

PERANAN *KAHOOT!* TERHADAP PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ayu Wulandari

PPs Pendidikan Bahasa FKIP Universitas Sriwijaya

Posel: ayuw8301@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang ditempuh untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia secara holistik. sejalan dengan tujuan bangsa Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 dan Batang Tubuh UUD 1945 pada Pasal 28B ayat (1). Namun, peringkat Indonesia dalam bidang pendidikan masih di bawah Singapura, Vietnam, dan Thailand. Salah satu caranya adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran dengan pembaruan pendekatan, pemilihan metode dan media, serta peningkatan relevansi metode mengajar. Pemilihan media ajar haruslah disesuaikan dengan kondisi yang ada dalam lingkungan pembelajaran. Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media ajar, seperti tujuan pembelajaran, metode, memahami karakteristik media dan peserta didik, situasi, dan kondisi. Sebagai seorang pendidik, pemilihan dan penggunaan media pengajaran haruslah mempertimbangkan hal-hal berikut, yaitu: 1) pendidik dapat memperagakan media sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan; 2) jika media atau objek yang akan diperagakan tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas, maka kelas yang dibawa ke objek tersebut atau membuat tiruannya; dan 3) jika media yang dicari tidak juga didapatkan, maka pendidik dapat mencari atau membuat tiruan dari objek tersebut. *Kahoot!* merupakan media pembelajaran online yang berisi kuis atau permainan online. *Kahoot* adalah aplikasi *online* di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format "permainan". Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Untuk membuat *game*. *Kahoot* dibutuhkan pengguna untuk masuk ke *web Kahoot* (<http://getkahoot.com>). Setelah memiliki akun *Kahoot*, pengguna dapat menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia.

Kata kunci: *Kahoot!*, pembelajaran, peserta didik

Abstract

Education is a systematic process undertaken to enhance human dignity in a holistic way. In line with the goals of the Indonesian nation, which is contained in the Preamble of the 1945 Constitution and the Body of the 1945 Constitution in Article 28B paragraph (1). However, Indonesia's rank in education is still below Singapore, Vietnam and Thailand. One way is through improving the quality of learning by renewing approaches, choosing methods and media, and increasing the relevance of teaching methods. The choice of instructional media must be adjusted to the conditions that exist in the learning environment. There are several aspects that must be considered in choosing teaching media, such as learning objectives, methods, understanding the characteristics of the media and students, situations, and conditions. As an educator, the selection and use of teaching media must consider the following things, namely: 1) educators can demonstrate the media in accordance with the message to be conveyed; 2) if the media or object to be exhibited does not allow to be brought into the class, then the class that is brought to the object or makes a copy; and 3) if the media sought is not also obtained, the educator can search for or make imitations of the object. *Kahoot!* is an online learning media that contains quizzes or online games. *Kahoot* is an online application where quizzes can be developed and presented in "game" format. Points are

awarded for correct answers and participating students will immediately see the results of their responses. To make a game. Kahoot is needed by the user to enter Kahoot's website (<http://getkahoot.com>). After having a Kahoot account, users can create questions using the available features.

Keywords: *Kahoot!, learning, students*

1 PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang ditempuh untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia secara holistik. Pendidikan hendaknya menjadi wahana yang dapat mengembangkan potensi tiap individu, sehingga cita-cita bangsa Indonesia dapat tercapai seutuhnya. Untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia seutuhnya, diperlukan pelayanan pendidikan yang dapat dijangkau oleh seluruh masyarakat Indonesia dengan mudah. Upaya yang harus dilakukan dalam mewujudkan pendidikan bagi seluruh masyarakat Indonesia harus sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini juga sejalan dengan isi Pasal 28B ayat (1) bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan, dan dan mendapat manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya demi kesejahteraan umat manusia.

Berdasarkan kedua amanat yang tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 dan batang tubuh UUD 1945 pada Pasal 28B ayat (1) tersebut, dapat disimpulkan bahwa lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam mengupayakan terciptanya pendidikan yang efektif dan berkualitas, sehingga dapat menciptakan manusia yang produktif, kreatif, inovatif, dan memiliki daya kompetitif yang tinggi terhadap bangsa lain.

