

PERSEPSI PESERTA PELATIHAN TERHADAP PENGUNAAN MEDIA KAHOOT PADA PELATIHAN DASAR CPNS

Arisman¹, Achmad Supandi²

^{1,2} Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia MKG – BMKG

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Accepted November 27, 2024

Kata Kunci :

Persepsi Pelatihan, Kahoot,
Akuntabilitas, Latsar CPNS

Keywords:

*Training Perception, Kahoot,
Accountability, Civil Servant
Training*

ABSTRAK

Penggunaan media alat bantu dalam proses pembelajaran perlu dilakukan dalam upaya untuk mengukur capaian keberhasilan pembelajaran peserta pelatihan. *Kahoot* sebagai salah satu aplikasi yang populer dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya sebagai penutup pembelajaran. Review pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Mata Pelatihan Akuntabilitas Pelatihan Dasar CPNS Tahun 2020 telah dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui *Kahoot* peserta terbantu dalam mendapatkan gambaran umum pembelajaran (97%), peningkatan semangat dan motivasi belajar (98%), dan merangsang rasa ingin tahu tentang materi pembelajaran (96%). Responden juga menyatakan senang menggunakan *Kahoot* (>80%) dan sebanyak 98 % responden mempunyai persepsi setuju *Kahoot* berperan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir dan mengambil keputusan cepat.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Koresponden

Arisman
Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia MKG - BMKG
Email: arisman1012@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Situasi *pandemic covid-19* yang tengah terjadi saat ini menuntut lembaga penyelenggara pelatihan (lemdiklat) untuk menyelenggarakan pelatihan dengan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ), baik secara *blended learning* maupun *fully online*. Penerapan pembelajaran online, memberikan ruang bagi fasilitator dan pengajar untuk melibatkan peserta dalam proses pembelajaran secara aktif. Lembaga Administrasi Negara (LAN), sebagai pembina lembaga penyelenggara pelatihan pemerintah, telah mengeluarkan Surat Edaran Kepala LAN Nomor 10/K.1/HKM.02.3/2020 tentang panduan teknis penyelenggaraan pelatihan dalam masa pandemi *Coronavirus Disease (Covid-19)*.

Dalam perkembangannya, dalam proses pembelajaran jarak jauh maupun online diperlukan ragam metode dalam penyampaian pembelajaran sehingga mampu menyampaikan materi dengan efektif, dapat diterima oleh peserta dan ada partisipasi aktif dua arah. Pengelolaan kelas ini penting karena mampu menciptakan dan mempertahankan suasana kelas yang menunjang program pembelajaran dapat berjalan dengan efektif (Mahmudah, 2018). Keberhasilan proses pembelajaran pada suatu kegiatan pembelajaran dapat diketahui dari keberhasilan peserta yang mengikuti pelatihan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran tersebut dapat dilakukan menggunakan evaluasi ataupun *post test*. Dalam upaya untuk meningkatkan keterlibatan peserta dan peningkatan performa

peserta dalam pembelajaran, sangat populer untuk menerapkan *platform game* secara *online* pada proses pembelajaran. Penggunaan berbagai platform tersebut menjadi alternatif bagi pengajar/fasilitator dalam mengembangkan variasi metode dalam pembelajaran.

Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (Latsar CPNS) sebagai pelatihan untuk pembentukan karakter, sikap, dan perilaku bagi calon PNS menjadi fondasi awal bagi CPNS untuk mengenalkan nilai-nilai dasar yang dibutuhkan saat nanti menjadi PNS. Dengan hal tersebut, pelatihan ini perlu menjadi perhatian bagi penyelenggara untuk mengemas program pembelajaran agar efektif, dan tercapai sasaran yang diinginkan. Desyana (2019) menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, ukuran keberhasilan atau penggunaan metode pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil.

Keberhasilan pencapaian belajar pada pelatihan adalah target bagi penyelenggara pelatihan. Keberhasilan dapat dilihat dari tingkat pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Menurut Supriyono (2011) dalam Ningrum (2018) model pembelajaran dapat membantu peserta mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Ningrum (2018) menjelaskan bahwa untuk mengetahui kontribusi media kuis interaktif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat digunakan *game* edukatif, dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukatif *Kahoot* lebih baik dibandingkan penggunaan media kuis berbasis powerpoint.

