
Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Materi Teks Hikayat Di Kelas X MAN Kota Mojokerto

Reisya Diva Maharani Putri¹, Tannia Alfianti Putri², Taswirul Afkar³

^{1,2,3}Universitas Islam Majapahit

divareisya@gmail.com¹, tanniaalfiantiputri354@gmail.com², taswirulafkar26@gmail.com³

ABSTRACT; *The advancement of information technology has influenced various aspects of life, including education. Amid these developments, the use of technology-based learning media is essential to create an interactive and enjoyable learning environment. This study aims to analyze the effectiveness of using Kahoot as a learning medium to enhance students' understanding of hikayat texts in class X MAN Kota Mojokerto. The research uses a Classroom Action Research (CAR) design consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this research were students in class X who had difficulties in understanding hikayat texts. Data were collected through learning outcome tests, observation sheets, and interviews. The results of the study showed a significant improvement in students' understanding of hikayat texts after using Kahoot. Additionally, Kahoot increased student motivation and participation in learning. Despite some challenges with devices and internet connectivity, Kahoot proved to be effective in supporting a more enjoyable and relevant learning experience for the digital generation. This study contributes to the development of innovative learning methods that can be adapted to the context of literature learning in schools.*

Keywords: *Learning Media, Kahoot, Hikayat Texts*

ABSTRAK; *Kemajuan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di tengah perkembangan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks hikayat di kelas X MAN Kota Mojokerto. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang mengalami kesulitan dalam memahami teks hikayat. Data diperoleh melalui tes hasil belajar, lembar observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap teks hikayat setelah menggunakan Kahoot. Selain itu, penggunaan Kahoot juga berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Meskipun terdapat kendala dalam hal perangkat dan jaringan internet, secara keseluruhan, Kahoot terbukti*

efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan dapat diadaptasi dalam konteks pembelajaran sastra di sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kahoot, Teks Hikayat.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Dengan semakin berkembangnya teknologi digital, pola interaksi antara guru dan siswa pun mengalami transformasi yang signifikan. Guru tidak lagi hanya bertindak sebagai sumber utama pengetahuan, tetapi juga dituntut untuk menjadi fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif (Siringoringo & Alfaridzi, 2024). Salah satu tantangan besar yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana menyampaikan materi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa secara mendalam. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat relevan, mengingat potensi media tersebut dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Salah satu platform yang kini semakin populer digunakan sebagai media pembelajaran adalah Kahoot, sebuah aplikasi berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan oleh siswa secara real-time. Kahoot bukan hanya menyajikan pembelajaran dalam bentuk kuis, tetapi juga menyertakan elemen permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Fitur-fitur seperti leaderboard dan timer yang ada dalam Kahoot memungkinkan terciptanya suasana kompetitif yang sehat di antara siswa, yang dapat mendorong mereka untuk lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Hidayat et al., 2023). Penggunaan media berbasis permainan ini telah terbukti efektif dalam mengatasi kebosanan dan ketidakaktifan siswa, yang seringkali menjadi kendala utama dalam pembelajaran konvensional.

Namun, meskipun Kahoot menawarkan berbagai keuntungan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, tantangan lain muncul dalam konteks penerapan media ini dalam materi yang lebih kompleks, seperti teks hikayat dalam

pembelajaran sastra. Teks hikayat merupakan salah satu materi sastra dalam kurikulum Bahasa Indonesia yang sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hikayat memiliki ciri khas penggunaan bahasa klasik yang sarat dengan nilai-nilai moral, namun sering kali tidak relevan dengan kehidupan modern siswa. Hal ini disebabkan oleh perbedaan konteks sosial dan budaya antara kehidupan dalam hikayat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Hadi (2015), karakteristik bahasa hikayat yang cenderung kuno dan terikat pada nilai-nilai tradisional seringkali membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami isi dan pesan yang terkandung dalam teks tersebut. Ditambah lagi, sebagian besar siswa lebih tertarik pada materi pelajaran yang lebih relevan dan mudah dipahami melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Akibatnya, banyak siswa yang tidak tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami teks hikayat. Keadaan ini dapat menghambat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral dan budaya yang terkandung dalam karya sastra tersebut. Dalam kondisi seperti ini, pendekatan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah atau membaca teks secara langsung dinilai kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan siswa akan pembelajaran yang lebih menarik dan kebutuhan mereka untuk memahami materi yang lebih kompleks seperti teks hikayat.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital, salah satunya adalah Kahoot. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran teks hikayat diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan aktif dalam memahami teks tersebut. Kahoot dapat diintegrasikan dengan pembelajaran teks hikayat melalui pembuatan kuis yang berfokus pada pemahaman isi teks, analisis terhadap nilai-nilai moral dalam hikayat, serta pemahaman terhadap unsur-unsur sastra yang ada dalam karya tersebut. Dengan demikian, penggunaan Kahoot diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, sambil tetap mempertahankan esensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Perangin-angin et al., 2024).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan bersemangat dalam belajar. Dengan adanya elemen

