

Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Kalasan

Muhamad Gathan Bimantara¹, Hasnabila Khairunnisa², Titania Sherly Mulasa³,
Bambang Widi Pratolo Widi Pratolo⁴

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan, ³ Universitas Ahmad Dahlan, ⁴Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Kahoot, alpikasi, Bahasa inggris

Abstrak: Artikel ini membahas tentang penggunaan alpikasi kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa inggris. Dengan pendekatan metode pendekatan kualitatif, penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas 9B, C dan D SMP Negeri I Kalasan sebagai sumber informasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah alpikasi kahoot dapat meningkatkan minat belajar Bahasa inggris siswa. Berdasarkan analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa alpikasi kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kahoot bisa digunakan untuk mengeksplorasi pengetahuan dan pemahaman siswa tentang topik pembelajaran dan membantu siswa untuk memvalidasi pemahaman. Meskipun penggunaan aplikasi Kahoot masih belum massif dikalangan siswa SMP, dengan mudahnya fitur yang ada, aplikasi ini dapat memungkinkan seseorang untuk belajar dan beradaptasi dengan cepat.

How to Cite: Bimantara, MG dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Kalasan.. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang banyak diajarkan pada tiap tingkatan pendidikan di Indonesia. Dilihat dari banyak aspek seperti sosial dan pendidikan bahasa Inggris telah menjadi media komunikasi yang banyak digunakan dibanyak negara. Sebagai media komunikasi, Bahasa Inggris menawarkan beragam skill untuk dikuasai oleh pengguna, agar dapat Bahasa Inggris dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan komunikasi yang efektif kepada lawan bicara.

Melalui Bahasa, dengan atau tidak disadari manusia berkemampuan memberi dan menerima informasi ketika berkomunikasi. Kemampuan menerima informasi merupakan kemampuan reseptif, sedang kemampuan memberi informasi merupakan kemampuan produktif. Tidak semua orang memiliki kemampuan tersebut, ada yang hanya menguasai kemampuan produktif dan sebagian yang lain hanya menguasai kemampuan reseptif. Dengan demikian strategi dalam pembelajaran Bahasa Inggris disekolah harus ditingkatkan agar minat belajar siswa meningkat.

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib disekolah dan menempatkan kompetensinya kedalam empat kategori yaitu; mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Et.al, 2021). Pembelajaran bahasa Inggris membutuhkan perhatian yang khusus karena terdapat banyak persoalan mengenai kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa inggris, hal itu yang menjadi penyebab peserta didik kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran. Maka, penting khususnya bagi pendidik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar di era digital ini dengan memberikan sebuah motivasi belajar. "Motivation is not only an intensive desire for learning and acquiring knowledge of English, but also an inner cause that push students forward in English learning with enthusiasm and willingness (Kong, 2009)".

Sebagai sebuah inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru dapat mengkonvergensi pendidikan dan hiburan karena kombinasi pembelajaran dan hiburan atau disebut dengan “edutainment” sekarang banyak digunakan sebagai media yang lebih baik untuk mendidik peserta didik (Et.al, 2021).

Pada era digital ini, hampir semua masyarakat menggunakan teknologi dalam kehidupannya. Teknologi telah memberikan pengaruh besar dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran bahasa, dan peran teknologi tersebut dapat membawa hasil belajar atau dampak yang lebih baik (Basheer Nomass, 2013). Teknologi multimedia terbukti dapat berperan positif dalam mempromosikan kegiatan dan rasa inisiatif siswa yang berdampak pada efek pengajaran dikelas. Prinsip pengajaran dengan menggunakan teknologi adalah, kita harus menghagai kemajuan dan fungsi teknonologi tersebut dimana mereka dapat memberikan sesuatu yang baru dan berguna bagi kegiatan pembelajaran dan tidak membiarkan teknologi mengambil alih peran seorang guru (Shyamlee & Phil, 2012). Salah satu teknologi multimedia yang berfungsi untuk mendukung berjalannya proses kegiatan pembelajaran bahasa adalah Kahoot.

