

**PENDAMPINGAN PENYUSUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
BERBASIS *WEB LEARNING KAHOOT!***

Casmudi<sup>1</sup>, Sugianto<sup>2</sup>, Ryan Angga Pratama<sup>3\*</sup>, Tutik Yuliani<sup>4</sup>, Retnowaty<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universitas Balikpapan. Email: [casmudi@uniba-bpn.ac.id](mailto:casmudi@uniba-bpn.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Balikpapan. Email: [sugianto@uniba-bpn.ac.id](mailto:sugianto@uniba-bpn.ac.id)

<sup>3\*</sup>Universitas Balikpapan. Email: [ryan.angga@uniba-bpn.ac.id](mailto:ryan.angga@uniba-bpn.ac.id)

<sup>4</sup>Universitas Balikpapan. Email: [tutik.yuliani@uniba-bpn.ac.id](mailto:tutik.yuliani@uniba-bpn.ac.id)

<sup>5</sup>Universitas Balikpapan. Email: [retnowaty@uniba-bpn.ac.id](mailto:retnowaty@uniba-bpn.ac.id)

**ABSTRACT**

*The success of learning and its evaluation is determined by a good lesson plan or not. Minister of Education and Culture Circular Letter Number 14 of 2019 states that the current lesson plan used by teachers is only 1 sheet and contains 3 core components, including Learning Objectives, Learning Activities, and Assessment. So teachers need to be up to date, and innovate in implementing learning activities, for example using Kahoot! which has several features including games, quizzes, discussions, and surveys. The Community Service Team (PkM) of the Faculty of Teacher Training and Education Balikpapan University realizes the need to increase coaching in the form of mentoring for teachers to compile and develop their One Sheet lesson plan independently. The results obtained were that the teacher felt greatly helped by the assistance and training in making One Sheet lesson plan which contained the Kahoot! in it, although not all teachers can complete it during the activity due to limited time and there will be further assistance from the Supervisor of the Education and Culture Office of Kutai Kartanegara Regency.*

**Keywords:** *lesson plan, Kahoot!, learning*

**ABSTRAK**

*Keberhasilan pembelajaran beserta evaluasinya ditentukan dari baik atau tidaknya perencanaan pembelajaran. Surat Edaran Mendikbud Nomor 14 tahun 2019 menyebutkan bahwa RPP saat ini yang digunakan guru hanya 1 lembar dan memuat 3 komponen inti, diantaranya Tujuan Pembelajaran, Kegiatan Pembelajaran, dan Penilaian. Sehingga guru perlu up to date, serta berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, misalnya saja menggunakan Kahoot! yang memiliki beberapa fitur diantaranya game, kuis, diskusi, dan survey. Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Balikpapan menyadari perlunya peningkatan pembinaan berupa pendampingan bagi guru untuk menyusun dan mengembangkan RPP Satu Lembar secara mandiri. Adapun hasil yang diperoleh adalah guru merasa sangat terbantu dengan adanya pendampingan dan pelatihan pembuatan RPP Satu Lembar yang terkandung inovasi pembelajaran Kahoot! di dalamnya, meskipun tidak semua guru dapat menyelesaikannya selama kegiatan berlangsung dikarenakan terbatasnya waktu dan akan ada pendampingan lanjutan dari Pengawas Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kutai Kartanegara.*

**Kata kunci:** *RPP, Kahoot!, pembelajaran*

## PENDAHULUAN

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah (Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen). Pengertian lainnya, guru juga merupakan seseorang yang bertugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan belajarnya (Yatmini, 2016). Pengertian lainnya lagi, guru merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, keahlian atau kecakapan yang memenuhi standar mutu (Susetya, 2017).