Kegiatan menutup pelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, serta mengakhiri pembelajaran (Mulyasa, 2013). Kegiatan menutup pelajaran dapat dilakukan dengan aktivitas mereviu, mengevaluasi, dan menyusun rencana tindak lanjut. Saud (2009) menjelaskan tiga tujuan menutup pelajaran yaitu: mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam membelajarkan pada siswa, dan membantu siswa agar mengetahui hubungan antara pengalaman-pengalaman yang telah dikuasainya dengan hal-hal yang baru saja dipelajarinya.

Mengutip dari halaman official website *Kahoot* (2020), jutaan guru dan siswa telah menggunakan dan merasakan manfaat *Kahoot*. Salah satu kelebihanannya, melalui platform tersebut memungkinkan pengajar dapat membuat kuis dan permainan dapat dilakukan hanya dalam beberapa menit. Selain itu, *Kahoot* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh, bermain di kelas, dan mengemas pembelajaran dengan permainan untuk mengevaluasi pembelajaran. *Kahoot* mempunyai fitur dalam menyediakan fitur soal-soal secara *interactive*, kuis, evaluasi, pembelajaran jarak jauh dan aplikasi pembelajaran lainnya. Irwan, dkk (2019) mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran asesmen berbasis permainan daring menggunakan *Kahoot* untuk mengetahui peningkatan kualitas belajar mahasiswa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Felszeghy, et al, (2019) menerapkan permainan *game online* menggunakan *Kahoot* dalam pelajaran histologi dan hasilnya menunjukkan *Kahoot* sukses dalam penerapan pembelajaran. Sebagian besar peserta puas dengan penerapan metode pembelajaran tersebut dan *Kahoot* dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sebanyak 146 dari 160 siswa menyatakan pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran positif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif dan analisis statistik deskriptif. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada peserta pelatihan setelah selesai mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta yang menjadi responden adalah peserta Latsar CPNS Golongan III Angkatan XII dan XV Tahun 2020, Dengan jumlah responden adalah 78 peserta. Kuesioner diberikan dengan menggunakan *Google formulir* untuk diisi oleh peserta pelatihan. Instrumen pertanyaan disusun menggunakan skala Likert 1 sampai dengan 4, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 11 pertanyaan, berupa pertanyaan terbuka untuk mengetahui

gambaran persepsi peserta terhadap yang diberikan dan untuk memvalidasi kembali hasil pengisian dengan skala likert.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kajian ini menggambarkan sejauh mana persepsi peserta dalam penggunaan media Kahoot sebagai penutup pada sesi pembelajaran pada mata pelatihan Akuntabilitas Pelatihan Dasar CPNS Golongan III Angkatan XII dan XV Tahun 2021.

3.1. Persepsi Peserta terhadap penggunaan media kahoot apakah dapat membantu dalam memahami gambaran umum pelajaran

Hasil pengolahan terhadap kuesioner yang diberikan kepada peserta sebanyak 78 orang, didapatkan bahwa sebanyak 65% menyatakan sangat setuju, 32% setuju, dan 3% menyatakan kurang setuju terhadap penggunaan Kahoot dapat membantu mereka dalam memahami gambaran umum pelajaran Akuntabilitas pada Pelatihan Dasar CPNS Golongan III Tahun 2020.

Tabel 1. Persepsi peserta terhadap gambaran umum pembelajaran Akuntabilitas

Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	0
Kurang Setuju	3
Setuju	32
Sangat Setuju	65

Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada peserta secara umum mewakili setiap bab dalam pembelajaran sehingga menggambarkan keseluruhan materi yang diterima oleh peserta. Dari persepsi peserta hanya 2% yang menyatakan kurang setuju terhadap pemanfaatan Kahoot yang menggambarkan pelajaran Akuntabilitas.

3.2. Persepsi peserta terhadap penggunaan metode kahoot dapat memberikan semangat pada kegiatan penutup pembelajaran

Hasil pengolahan terhadap kuesioner yang diberikan kepada 78 responden, secara umum mereka menyatakan bahwa penggunaan kahoot ternyata memberikan semangat kepada peserta dalam mengikuti kegiatan penutup pembelajaran. Dari 78 responden, sebanyak 73% menyatakan sangat setuju, sebanyak 26% menyatakan setuju, dan sisanya 1% menyatakan kurang setuju.