Kahoot merupakan media pembelajaran gratis berbasis platform dan menjadi teknologi di bidang pendidikan (Said et al., 2018). Kahoot merupakan media pembelajaran system respon siswa berbasis game (Licorish, 2018). Kahoot adalah media interaktif dan dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Media interaktif ini berbasis internet dan mempunyai empat fitur yaitu kuis, diskusi, games, dan polling. Kahoot bisa digunakan guru untuk memotivasi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris karena dengan Kahoot guru dan siswa dapat belajar sambil bermain, dan itulah tujuan utama dari kahoot yaitu belajar yang menyenangkan (Said et al., 2018).

Kahoot bisa digunakan untuk mengeksplorasi pengetahuan dan pemahaman siswa tentang topik pembelajaran dan membntu siswa untuk memvalidasi pemahaman dengan melakukan pre-test atau pos-test yang penilaiannya kemudian dilakukan seara kolektif (Licorish, 2018). Papan skor yang terdapat pada Kahoot saat dimainkan memacu mereka untuk menjawab pertanyaan dengan lebih cermat dan teliti (Said et al., 2018). Permainan sangat berguna untuk kegiatan pembelajaran karena permainan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik lebih siap dan bersedia menjadi peserta dan tidak hanya sekedar hadir dikelas karena sebuah keharusan (Ara, 1970). Dengan demikian menarik bagi kami untuk meneliti sebarapa menarik penggunaan Kahoot sebagai media atau alat pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa SMP Negeri 1 Kalasan.

METODE

Penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif untuk memperoleh hasil. Pengumpulan data dilakukan dari beberapa literature terkait penerapan media Kahoot didalam kelas Bahasa Inggris. Seperti yang sudah diketahui oleh peneliti bahwa Kahoot merupakan media yang populer dikalangan pelajar dan banyak digunakan oleh banyak orang. Fungsi utama aplikasi ini adalah membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris oleh guru dikelas agar kelas berjalan dengan efesien dan menyenangkan. Langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan cara melakukan wawancara dan observasi terhadap subjek penelitian.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 9B, 9C, dan 9D SMP Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. Jumlah populasi adalah 96 siswa dengan masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 32 siswa diambil dari ketiga kelas tersebut yang memberikan respon kepada peneliti ketika peneliti menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot. Guru mata pelajaran Bahasa inggris juga terlibat untuk mengetahui seberapa efektif media Kahoot untuk digunakan dikelas agar dapat menarik minat belajar siswa. Penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan pada tanggal 31 Agustus

sebelum memberi layanan dan 3 September 2022 setelah memberikan layanan. Peralatan yang digunakan untuk menunjang penelitian kami berupa Laptop, LCD Proyektor, kabel HDMI (digunakan oleh peneliti) Gadget atau Smartphone (digunakan oleh subjek) dan yang hal yang paling utama adalah jaringan internet. Setelah menyajikan pembelajaran menggunakan media Kahoot, peneliti memberikan questioner kepada subjek untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran Bahasa Inggris dan Kahoot. Akhirnya peneliti dapat membuat kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dengan melihat hasil dari obeservasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