Namun, tampaknya hal ini masih belum terwujud seutuhnya dengan adanya laporan PISA (*Programme for International Student Assessment*) bahwa peringkat Indonesia dalam bidang pendidikan masih di bawah Singapura, Vietnam, dan Thailand. Indonesia berada di peringkat 62 dunia di bidang sains, 63 dunia di bidang matematika, dan 64 dunia di membaca (dikutip dari laman detiknews.com Kamis, 2 Mei 2019). Untuk mengatasi permasalahan

yang ada dalam sistem pendidikan di Indonesia, salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, menuntut seorang pendidik agar mampu menjawab perkembangan zaman. Seorang pendidik haruslah memiliki profesionalisme dalam memberikan pembelajaran pada peserta didik. Perkembangan dan perubahan dunia pendidikan akan terus berlangsung dan menuntut dunia pendidikan untuk memasuki era globalisasi. Tuntutan layanan profesional di berbagai sektor kehidupan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat. Peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu disiapkan sejak dini guna menghadapi tuntutan perubahan zaman.

Mutu pendidikan perlu ditingkatkan dengan adanya pembaruan proses belajar mengajar. Salah satu caranya adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran dengan pembaruan pendekatan, pemilihan metode dan media, serta peningkatan relevansi metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika dalam prosesnya mampu mengantarkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Selama ini, masih banyak pendidik yang menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode ceramah menjadikan peserta didik sebagai pendengar yang pasif, sehingga peserta didik cenderung bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Akhirnya peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi dengan baik. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang tersampainya materi kepada peserta didik dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu unsur pendukung yang penting untuk menyukseskan proses belajar mengajar. Pendidikan dan media ajar satu sama lain saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran tidak akan

berjalan lancar tanpa pemilihan media ajar yang tepat. Media ajar merupakan alat penyampai pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Pemanfaatan media ajar yang tepat diharapkan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar, sehingga akan timbul minat belajar pada diri peserta didik.

Penggunaan media ajar tidak terlepas dari penyampaian materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ada banyak media ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, tidak semua media cocok digunakan untuk menyampaikan semua materi pelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan media ajar yang tepat akan memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Pemilihan media ajar haruslah disesuaikan dengan kondisi yang ada dalam lingkungan pembelajaran. Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media ajar, seperti tujuan pembelajaran, metode, memahami karakteristik media dan peserta didik, situasi, dan kondisi (Ismawati, 2015:237). Banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satunya adalah penggunaan bahan ajar berbasis ICT. Bahan ajar berbasis ICT telah mengikuti perkembangan zaman, sehingga pembelajaran tidak tertinggal dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan. Oleh karena itu, pendidik pada masa ini diharapkan mempunyai kemampuan untuk memanfaatkan teknologi modern dalam mengembangkan bahan ajar untuk membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Salah satu bentuk penggunaan bahan ajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran mulai dirasakan penting oleh sebagian pendidik dan peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan

dalam kegiatan belajar mengajar adalah media interaktif. Media pembelajaran dapat disajikan secara tekstual, animasi, video, dan gambar. Perpaduan dalam bentuk penyajian media pembelajaran tersebut diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk giat belajar.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada umumnya, pelajaran Bahasa Indonesia dianggap mudah oleh banyak peserta didik, sehingga saat mereka dihadapkan dengan uji kompetensi berupa soal-soal pilihan ganda mereka terlena akan kemudahan yang diberikan. Akan tetapi, tanpa mereka sadari bahwa soal-soal yang dianggap mudah itu sebenarnya dapat mengecoh mereka. Sehingga tidak jarang bahwa harapan mereka dengan nilai yang maksimal menjadi berbalik karena anggapan yang salah.

Pada dasarnya, mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dianggap mudah jika peserta didik telah memahami teori dan konsep dari materi bahasa Indonesia. Namun, kebanyakan peserta didik tidak memahami teori dan konsep tersebut. Alasannya, karena peserta didik malas untuk membaca buku dan merasa bosan dengan pembelajaran yang disajikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang teori dan konsep bahasa Indonesia, pendidik dapat membuat sistem evaluasi yang berbeda dan menarik, sehingga dapat membuka pola pikir peserta didik agar menjadi lebih maju dan kritis. Agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya dan dapat berpikir kritis, peserta didik dapat dilatih dengan mengerjakan soal-soal evaluasi sesering mungkin.