Pemanfaatan Kahoot dalam kegiatan penutupan pembelajaran ternyata mampu meningkatkan semangat peserta dalam aktivitas penutup pembelajaran, karena aktivitas menggunakan kahoot menyenangkan dan membuat kegiatan berlangsung seru. Dari kuesioner kepada peserta sebanyak 100% peserta menyatakan semangat, bahwa aktivitas penggunaan kahoot dapat meningkatkan semangat.

Tabel 2. Persepsi peserta terhadap penggunaan kahoot dapat memberikan semangat pada kegiatan penutup pembelajaran

Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	0
Kurang Setuju	1
Setuju	26
Sangat Setuju	73

3.3. Persepsi peserta terhadap motivasi belajar pelatihan Akuntabilitas ketika menggunakan Kahoot pada kegiatan penutup

Hasil pengolahan kuesioner terhadap 60 responden mengenai persepsi terhadap pengaruh motivasi belajar Akuntabilitas ketika menggunakan kahoot sebagai kegiatan penutup, adalah 62% responden menyatakan sangat setuju penggunaan kahoot meningkatkan motivasi belajar Akuntabilitas, 36% responden menyatakan setuju penggunaan kahoot meningkatkan motivasi belajar, dan sisanya sebanyak 2% responden menyatakan kurang setuju penggunaan kahoot meningkatkan motivasi belajar Akuntabilitas.

Tabel 3. Persepsi peserta terhadap penggunaan kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar Akuntabilitas

Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	0
Kurang Setuju	3
Setuju	36
Sangat Setuju	62

Hasil dari kuesioner tersebut dapat menggambarkan secara umum peserta mempunyai persepsi pembelajaran menggunakan kahoot meningkatkan motivasi belajar peserta terhadap pembelajaran Akuntabilitas.

3.4. Persepsi peserta terhadap penggunaan kahoot dalam merangsang rasa ingin tahu tentang materi Akuntabilitas

Hasil dari pengolahan terhadap kuesioner dari 78 responden, menyatakan bahwa sebanyak 60% peserta sangat setuju penggunaan kahoot merangsang rasa ingin tahu materi Akuntabilitas, kemudian sebanyak 36% peserta menyatakan setuju penggunaan kahoot merangsang rasa ingin tahu materi Akuntabilitas, dan sebanyak 4% peserta menyatakan kurang setuju.

Tabel 4. Persepsi peserta terhadap penggunaan Kahoot dapat merangsang rasa ingin tahu tentang materi

Akuntabilitas	
Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	0
Kurang Setuju	4
Setuju	36
Sangat Setuju	69

Dari gambaran di atas secara umum peserta menyatakan bahwa penggunaan Kahoot ini merangsang rasa ingin tahu tentang materi, peserta sebagian besar baru menggunakan aplikasi game ini sehingga penasaran dengan kegiatan penutup pembelajaran ini.

3.5. Persepsi peserta terhadap penggunaan Kahoot dalam penutup pembelajaran apakah membosankan?

Hasil pengolahan kuesioner terhadap 78 responden terkait persepsi penggunaan kahoot dalam penutup pembelajaran apakah membosankan didapatkan hasil, sebanyak 66% peserta menyatakan tidak setuju bahwa kahoot membosankan, sebanyak 14% menyatakan kurang setuju, 9% setuju dan 11% menyatakan sangat setuju.

Tabel 5. Persepsi peserta mengenai kegiatan penutup menggunakan apakah membosankan?

Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	66%
Kurang Setuju	14%
Setuju	9%
Sangat Setuju	11%

Menurut pengalaman peserta, dari hasil isian kuesioner pertanyaan terbuka, sebagian besar peserta menyatakan penggunaan kahoot ini menyenangkan, tidak membosankan, dapat meningkatkan konsentrasi/perhatian saat mengikuti penutupan pembelajaran.

3.6. Persepsi peserta terhadap pertanyaan apakah peserta perlu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan karena tidak akan berpengaruh pada pengetahuan tentang materi yang diajarkan

Hasil pengolahan kuesioner terhadap 78 responden terkait persepsi terhadap pertanyaan apakah peserta perlu menjawab pertanyaan yang diberikan karena tidak akan berpengaruh pada pengetahuan tentang materi yang diajarkan, responden menyatakan sebanyak 71% tidak setuju terkait pertanyaan diatas, sebanyak 13% menyatakan kurang setuju, 7% setuju dan 9% menyatakan sangat setuju.