Guru sebagai ujung tombak pendidikan memegang peranan terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan, maka seorang guru harus mampu menyusun persiapan pembelajaran dengan baik. Tanpa persiapan yang baik, tentunya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal (Rindarti, 2018). Perencanaan yang matang diperlukan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Namun demikian, sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran, tidak semua guru mempersiapkan semua program atau perencanaan pembelajaran yang diperlukan dengan baik dan lengkap. Hal ini sejalan dengan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru yang menyatakan bahwa guru harus memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, keahlian, sosial, dan profesional. Adapun kompetensi profesional erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi sangat ditentukan oleh baik-tidaknya perencanaan pembelajaran (Sa'bani, 2017).

Selanjutnya, pada pedoman umum pembelajaran untuk penerapan Kurikulum 2013 disebutkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus yang mencakup: (1) data sekolah, mata pelajaran, dan kelas/semester; (2) materi pokok; (3) alokasi waktu; (4) tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian kompetensi; (5) materi pembelajaran; metode pembelajaran; (6) media, alat dan sumber belajar; (6) langkah-langkah kegiatan pembelajaran; dan (7) penilaian. Namun, berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 14 tahun 2019, RPP saat ini yang digunakan guru hanya satu lembar dan memuat 3 komponen inti saja, yakni Tujuan Pembelajaran, Kegiatan Pembelajaran, serta Penilaian.

Abad 21 dicirikan dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), salah satunya ditandai dengan kemudahan dalam mengakses internet (Musa, 2017). Penggunaan TIK secara kreatif dalam bidang pendidikan dapat membuat perbedaan besar pada proses pembelajaran yaitu cara guru mengajar, cara belajar peserta didik, dan dapat membantu peserta didik memperoleh keterampilan abad 21 (Nuris, Nagari, & Nuraini, 2020). Salah satu aplikasi TIK pada dunia pendidikan secara kreatif adalah penggunaan *website* pembelajaran. *Website* pembelajaran diharapkan dapat membawa proses pembelajaran ke dalam bentuk dunia digital yang lebih dinamis,

sehingga penyampaian ilmu pengetahuan (termasuk mata pelajaran) dapat dilakukan dengan mudah tanpa terbatas jarak, ruang, dan waktu. Fitur-fitur yang terdapat pada web sebagai teknologi digital mampu memberikan informasi sesuai yang diharapkan ataupun digunakan untuk berkomunikasi secara *online* dengan orang lain (Feinstein, 2011). Melalui *web* pembelajaran dapat dilakukan evaluasi untuk mengetahui kelemahan peserta didik, sehingga guru dapat segera mengklarifikasi kesalahan, menarik perhatian peserta didik, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena merupakan program interaktif dengan desain visualisasi layar yang unik serta memiliki fitur yang menarik, seperti animasi dan suara (Wang & Reeves, 2006).

Salah satu *web* pembelajaran berbasis permainan adalah *Kahoot!*. *Kahoot!* dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis, game, diskusi dan survei tentang area subjek apa saja dan dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi peserta didik. Penggunaan *Kahoot!* pada pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam diri peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Wang & Lieberoth (2016), Susilowati (2017), Yapici & Karakoyun (2017), dan Atilano (2017) menyebutkan bahwa dengan menggunakan *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan minat peserta didik. Menurut Iwamoto (2017), *Kahoot!* dapat juga digunakan untuk membuat pembelajaran yang menarik. Selain itu, penggunaan *web Kahoot!* dalam pembelajaran terutama dalam evaluasi diharapkan dapat meningkatkan literasi digital, minat serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Jumila, Paristiowati, Zulhipri, & Alla, 2018; Irwan, Luthfi, & Waldi, 2019).

*Kahoot!* merupakan suatu aplikasi permainan *online* yang dapat digunakan secara gratis ataupun berlangganan oleh siswa ataupun guru. Platform ini dapat digunakan untuk berbagai macam penilaian diantaranya kuis online, diskusi, ataupun survei. *Kahoot!* juga memiliki empat fitur diantaranya *game*, kuis, diskusi dan survei. Untuk *game*, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna (Ningrum, 2018). Adapun kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh *Kahoot!* antara lain guru dapat memasukkan video, gambar, maupun teks pada kuis, diskusi maupun survei buatan mereka. Selain itu, siswa mudah mengaksesnya baik melalui laptop, *smartphone*, ataupun perangkat lainnya dengan mudah (Sutirna, 2018; Barus & Soedewo, 2018).