2 PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik. Sebuah pembelajaran akan menjadi sarana untuk membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional dalam pengajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu dalam kegiatan belajar-mengajar. Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pemanfaatan

media pembelajaran antara lain: 1) media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian dari sistem pengajaran; 2) media pengajaran dapat digunakan untuk pemecahan masalah dalam pembelajaran; 3) hendaknya pendidik benar-benar menguasai teknik penggunaan media pengajaran dengan baik; 4) pendidik mampu mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan dari media yang dipilih sebagai solusi dalam pembelajaran; 5) penggunaannya harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Sebagai seorang pendidik, pemilihan dan penggunaan media pengajaran haruslah mempertimbangkan hal-hal berikut, yaitu: 1) pendidik dapat memperagakan media sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan; 2) jika media atau objek yang akan diperagakan tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas, maka kelas yang dibawa ke objek tersebut atau membuat tiruannya; dan 3) jika media yang dicari tidak juga didapatkan, maka pendidik dapat mencari atau membuat tiruan dari objek tersebut.

Pada awalnya, media dikenal dengan alat peraga, kemudian berkembang menjadi audio visual yang selanjutnya disebut dengan media pembelajaran. Semakin berkembangnya zaman, media pembelajaran saat ini juga dikenal dengan nama *e-Learning* yang berarti pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik.

Menurut Levi & Lents (1982), ada empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi; fungsi afektif; fungsi kognitif; dan fungsi kompensatoris.

Pertama, fungsi atensi yaitu media pembelajaran dapat menarik dan menearahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi pembelajaran. Kedua, fungsi afektif yaitu melalui media pembelajaran (gambar maupun visual) dapat menggugah sikap dan emosi peserta didik. Ketiga, fungsi kognitif yaitu media pembelajaran dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam media pembelajaran yang disampaikan. Keempat, fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk

mengorganisasikan informasi dalam bentuk teks agar mudah diingat kembali, serta dapat membantu peserta didik yang lambat menerima informasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk teks.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu pendidik dalam mengatasi sikap pasif peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat berguna untuk menimbulkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan peserta didik akan melakukan interaksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan peserta didik mampu belajar mandiri sesuai dengan tingkat pemahamannya.

Media pembelajaran memiliki manfaat bagi pendidik dan bagi peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai (2015:7), manfaat media dalam proses pembelajaran peserta didik antara lain: 1) pembelajaran akan lebih menarik peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) bahan pembelajaran menjadi lebih jelas dalam memaknainya sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai; 3) bagi guru metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan; dan 4) peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar mandiri dibandingkan harus mendengarkan penjelasan guru yang monoton.

Kahoot! merupakan media pembelajaran online yang berisi kuis atau permainan online. *Kahoot* adalah aplikasi *online* di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Iwamoto (2017:82) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif, karena merangsang komponen visual dan verbal.

Kahoot tersedia secara gratis. Sebuah *platform* pembelajaran berbasis *game real-time* yang telah mendapat penerimaan luas secara global dengan lebih dari 30 juta penggunaan diseluruh dunia. Hal ini memungkinkan pendidik membuat *game* berbasis kuis, survei, dan beberapa hal

lainnya. Penanggap teratas untuk setiap pertanyaan tertera dan pemenang keseluruhan akan ditampilkan di akhir sesi. Papan skor di akhir pertandingan akan menampilkan pemenangnya. Kelebihan *Kahoot* adalah hasil data analisis deskriptif dapat diekspor dan diselamatkan oleh pengguna untuk referensi masa depan.

Untuk membuat *game Kahoot* dibutuhkan pengguna untuk masuk ke *web Kahoot* (<http://getkahoot.com>). Setelah memiliki akun *Kahoot*, pengguna dapat menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia. Secara otomatis akan menerima kode untuk menjalankan *Kahoot*. Dengan menggunakan laptop atau *smartphone*, peserta didik dapat mengakses permainan dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* atau dengan *browsing website* www.kahoot.it. Peserta didik perlu memasukkan kode yang muncul di layar dan mendaftarkan nama. Setelah *game Kahoot* dimulai, peserta didik akan mendapatkan poin berdasarkan jika menjawab benar yang diberikan untuk penjawab tercepat.