kompetitif dalam permainan, siswa akan terdorong untuk memberikan jawaban yang benar dengan cepat, yang pada gilirannya akan membantu mereka lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks hikayat. Penelitian ini akan mengeksplorasi sejauh mana Kahoot dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks hikayat, serta bagaimana media ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran teks hikayat, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran. Selain itu, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran sastra di sekolah-sekolah di Indonesia. Diharapkan, melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi teks hikayat, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Desain ini dipilih karena sifatnya yang memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memantau dan mengevaluasi perubahan yang terjadi secara real-time. Tahap perencanaan dimulai dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang secara khusus merancang penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran utama dalam pembelajaran teks hikayat. Dalam pelaksanaan, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun, di mana siswa diminta untuk membaca teks hikayat dan kemudian mengikuti kuis berbasis Kahoot yang bertujuan untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Peneliti juga melakukan observasi selama proses pembelajaran untuk mengamati partisipasi, motivasi, dan pemahaman materi oleh siswa.

Sebagai instrumen penelitian, digunakan beberapa alat untuk mengumpulkan data yang relevan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap teks hikayat, baik sebelum maupun setelah pembelajaran menggunakan Kahoot. Lembar observasi juga digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran, memberikan gambaran tentang bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut. Selain itu, wawancara dengan siswa dilakukan untuk menggali pendapat mereka mengenai pengalaman dan pendapat mereka terkait penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Semua data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran teks hikayat. Hasil analisis tes digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa, sementara data dari observasi dan wawancara membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat efektivitas pembelajaran yang menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mencakup analisis terhadap data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan hasil tes yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana efektivitas Kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks hikayat dan bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

1. Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Teks Hikayat

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi teks hikayat setelah menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran. Pada tes awal, sebelum menggunakan Kahoot, mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami inti cerita dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam teks hikayat. Teks hikayat, yang sering kali menggunakan bahasa klasik dan kiasan, menjadi hambatan bagi sebagian besar siswa dalam menghubungkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari mereka (Hadi, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional tidak cukup menarik perhatian siswa dalam memahami materi yang dianggap sulit ini. Namun, setelah pembelajaran dengan menggunakan Kahoot, hasil tes menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan. Sebagian besar siswa dapat menjawab dengan lebih tepat dan

mendalam, terutama pada bagian yang menguji pemahaman mereka terhadap isi dan makna moral teks hikayat.

Keberhasilan Kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa dapat dijelaskan melalui interaksi yang terjalin selama pembelajaran. Fitur-fitur Kahoot, seperti kuis berbasis permainan, leaderboard, dan timer, menciptakan suasana kompetitif yang membuat siswa lebih fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Kompetisi antar-siswa untuk memperoleh nilai tertinggi dalam kuis membuat mereka lebih termotivasi untuk membaca teks dengan seksama dan menganalisis makna dari setiap bagian teks hikayat. Hasil ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang semula dianggap sulit dan membosankan. Selain itu, penggunaan Kahoot juga memberikan siswa kesempatan untuk mengulang materi yang telah mereka pelajari secara mandiri, dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bersifat aktif dan berbasis pada kebutuhan siswa, sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Shocia Septipa & Marzam Marzam, 2024).

2. Motivasi dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

Selain meningkatkan pemahaman materi, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, terlihat adanya peningkatan antusiasme yang signifikan pada siswa. Sebelumnya, dengan menggunakan metode konvensional, siswa terlihat pasif dan kurang tertarik pada materi teks hikayat, yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif (Rahman et al., 2024). Namun, setelah penerapan Kahoot, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dan lebih aktif dalam mengikuti kuis interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa elemen permainan dalam Kahoot efektif dalam merangsang motivasi siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan setelah menggunakan Kahoot. Mereka menganggap penggunaan Kahoot sebagai bentuk pembelajaran yang tidak membosankan, bahkan menyenangkan karena adanya unsur kompetisi dalam setiap kuis yang diadakan. Fitur-fitur seperti timer dan leaderboard memotivasi siswa untuk memberikan jawaban yang benar dengan cepat dan akurat, yang secara tidak langsung mendorong siswa

untuk lebih fokus dan berpikir kritis. Dengan adanya kompetisi tersebut, siswa merasa terdorong untuk lebih aktif, baik dalam mempersiapkan diri sebelum kuis maupun saat mengikuti kuis itu sendiri. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot bukan hanya mempengaruhi pemahaman siswa, tetapi juga berperan besar dalam meningkatkan motivasi belajar mereka.