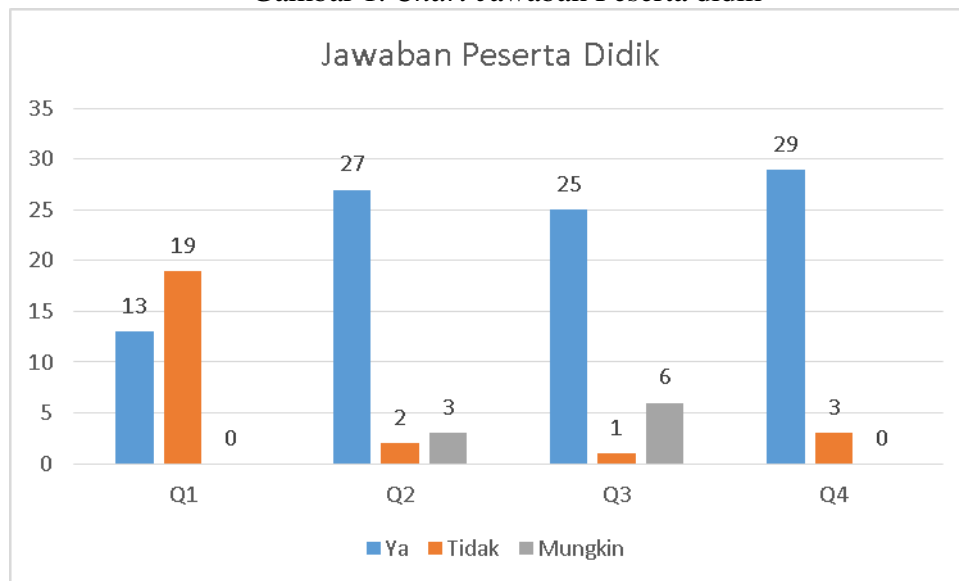
Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi antara 3 peneliti sebelum dan sesudah penyajian Kahoot saat pembelajaran, hampir semua peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris saat menggunakan media Kahoot. Untuk mengetahui dengan lebih spesifik pendapat siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, peneliti akan menyajikan data hasil wawancara berupa jawaban dari questioner yang sudah peneliti sebarakan kepada peserta didik. Hasil dari wawancara sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Jawaban Peserta Didik

Pertanyaan	Jawaban Ya	Jawaban Tidak	Jawaban Mungkin	Jumlah
1. Apakah sudah pernah mendengar, mengetahui, atau menggunakan Kahoot sebelumnya? (Q1)	13	19	0	32
2. Apakah aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat belajar anda? (Q2)	27	2	3	32
3. Apakah anda dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan aplikasi Kahoot? (Q3)	25	1	6	32
4. Apakah aplikasi Kahoot mudah dan nyaman digunakan untuk pembelajaran? (Q4)	29	3	0	32

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2022

Gambar 1. *Chart* Jawaban Peserta didik



Pembahasan

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang paling diminati dan digunakan di banyak negara (Aini & Kedua, n.d.), karena itu Bahasa Inggris dijadikan mata pelajaran di sekolah Indonesia agar lulusan sekolah di Indonesia dapat bersaing dengan lulusan luar negeri. Para tenaga pendidik harus bisa mengajarkan Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan menarik agar siswa memiliki inisiatif dan antusias dalam belajar Bahasa Inggris. Media dan metode belajar yang digunakan pendidik sangat berpengaruh dalam hal tersebut.

Media Kahoot dapat menjadi terobosan bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena Kahoot merupakan aplikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran yang interaktif dimana bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Kahoot bias digunakan secara gratis oleh pendidik dan peserta didik. Pendidik bias menggunakan Kahoot dalam melakukan pre-test, post-test, brainstorming, latihan soal, dan pengayaan (Putri, 2019). Kahoot merupakan media yang memudahkan pendidik dan peserta didik karena bias digunakan melalui gadget ataupun laptop. Maka dari itu, teknologi multimedia seperti kahoot dapat berperan positif dalam mempromosikan kegiatan dan inisiatif juga antusias siswa yang berdampak pada efek pengajaran dikelas.

Dalam penelitian ini, terdapat empat aspek yang menjadi poin penting dalam pembahasan yaitu, 1) Pengetahuan siswa mengenai aplikasi Kahoot; 2) Minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Kahoot; 3) Pemahaman siswa terkait materi pelajaran yang diberikan dengan menggunakan aplikasi Kahoot dan 4) Kemudahan dalam menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

a. Pengetahuan siswa mengenai aplikasi Kahoot

Hasil analisis instrumen angket 32 responden terkait dengan pengetahuan siswa mengenai aplikasi Kahoot menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum pernah mendengar, mengetahui, atau menggunakan aplikasi Kahoot lebih banyak daripada jumlah siswa yang sudah mengetahui aplikasi Kahoot. Jumlah ini memiliki perbandingan 19:13. Responden yang belum mengetahui tentang aplikasi Kahoot mengatakan bahwa mereka

pertama kali mengetahui aplikasi Kahoot setelah peneliti mengenalkan aplikasi tersebut kepada responden. Berikut cuplikan hasil wawancara.