Langkah-langkah dalam mengakses *Kahoot!* antara lain adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengakses *Kahoot*, silahkan masuk pada (<http://getkahoot.com>). Akan muncul tampilan depan berikut:



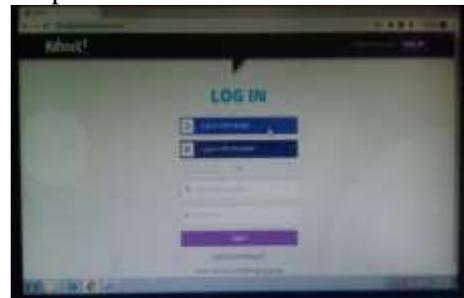
Gambar 1 Tampilan depan Kahoot!

- 2) Pada fitur di atas, pilih pilih fitur daftar/*sign in* dan masuk link <https://create.kahoot.it/register>.



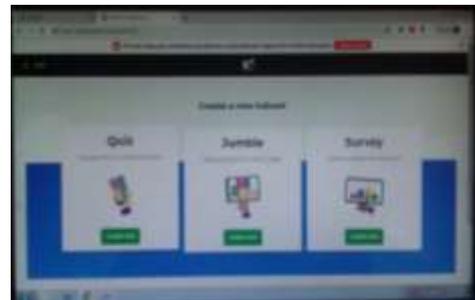
Gambar 2 fitur pilihan membuat Kahoot!

- 3) Jika sebagai pendidik dan ingin membuat kuis sendiri, maka pilih *teacher*.
- 4) Setelah membuat akun *Kahoot!*, masuk ke akun kahoot dengan *login* melalui tampilan berikut.



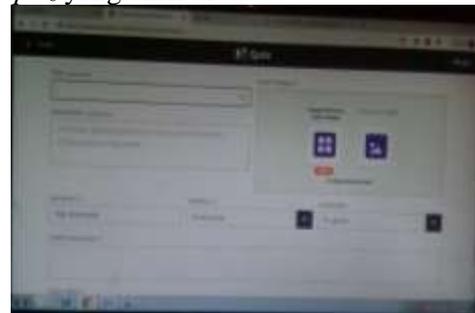
Gambar 3 Akun login Kahoot!

- 5) Setelah itu terdapat beberapa fitur yang disediakan, kita tinggal memilih sesuai kebutuhan.



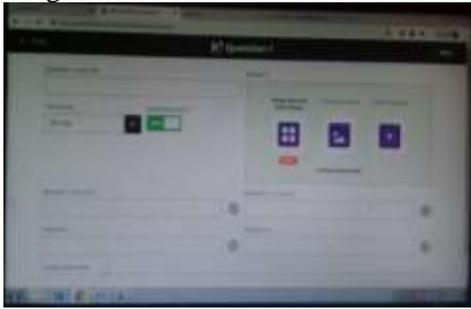
Gambar 4 fitur Kahoot!

- 6) Langkah awal membuat judul atau tema *quiz* yang akan dibuat.



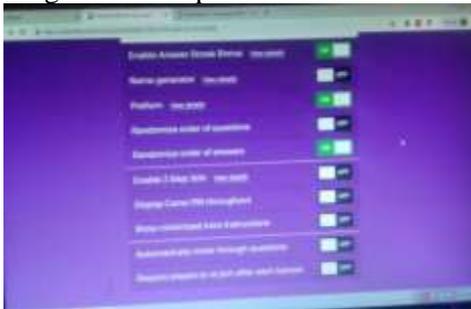
Gambar 5 Judul atau tema quiz

- 7) Langkah untuk membuat soal.



Gambar 6 Langkah membuat soal

- 8) Pengaturan soal pada kuis.