3. Pengaruh Kahoot Terhadap Proses Pembelajaran Teks Hikayat

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran teks hikayat. Salah satu masalah utama dalam pembelajaran teks hikayat adalah penggunaan bahasa klasik yang sering kali sulit dipahami oleh siswa. Dalam konteks ini, Kahoot menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat merubah cara siswa memandang dan mempelajari teks hikayat. Dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kuis yang berbasis pertanyaan, Kahoot memfasilitasi mereka dalam menganalisis teks hikayat lebih mendalam dan memahami pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Aeni dkk. (2024) menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam analisis teks. Melalui berbagai pertanyaan yang ditawarkan dalam kuis, siswa didorong untuk mengidentifikasi tokoh, peristiwa, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam teks hikayat. Pembelajaran yang semula terkesan kaku dan sulit, kini dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi yang ada. Selain itu, penggunaan Kahoot juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Meskipun siswa tetap dibimbing oleh guru, mereka diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dan menguji pemahaman mereka melalui kuis yang disediakan. Pendekatan ini mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bersifat student-centered, di mana siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mereka.

4. Kendala dalam Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran

Meskipun penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan partisipasi siswa, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala yang dapat mempengaruhi kelancaran penerapannya. Salah satu kendala utama adalah terbatasnya perangkat yang dapat digunakan oleh siswa. Di kelas X MAN Kota Mojokerto, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses Kahoot karena terbatasnya perangkat elektronik yang dimiliki oleh siswa. Hal ini menghambat sebagian siswa dalam berpartisipasi secara maksimal

dalam kuis, yang pada gilirannya mempengaruhi proses pembelajaran secara keseluruhan. Kendala ini menjadi tantangan bagi penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, mengingat tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat elektronik (Salsabila et al., 2020).

Kendala lain yang ditemukan adalah masalah jaringan internet yang tidak stabil. Beberapa siswa mengalami gangguan koneksi internet selama pembelajaran menggunakan Kahoot, sehingga mereka tidak dapat mengikuti kuis dengan lancar. Gangguan ini tentu saja mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran, mengingat Kahoot memerlukan koneksi internet yang stabil untuk berfungsi dengan baik. Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi pihak sekolah untuk meningkatkan infrastruktur teknologi yang mendukung, seperti menyediakan perangkat yang memadai serta memastikan akses internet yang stabil dan dapat diandalkan oleh seluruh siswa.

5. Refleksi dan Rekomendasi

Refleksi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks hikayat, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi, penggunaan Kahoot dapat menjadi alternatif yang sangat berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, disarankan agar guru terus mengembangkan dan mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, khususnya yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran dapat lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Pihak sekolah juga perlu memperhatikan pengembangan infrastruktur teknologi yang mendukung agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan dengan optimal. Hal ini mencakup penyediaan perangkat yang memadai serta memastikan jaringan internet yang stabil. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran lainnya yang berbasis teknologi, serta untuk melihat dampaknya dalam pembelajaran materi lainnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat diperluas dan diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dalam materi teks hikayat di kelas X MAN Kota Mojokerto memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Penggunaan Kahoot berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi dan makna teks hikayat, yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Selain itu, Kahoot juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan adanya elemen permainan dalam Kahoot, siswa merasa lebih tertantang untuk memberikan jawaban yang cepat dan tepat, yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa dan masalah jaringan internet yang mengganggu kelancaran penggunaan aplikasi Kahoot. Kendala-kendala ini menjadi tantangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, yang perlu diperhatikan untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan penggunaan Kahoot di masa mendatang. Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Oleh karena itu, disarankan agar guru terus mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta pihak sekolah menyediakan infrastruktur yang memadai untuk mendukung penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N., Mutmainnatussafiyah, Aqila, Wijayanti, T., & Asriati. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizziz Untuk Penilaian Pembelajaran DI SMKN 10 Makassar. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 610–616.
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Perangin-angin, E., Amelia Simanungkalit, & Ginting, S. D. B. (2024). *Kajian Sastra Lisan Suku Karo “ Manuk Si Nanggur Dawa ”; Teori dan Penerapan Praktik Kajian* (Rachmawati & H. P. S. Ariga (eds.); 1st ed.). Universitas Prima Indonesia.

-
- Rahman, A., Hanikah, & Setiana, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(9), 138–144.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Shocia Septipa, & Marzam Marzam. (2024). Pelaksanaan Quiz Beserta Umpan Balik Menggunakan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 4 Kerinci. *Imajinasi : Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi*, 1(3), 166–177. <https://doi.org/10.62383/imajinasi.v1i3.305>
- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>