Terhadap permasalahan tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Balikpapan menyadari perlunya peningkatan pembinaan berupa pendampingan bagi guru untuk menyusun dan mengembangkan RPP Satu Lembar secara mandiri serta memaksimalkan *web* pembelajaran *Kahoot!*.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan sebagai bentuk implementasi para dosen dalam mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Adapun kegiatan PkM ini dilaksanakan di Aula SMA ITCI, Kabupaten Penajam Paser Utara selama satu hari,

yakni pada tanggal 19 Desember 2019 mulai pukul 09.00 s.d 15.00 WITA. Pelatihan ini diikuti oleh 20 guru dari sekolah tersebut. Pemateri dalam kegiatan ini adalah dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Balikpapan, yakni Dr. Casmudi, S.Pd., M.M dengan materi Penyusunan RPP Satu Lembar, Dr. H. Sugianto, M.M dengan materi Motivasi dan Kiat Guru Profesional, dan Ryan Angga Pratama, M.Pd dengan materi Media Pembelajaran *Kahoot!*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan sebelumnya, terkait belum adanya pelatihan dan pendampingan, serta tuntutan adanya inovasi pembelajaran, beberapa solusi program yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Memberikan Motivasi untuk Menjadi Guru Profesional
2. Memberikan Sosialisasi RPP Satu Lembar dan Teknis Penyusunannya
3. Mendemonstrasikan Media Pembelajaran Menggunakan *Kahoot!*

Adapun analisis dan metode pengumpulan data dalam pelaksanaan PkM ini adalah secara deskriptif deengan hasil wawancara atau tanggapan guru terhadap pelaksanaan PkM yang dilakukan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Balikpapan (Tim PkM FKIP UNIBA).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, penulis akan menyajikan hasil dan luaran yang telah dicapai dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul "Pendampingan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Berbasis *Web Learning Kahoot!*":

### Penyelenggaraan Kegiatan PkM

Kegiatan diadakan oleh kepanitiaian dari tim guru SMA ITCI PPU yang kemudian dibuka dan diawali dengan pembacaan do'a oleh salah satu guru. Acara kemudian dilanjutkan dengan beberapa sambutan, yakni sambutan pertama diberikan oleh Perwakilan dari Tim PkM FKIP UNIBA, dilanjutkan sambutan kedua oleh Kepala SMA ITCI PPU sekaligus membuka acara.



Gambar 1. Tim PkM FKIP UNIBA dan Para Peserta (Guru) Bersiap Melaksanakan Acara

Selanjutnya acara inti yang dimulai pukul 09.20 – 10.00 WITA, yakni penyampaian materi pertama oleh Dr. H. Sugianto, M.M yang membawakan materi atau Motivasi dan Kiat untuk Menjadi Guru Profesional.

Pukul 10.00 – 13.00 WITA, materi dilanjutkan oleh pemateri kedua, yakni penyampaian materi kedua oleh Dr. Casmudi, S.Pd., M.M yang membawakan materi Penyusunan RPP 1 Lembar. Materi awal yang disampaikan adalah RPP Kurikulum 2013 dengan 13 komponen inti yang selanjutnya mulai dikenalkan RPP 1 Lembar yang memuat 3 komponen inti, diantaranya Tujuan, Kegiatan, serta Penilaian Pembelajaran.

Materi terakhir diberikan pada pukul 13.00 – 15.00 WITA oleh Ryan Angga Pratama, M.Pd yang membawakan materi media pembelajaran Kahoot! Kegiatan diawali dengan pengenalan Kahoot! Berdasarkan respon yang diperoleh, hanya 1 dari 20 guru yang telah mengenal dan pernah menggunakan *web* pembelajaran *Kahoot!* di kelas. Selanjutnya pemateri pun memberikan *Quiz* sederhana dari *Kahoot!* sebagai contoh bagi guru. Para guru pun sangat antusias ketika berlomba untuk menjadi juara melalui *Quiz* yang diberikan. Setelah itu, pemateri mendemonstrasikan cara membuat isi atau konten pada *web* pembelajaran *Kahoot!*. Guru pun mulai mengikuti untuk membuat *Quiz* di *Kahoot!*. Pemateri pun mendampingi dan berkeliling mengamati aktivitas guru.