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa secara umum peserta menyatakan bahwa menjawab semua pertanyaan-pertanyaan kuis pada penutup sangat penting untuk dilakukan karena berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Tabel 6. Persepsi peserta mengenai pertanyaan apakah peserta perlu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan karena tidak akan berpengaruh pada pengetahuan tentang materi yang diajarkan

Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	71%
Kurang Setuju	13%
Setuju	7%
Sangat Setuju	9%

3.7. Persepsi peserta terhadap pertanyaan apakah peserta tidak bersungguh-sungguh ketika mengerjakan soal yang disajikan melalui kahoot

Hasil pengolahan kuisioner terhadap 78 responden terkait persepsi peserta terhadap pertanyaan apakah responden tidak bersungguh-sungguh ketika mengerjakan soal yang disajikan, responden menyatakan sebanyak 62% tidak setuju terkait pertanyaan diatas, sebanyak 19% menyatakan kurang setuju, 7% setuju dan 12% menyatakan sangat setuju. Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa secara umum peserta menyatakan bahwa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan sebagian besar melakukan dengan bersungguh-sungguh.

Tabel 7. Persepsi peserta mengenai kesungguhan dalam mengerjakan soal yang disajikan melalui kahoot

Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	62%
Kurang Setuju	19%
Setuju	7%
Sangat Setuju	12%

3.8. Persepsi peserta terhadap pertanyaan Kahoot menumbuhkan kemampuan beripikir kritis

Hasil pengolahan kuisioner terhadap 78 responden terkait persepsi peserta terhadap pertanyaan apakah Kahoot dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, responden menyatakan sebanyak 64% sangat setuju terkait pertanyaan diatas, dan sebanyak 36% menyatakan setuju. Dari pengolahan kuesioner dapat diketahui bahwa semua peserta sepakat menyatakan Kahoot dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, karena dengan permainan kuis game ini akan merangsang daya berpikir peserta untuk mengingat kembali materi yang pernah diberikan dan menjawab pertanyaan-pertanyaannya.

Gambar 8. Persepsi peserta terhadap Kahoot dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis

Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	0%
Kurang Setuju	0%
Setuju	36%
Sangat Setuju	64%

3.9. Persepsi peserta terhadap pertanyaan Kahoot Menumbuhkan Kemampuan Berpikir dan Mengambil Keputusan dengan Cepat

Hasil pengolahan kuisioner terhadap 78 responden terkait persepsi peserta terhadap pertanyaan apakah Kahoot dapat menumbuhkan kemampuan berpikir dan Mengambil Keputusan dengan Cepat, secara umum responden menyatakan sebanyak 81% sangat setuju terkait pertanyaan diatas, dan sebanyak 19% menyatakan setuju. Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa semua peserta sepakat menyatakan Kahoot dapat menumbuhkan kemampuan berpikir cepat dan mengambil keputusan dengan cepat.

Tabel 9. Persepsi peserta terhadap Kahoot dalam menumbuhkan kemampuan berpikir dan mengambil keputusan dengan cepat

Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	0%
Kurang Setuju	0%
Setuju	19%
Sangat Setuju	81%

3.10. Persepsi peserta terhadap pertanyaan Kahoot Menumbuhkan Kemampuan Berpikir dan Mengambil Keputusan dengan Cepat

Hasil pengolahan kuisioner terhadap 78 responden terkait persepsi peserta terhadap pertanyaan apakah Responden tertantang untuk mengerjakan soal menggunakan Kahoot, secara umum responden menyatakan sebanyak 64% sangat setuju terkait pertanyaan diatas, sebanyak 31% menyatakan setuju, dan 5% menyatakan kurang setuju. Dari hasil pengolahan terhadap kuesioner dapat diketahui bahwa secara umum, sebagian besar peserta merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang disajikan menggunakan Kahoot. Dari kuisioner terbuka juga didapatkan menurut peserta, mereka tergerak untuk berkompetisi hasil evaluasinya siapa yang terbaik, ada kebanggaan tersendiri menurut responden.