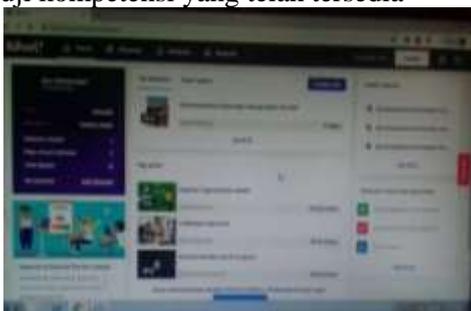
Gambar 7 Pengaturan soal pada kuis

- 9) Setelah selesai membuat silakan *save and published*.



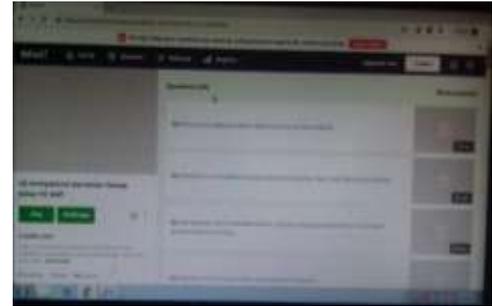
Gambar 8 fitur untuk *save and published*.

- 10) Untuk memainkan Kahoot!, pilih kuis uji kompetensi yang telah tersedia



Gambar 9 Akun Kahoot! pendidik

- 11) Pilih *play* atau *challenge* untuk memulai permainan



Gambar 10 Tampilan soal yang telah diatur

- 12) Pilih individu atau team untuk menyelesaikan kuis



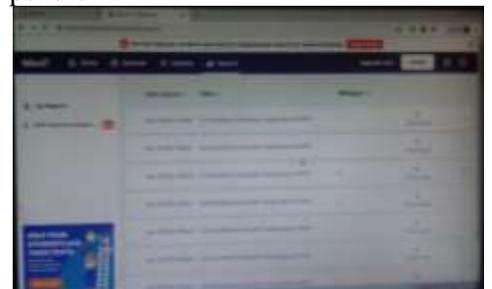
Gambar 11 Pilihan kuis Kahoot!

- 13) sebagai contoh untuk bergabung masukkan pin pengguna



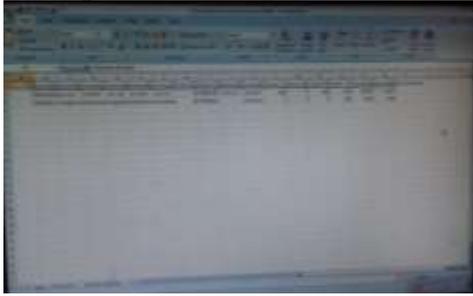
Gambar 12 PIN untuk memulai permainan

- 14) Setelah peserta didik menyelesaikan kuis, pendidik akan langsung menerima hasil kuis langsung pada akun kahoot pendidik.



Gambar 13 Hasil kuis yang telah dimainkan peserta didik

- 15) Laporan kuis peserta didik juga dapat dilihat pendidik dalam bentuk excel



Gambar 14 Laporan kuis dalam bentuk excel

Jika pada langkah-langkah di atas menjelaskan pembuatan Kahoot bag pendidik, maka berikut akan dijelaskan langkah-langkah permainan/kuis bagi peserta didik.

- 1) Untuk mengakses *Kahoot*, silahkan masuk pada (<http://getkahoot.com>). Akan muncul tampilan depan sama.
- 2) Peserta didik masuk pada menu *enter PIN game*/masukkan PIN game. Lalu, akan muncul tampilan login siswa/pengguna.



Gambar 15 Login peserta didik untuk memulai kuis

- 3) Selanjutnya, peserta didik memasukkan PIN yang telah diberikan pendidik dengan PIN yang sama.



Gambar 12 PIN untuk memulai permainan

- 4) Usahakan pendidik menyediakan layar monitor di depan kelas untuk menampilkan soal yang akan

dikerjakan oleh peserta didik seperti gambar berikut.



Gambar 13 Tampilan di layar monitor

- 5) Pada tampilan layar komputer atau smartphone peserta didik, hanya ada tampilan gambar seperti gambar berikut.



Gambar 14 Tampilan di layar peserta didik

- 6) Setelah peserta didik memilih salah satu jawaban dari keempat gambar tersebut, maka akan keluar tampilan sebagai hasil langsung dari jawaban seluruh peserta didik di layar monitor pendidik.