Gambar 2. Contoh Tampilan Quiz yang Dibuat Pemateri

### Hasil Analisis Respon Guru Terhadap Pelaksanaan PkM

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap pelaksanaan PkM yang dilakukan. Hal ini dapat digunakan sebagai tindak lanjut dalam kegiatan PkM berikutnya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap 5 (lima) orang guru, diperoleh data bahwa:

Pelaksanaan PkM mengenai RPP Satu Lembar dan *Web* Pembelajaran *Kahoot!* sangatlah menarik dikarenakan hal tersebut merupakan hal yang baru bagi para guru. Para guru dapat berlatih untuk membuat latihan soal dengan versi *Quiz* secara *online* serta kreatif dalam mengelola kelas. Hal ini dikarenakan *Kahoot!* dapat juga digunakan sebagai *ice breaking*. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa mereka perlu diberi waktu pendampingan yang lebih lama, tidak hanya satu hari saja. Sehingga masih terdapat sebagian guru yang belum menyelesaikan RPP Satu Lembar yang diminta. Selain itu, para guru merasa membuat *Quiz* di *Kahoot!* membutuhkan konsentrasi dan

waktu yang lebih lama. Hal inilah yang menjadi evaluasi bagi Tim PkM FKIP UNIBA agar ke depan dapat melakukan pengabdian kepada masyarakat jauh lebih lama lagi.

Perangkat pembelajaran menjadi fokus dalam kegiatan pendampingan ini. Hal ini sebagaimana diketahui bahwa perangkat pembelajaran menjadi salah satu elemen paling penting dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiyah, Mahalli, Rohman, & Laila (2020), perangkat pembelajaran merupakan pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran agar terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditargetkan. Pedoman pembelajaran berupa perencanaan pembelajaran. Susetya (2017) menambahkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan langkah yang sangat penting sebelum pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dikarenakan perencanaan merupakan kendali mutu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara efektif, diperlukanlah perencanaan yang matang dari guru yang dituangkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau beberapa istilah lain seperti desain pembelajaran ataupun skenario pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dianjurkan agar dapat disusun atau dikembangkan di setiap awal-awal semester atau awal tahun pelajaran. Hal ini tentu sangat beralasan agar RPP telah tersedia terlebih dahulu dalam setiap awal pelaksanaan pembelajaran. Sehingga, pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud dengan baik. Oleh karena itu, guru harus memiliki kompetensi menyusun RPP dengan baik pula. Terlebih, saat ini RPP yang dikembangkan hanya satu lembar saja, sehingga bukan alasan bagi guru jika keberatan dalam menyusunnya.

Kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran, guru juga perlu melakukan inovasi pembelajaran, misalnya saja dengan menggunakan media pembelajaran atau memanfaatkan media pembelajaran berbasis *web* pembelajaran *Kahoot!*. Pelaksanaan pembelajaran dengan *Kahoot!* tidak hanya tergambar pada kegiatan inti (pertengahan) pembelajaran saja. Namun, *Kahoot!* juga dapat digunakan di awal pembelajaran (apersepsi), di tengah pembelajaran saat terjadi kejenuhan yakni melalui *ice breaking*, ataupun saat akhir pembelajaran (evaluasi). Guru dapat menggunakan *web Kahoot!* sebagai alat evaluasi untuk memfokuskan hasil belajar dalam waktu yang singkat.

