journal of Chemical Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Tóth, Á., Lógó, P., & Lógó, E. (2019). The effect of the kahoot quiz on the student's results in the exam. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, 27(2). <https://doi.org/10.3311/PPso.12464>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>