P: Apakah Sebelumnya sudah pernah mendengar, mengetahui atau menggunakan aplikasi Kahoot?

R: Belum pernah, ini pertama kali saya menggunakan aplikasi Kahoot.

Sementara itu, sejumlah responden menyebutkan bahwa sudah pernah mendengar, mengetahui atau menggunakan mengenai aplikasi Kahoot. Berikut cuplikan hasil wawancara.

P: Apakah Sebelumnya sudah pernah mendengar, mengetahui atau menggunakan aplikasi Kahoot?

R: Sudah pernah.

P: Dari mana anda mengetahui aplikasi Kahoot?

R: Beberapa kali guru menggunakan aplikasi Kahoot di kelas.

Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran tidak begitu familiar dan terbilang jarang digunakan di kalangan guru dan siswa SMP Negeri 1 Kalasan. Namun, hal ini bukan berarti selama proses pembelajaran guru dan siswa tidak menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Guru dan siswa tetap menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran namun aplikasi tersebut bukan Kahoot.

b. Minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Kahoot

Hasil angket 32 responden menunjukkan bahwa mayoritas responden merasakan minat belajar mereka meningkat ketika menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa terkadang merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar dilakukan secara konvensional dan hanya terpaku pada buku pembelajaran. Sebaliknya, siswa merasa bersemangat saat menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Berikut cuplikan hasil wawancara.

P: Apakah aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat belajar anda?

R: Tentu bisa, dengan menggunakan aplikasi Kahoot saat belajar siswa merasa lebih senang, tidak bosan, dan merasa lebih tertantang saat mengerjakan soal.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa antusiasme dan minat siswa dalam penggunaan aplikasi Kahoot selama pembelajaran terbilang baik. Hal ini dikarenakan aplikasi Kahoot yang merupakan aplikasi game pembelajaran dapat menawarkan pengalaman belajar yang berbeda kepada para siswa. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar, berkolaborasi dan berkompetisi dengan teman sekelas.

c. Pemahaman siswa terkait materi pelajaran yang diberikan dengan menggunakan aplikasi Kahoot

Hasil angket 32 responden menunjukkan bahwa mayoritas responden dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik ketika menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Berikut cuplikan hasil wawancara.

P: Apakah anda dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan aplikasi Kahoot?

R: Alhamdulillah saya dapat memahami materi karena dijelaskan secara terperinci.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Aplikasi Kahoot memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan quiz atau soal-soal yang telah dibuat oleh peneliti dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Aplikasi ini juga memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan soal-soal secara individu maupun berkelompok. Dengan banyak berlatih mengerjakan soal-soal melalui aplikasi Kahoot tentunya pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan meningkat.

d. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris

Hasil angket 32 responden menunjukkan bahwa mayoritas responden merasakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran. Responden mengatakan bahwa Kahoot memiliki fitur yang mudah diakses, menyenangkan, dan menarik. Berikut cuplikan hasil wawancara.

P: Apakah aplikasi Kahoot mudah dan nyaman digunakan untuk pembelajaran?

R1: Aplikasi kahoot sangat praktis digunakan untuk proses pembelajaran.

R2: Ya, karena terdapat fitur yang lucu dan menyenangkan sehingga lebih mudah untuk mengerjakan soal-soal.

Dari 32 responden, 3 responden mengatakan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi Kahoot. Kesulitan yang dirasakan oleh responden antara lain berkaitan dengan konektivitas dan masalah penglihatan. Berikut cuplikan hasil wawancara.

P: Apakah aplikasi Kahoot mudah dan nyaman digunakan untuk pembelajaran?

R1: Sedikit kesulitan, karena penglihatan saya kurang baik.

R2: Kahoot saya memiliki konektivitas yang buruk (lag), mungkin dapat menggunakan aplikasi alternatif lainnya.

R3: Sedikit kesulitan karena jika saya melihat layar handpone terlalu lama bisa membuat mata saya sakit, kering, dan letih.