## **SIMPULAN**

Perlunya dilakukan pembinaan berupa sosialisasi dan pendampingan bagi guru untuk menyusun dan mengembangkan RPP Satu Lembar secara mandiri mengacu pada Surat Edaran Mendikbud No 14 Tahun 2019. Sejalan dengan hal tersebut, tugas Pengawas Dinas Pendidikan dan Kebudayaan yaitu memfasilitasi para guru baik secara individu maupun kelompok dalam mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan melaksanakan pembelajaran dengan berbagai strategi, model, metode, ataupun media pembelajaran untuk muatan mata pelajaran yang diampunya harus dilakukan secara terus menerus dan komprehensif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Sosialisasi dan Pendampingan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Satu Lembar Berbasis Permainan Edukasi Kahoot! dapat terlaksana dikarenakan peran dari beberapa pihak yang telah berjasa. Oleh karena itu, Tim Pengabdian kepada Masyarakat menghaturkan ucapan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Balikpapan, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Balikpapan, panitia penyelenggara yakni SMA ITCI Penajam Paser Utara, serta para guru/peserta kegiatan yang turut berpartisipasi aktif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Atilano M. (2017). Game On: Teaching Research Methods to College Students Using Kahoot!
- Barus, I. R., & Soedewo, T. (2018). Penggunaan Media Kahoot! dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL)*, (pp. 589-596).
- Feinstein. (2011). The Teenage brain and technology. *Learn Landscapes 2011*, 5(1), 71-84.
- Irwan, Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 96-104.
- Iwamoto DH, Hargis J, Taitano EJ, et al. (2017). Analyzing the Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot™ on Student Performance. *Turkish Online J Distance Educ* 2017; 18: 80–93.
- Jumila, Paristiowati, M., Zulhipri, & Alla, E. (2018). Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot dalam Pembelajaran Koloid. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(1), 36-41.
- Musa, S. (2017). Diskursus dan Disrupsi Literasi TIK menuju Masyarakat Pembelajar. *AKRAB!*, 6-20.
- Ningrum, G. D. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI*, 9(1), 22-28.
- Nuris, D. M., Nagari, P. M., & Nuraini, U. (2020). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Berbasis TIK Bagi Guru Akuntansi. *J-ABDIPAMAS*, 4(1), 75-82.
- Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru. (n.d.).
- Rindarti, E. (2018). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan RPP Kurikulum 2013 Revisi 2017 Melalui Pendampingan Berkelanjutan. *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 9(1), 59-74.
- Sadiyah, K., Mahalli, Rohman, F., & Laila, A. N. (2020). Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 Bagi Guru Madrasah Aliyah. *J-ABDIPAMAS*, 4(1), 99-108
- Sa'bani, F. (2017). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun RPP melalui Kegiatan Pelatihan pada MTs Muhammadiyah Wonosari. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 2(1), 13-22.

- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 14 tahun 2019. (n.d.).
- Susetya, B. (2017). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Silabus dan RPP Melalui Supervisi Akademik di SDN Gambiran Yogyakarta Tahun 2016. *JURNAL TAMAN CENDEKIA*, 01(02), 134-141.
- Susilowati E. The Effectiveness Of Kahoot In Supporting Grammar Class On Class A Year I Students Academic Year 2016/2017 Of Diploma III of Nursing Ngudi Waluyo University. In: UNNES-TEFLIN National Seminar. 2017, pp. 136–139.
- Sutirna. 2018. Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Teknologi 2018, di LPMP DKI Jakarta, Rabu 10 Januari 2018.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. (n.d.).
- Wang, Kwei, S., & C, T. (2006). The effects of a web-based learning environment on student motivation in a high school earth science course. *Educational Technology Research and Development*, 54(6), 597-621.
- Wang AI & Lieberoth A (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot. In: European Conference on Games Based Learning. Academic Conferences International Limited, p. 738.
- Yapıcı İÜ, Karakoyun F. Gamification in biology teaching: A sample of Kahoot application. *Turkish Online J Qual Inq*; 8.
- Yatmini. (2016). Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Penyusunan RPP yang Baik dan Benar Melalui Pendampingan Berbasis KKG Semester Satu Tahun 2016/2017 di SD Negeri Model Mataram. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 2(2), 172-184.