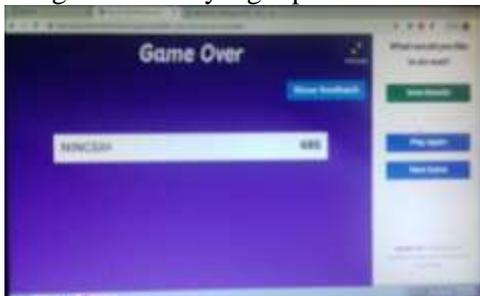
Gambar 15 Tampilan setelah peserta didik menjawab

- 7) Pada layar monitor siswa, akan keluar tampilan jawaban mereka.



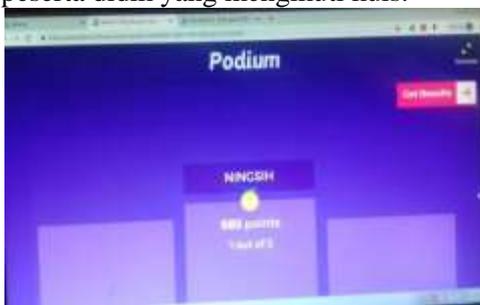
Gambar 16 Hasil jawaban peserta didik setelah menjawab kuis

- 8) Setelah peserta didik menyelesaikan kuis, maka peserta didik akan langsung mengetahui skor yang diperoleh.



Gambar 17 Setelah kuis selesai

- 9) Tampilan pada layar akan menunjukkan peringkat yang diperoleh oleh seluruh peserta didik yang mengikuti kuis.



Gambar 18 peringkat peserta didik setelah menjawab kuis

3. SIMPULAN

Pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang ditempuh untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia secara holistik sejalan dengan tujuan bangsa Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 dan Batang Tubuh UUD 1945 pada Pasal 28B ayat (1). Namun, peringkat Indonesia dalam bidang pendidikan masih di bawah Singapura, Vietnam, dan Thailand. Salah satu caranya adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran dengan pembaruan pendekatan, pemilihan metode dan media, serta peningkatan relevansi metode mengajar. Pemilihan media ajar haruslah disesuaikan dengan kondisi yang ada dalam lingkungan pembelajaran. Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media ajar, seperti tujuan pembelajaran, metode, memahami karakteristik media dan peserta didik, situasi, dan kondisi.

Sebagai seorang pendidik, pemilihan dan penggunaan media pengajaran haruslah mempertimbangkan hal-hal berikut, yaitu: 1) pendidik dapat memperagakan media sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan; 2) jika media atau objek yang akan diperagakan tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas, maka kelas yang dibawa ke objek tersebut atau membuat tiruannya; dan 3) jika media yang dicari tidak juga didapatkan, maka pendidik dapat mencari atau membuat tiruan dari objek tersebut.

Kahoot! merupakan media pembelajaran online yang berisi kuis atau permainan online. Kahoot adalah aplikasi online di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Untuk membuat game Kahoot dibutuhkan pengguna untuk masuk ke web Kahoot (<http://getkahoot.com>). Setelah memiliki akun Kahoot, pengguna dapat menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Seminar Bahasa dan Sastra, teman sejawat, dan Siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Palembang,

Daftar Pustaka

1. Detiknews. 2 Mei 2019. <http://m.detik.com/news/dw/d-4533564/potret-pendidikan-indonesia-di-tengah-perkembangan-teknologi>
2. Dewi, Cahya Kurnia. 2018. *Pengembangan alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi UIN Raden Intan Lampung.
3. Ismawati, Esti. 2012. *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
4. Iwamoto, Darren H. et al. 2017. *Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoottm On Student Performance*. Turkish Online Journal Of Distance Education-TOJD. 2017.
5. Levie dan Lenz. 1982. *Media Pembelajaran*.

(<https://www.academia.edu/4585307/Media-Pembelajaran>) diakses tanggal 23 September 2019.

6. Silberman, M. 2007. *The Handbook of Experiential Learning*. Hobokon: Jhn Wiley and Sons.
7. Sudjana, Nana dan A. Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.