Hal ini menunjukkan bahwa dibalik kemudahan dalam menggunakan aplikasi Kahoot terdapat beberapa kesulitan yang dirasakan oleh peserta didik. Dari kesulitan yang muncul dapat diberikan solusi yaitu, 1) memperhatikan waktu penggunaan aplikasi Kahoot sehingga meminimalisir efek negatif pada kesehatan mata peserta didik dan 2) mengantisipasi konektivitas yang buruk dengan menyediakan hotspot untuk peserta didik sehingga tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu, meskipun penggunaan aplikasi Kahoot masih belum familiar untuk beberapa orang namun dengan mudahnya fitur yang diberikan dapat memungkinkan seseorang untuk belajar dan beradaptasi dengan cepat dalam menggunakan aplikasi ini. Selain itu, dengan fitur-fitur yang diberikan, aplikasi ini memungkinkan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris di kelas. Aplikasi ini juga dapat menambah tingkat pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang diajarkan karena memungkinkan siswa untuk mengerjakan latihan-latihan soal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur kami ucapkan kepada Allah Swt. Yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan kepada kami selama proses penyusunan artikel ilmiah ini. Terima kasih kami ucapkan kepada guru pamong kami, Ibu Titik Marwati, S.Pd. yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada kami. Serta kami ucapkan terima kasih kepada SMP Negeri 1 Kalasan beserta Siswa-Siswi kelas 9 khususnya yang telah menyediakan tempat serta bahan penelitian kepada kami. Yang berikutnya, kami ucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) kami yaitu Drs. Bambang Widi Pratolo, M. Hum., Ph.D. yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada kami dalam menyelesaikan artikel ini.

Tidak lupa, kami ucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman seperjuangan atas segala bentuk dukungan, support, motivasi, dan doa yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, M. R., & Kedua, B. (n.d.). *KEDUA DAN PEMBUATAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BAGI SISWA SMP / MTS SE KOTA*. 2(April 2021), 66–79.
- Ara, S. (1970). Use of Songs, Rhymes and Games in Teaching English to Young Learners in Bangladesh. *Dhaka University Journal of Linguistics*, 2(3), 161–172. <https://doi.org/10.3329/dujl.v2i3.4150>
- 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), 155-162.
- Basheer Nomass, B. (2013). The Impact of Using Technology in Teaching English as a Second Language. *English Language and Literature Studies*, 3(1), 111–116. <https://doi.org/10.5539/ells.v3n1p111>
- Chotimah, I. C., & Rafi, M. F. (2018). The effectiveness of using Kahoot as a media in teaching reading. *E-Link Journal*, 5(1), 19-29.
- Et.al, C. K. S. S. (2021). A Review of Research on The Effectiveness of Using Kahoot To Enhance Students' Motivation To Learn English. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(3), 201–207. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i3.657>
- Kong, Y. (2009). A Brief Discussion on Motivation and Ways to Motivate Students in English Language Learning. *International Education Studies*, 2(2), 145–149. <https://doi.org/10.5539/ies.v2n2p145>
- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students' Learning Interest in Social Studies. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2696-2704.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Hadijah, H., Pratolo, B. W., & Rondiyah, R. (2020). Interactive game “Kahoot!” as the media
- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh model pembelajaran blended learning berbantuan kahoot terhadap motivasi dan kemandirian siswa. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 68-75.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Licorish. (2018). Student perception Kahoot. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–24.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* (pp. 99-104).
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *Vox Edukasi*, 9(1), 271373.
- Putri, N. S. (2019). Kahoot Application in English Language Teaching (ELT) Context: An Alternative Learning Strategy. *Elsya : Journal of English Language Studies*, 1(1), 11–15. <https://doi.org/10.31849/elsya.v1i1.2488>
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Said, U., Fathan, A., & Syafii, A. (2018). *Kahoot As the Media Platform for Learn English*.

May, 2503–4405.

- Shyamlee, S., & Phil, M. (2012). Use of technology in English language teaching and learning: An analysis. *A Paper Presented at the 2012 International Conference on Language, Medias and Culture IPEDR Vol.33 (2012) ©(2012) IACSIT Press, Singapore, 33(2012), 150–156.* <http://www.ipedr.com/vol33/030-ICLMC2012-L10042.pdf>
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management, 3(1), 55-61.*