Gambar 10. Persepsi peserta terhadap pertanyaan apakah responden tertantang dalam mengerjakan soal melalui Kahoot?

Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	0%
Kurang Setuju	5%
Setuju	31%
Sangat Setuju	64%

3.11. Persepsi peserta terhadap pertanyaan Kahoot memfasilitasi saya untuk berinteraksi dengan peserta lain.

Hasil pengolahan kuesioner terhadap 70 responden persepsi peserta terhadap pertanyaan apakah Kahoot dapat memfasilitasi peserta untuk berinteraksi dengan peserta lain, hasilnya sebanyak 15% menyatakan sangat setuju bahwa Kahoot dapat menjadi media untuk berinteraksi dengan peserta lainnya, sebanyak 21% menyatakan setuju, sebagian pepserta 21% menyatakan kurang setuju, dan sebanyak 7% menyatakan tidak setuju.

Tabel 11. Persepsi terhadap Kahoot dapat memfasilitasi peserta untuk berinteraksi dengan Peserta Lain

Persepsi	Jumlah
Tidak Setuju	7%
Kurang Setuju	21%
Setuju	21%
Sangat Setuju	61%

Hasil pengolahan kuisioner peserta secara umum dapat diketahui bahwa peserta dapat terbantu dengan Kahoot karena mampu memberikan gambaran umum materi Akuntabilitas, peserta juga menjadi bersemangat, termotivasi dan merangsang rasa ingin tahu terhadap mata pelatihan Akuntabilitas ini. Terkait dengan respon perasaan peserta saat mengikuti sesi penutup pembelajaran menggunakan Kahoot mereka menyatakan tidak bosan, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan penutup pembelajaran. Penggunaan media kahoot ini menurut peserta juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir dan mengambil keputusan cepat, dapat menjadi berinteraksi antar peserta, dan peserta tertantang dalam mengerjakan soal-soal dalam Kahoot.

4. KESIMPULAN

Secara umum hasil kajian menunjukkan bahwa peserta sangat senang dan terkesan dengan pemanfaatan penggunaan media Kahoot sebagai penutup sesi pembelajaran kelas Akuntabilitas. Hal ini ditunjukkan oleh berbagai respon yang menunjukkan kemanfaatan dari penggunaan media tersebut. Lebih dari 90% peserta menyatakan bahwa penggunaan media Kahoot sebagai penutup pembelajaran kelas dapat meningkatkan motivasi, kegembiraan, semangat dan mampu menyerap pembelajaran melalui cara yang menyenangkan. Pada studi kasus ini terhadap peserta pelatihan dasar CPNS Golongan III mata pelatihan Akuntabilitas, sebagian besar peserta sepakat bahwa penggunaan kahoot cocok untuk diterapkan dalam sesi penutup pembelajaran.

REFERENSI

- [1] Desyana, L.V. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Kahoot pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce I Yogyakarta, Skripsi, Yogyakarta: Fakultas KIP: Universitas Sanata Dharma.
- [2] Felszeghy, Szabolcs, et al. (2019). *Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching*. BMC Medical Education, Springer. Vol.19:273, pp:1-11
- [3] Irwan, Zaky, F.L, Atri, W. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes)*. Pedagogia: Jurnal Pendidikan. Vol.8(1), pp:95-98.
- [4] Mahmudah. (2018). *Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran*. Jurnal Kependidikan, Vol.6 (1), pp.53-70.
- [5] Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- [6] Ningrum, G.D.K. (2018). *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Vox Edukasi, Vol.9, No.1, pp. 22-28.
- [7] Saud, U. (2009). *Pengembangan Profesi Guru*. Alfabeta.
- [8] Official Website Kahoot. (2020). What is kahoot? Diakses dari <http://kahoot.con/what-is-kahoot/> pada 8 Juli 2020.
- [9] Heni, Veronica, Sudarsono, dan Regina. (2020). Using Kahoot to Increase Student's Engament and Active Learning: A Game Baseed Technology to Senior High School Student. *Proceeding International Conference on Teaching and Education (ICoTE)*. Vol.2, No.2.p:236-241.
- [10] Pujiwati, Heni. (2020). Pemberian Tes Akhir dengan Aplikasi Kahoot pada Pelajaran Sejarah. *EduTech*. Vol.19, No.2., pp.184-198.