



Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMA Pasundan Banjaran

Iman Ahmad Gymnastiar^{a,1}

^a Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, imanahmadgymnastiar98@upi.edu

ABSTRAK

Di dalam suatu dunia pendidikan upaya untuk meningkatkan pemahaman dan daya pengetahuan serta daya serap siswa terhadap suatu isi materi dari pembelajaran tertentu agar proses pembelajaran lebih menarik dan dapat berjalan secara maksimal diperlukanlah sebuah media pembelajaran. Yang mana media pembelajaran ini merupakan salah satu elemen yang penting dalam proses pembelajaran agar para siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa yaitu dengan menrapkan media pembelajaran gamifikasi digital yang dikemas dengan game online berbasis edukasi, yang salah satunya dengan mengimplemantasikan aplikasi kahoot yang merupakan salah satu media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengimplementasian aplikasi kahoot dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan ialah dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka dan studi lapangan, dengan subjek dan objek penelitian di sma pasundan banjaran. Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan mengimplementasikan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran menciptakan minat dan juga motivasi belajar siswa sma pasundan banjaran ini meningkat secara drastis sehingga kompetensi pembelajaran yang diharapkan tercapai.

Pendahuluan

Perubahan sosial yang cepat dan dinamis mengantarkan pada era baru yang dikenal dengan era industri 4.0. (Putri & Muzakki, 2019). Perubahan ini tentu saja membawa banyak sekali pengaruh di berbagai sendi-sendi kehidupan, seperti halnya pada dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi serta basis data mulai banyak diminati oleh pendidik pada proses pembelajaran (Centauri, 2019).

Terutama dalam pada proses pendalaman materi dan penilaian pembelajaran, yang kini mulai marak dalam memanfaatkan software online yang tersedia. Menurut pendapat Ghiffar pada tahun (2019) tentunya, sangat baik sekali apabila proses pengayaan materi pembelajaran itu hendaknya didalamnya dilakukan dengan pemanfaatan kecanggihan teknologi. Bagi suatu seorang pendidik, dominasi serta pengetahuan teknologi merupakan kompetensi atau modal awal yang harus dikuasai untuk mendukung peningkatan dalam proses pembelajaran, sementara bagi siswa atau

Sejarah Artikel

Diterima : 30 Juli 2021

Disetujui : 1 September 2021

Kata kunci:

gamifikasi digital, kahoot, media pembelajaran, motivasi belajar

peserta didik, dominasi teknologi mampu menunjang proses berfikir serta dengan adanya dominasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Putri & Muzakki, 2019).

Para pendidik diwajibkan dalam berkreaitivitas serta berinovasi dengan pemanfaat teknologi melalui media pembelajaran. Berbagai hasil penelitian memberikan hasil yang mana pada dasarnya pemanfaatan perkembangan teknologi yang sngat baik dapat membantu peningkatan dalam efektivitas setiap pembelajaran.

Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh vinika vivi dan asrori abdul rizaq pada tahun (2020) mengungkapkan suatu temuan baru yang mana bahwa “Digital Game based Learning” atau gamifikasi digital berbasis game dapat dimanfaatkan dalam proses meningkatkan motivasi serta kemandirian di setiap pribadi dalam proses pembelajaran peserta didik dan dimanfaatkan dalam mempermudah proses evaluasi dalam pembelajaran (Elita & Asrori, 2019). Sedangkan berdasarkan deskripsi temuan dari I Gede mahendra dan made ardwi pada tahun (2019) mengungkapkan bahwa proses belajar pada sebuah lingkungan “Digital Based Games” sangat memungkinkan bagi peserta didiknya dalam mencoba berbagai banyak sekali sikap, menghadapi berbagai tantangan yang datang, serta menerima berbagai risiko yang berasal dari setiap berbagai tindakan yang dilakukan serta inisiatif yang dilakukannya, akan tetapi baik itu gagal dan berhasil pada Digital games masih Bisa diulang, yang mana pengulangan dari setiap refleksi atas pengalaman tersebut merupakan suatu dasar dari suatu proses belajar (Darmawiguna et al., 2019).

Pada saat ini teknologi sudah berkembang dengan pesat, Pendidikan juga tentunya harus menyesuaikan dengan didalamnya menggunakan setiap dari perubahan tersebut seperti semisalnya dengan pengembangan model dari kurikulum dan suatu model dari pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang sangat optimal dan bisa menaikkan muutu pendidikan (Misnah, 2019). Para ahli pendidikan bahwasannya telah sepakat bahwa pendidikan itu dapat dikatakan sebagai suatu bagian yang penting dalam pembangunan bangsa dan negeri yang mana zaman saat ini sudah mulai maju.

Didalam proses pembelajaran dan belajar mengajar, para pendidik diwajibkan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, efektif dan juga disukai oleh siswanya, sehingga pembelajaran akan semakin menarik dan siswanya pun akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajarann. Media pembelajaran berbasis teknologi dan juga gamifikasi digital yang sering digunakan oleh tenaga pendidik diperlukan untuk bersifat dengan dua arah, sehingga terjadinya interaksi keduanya antara pendidik dan siswa.

Kahoot bisa digunakan sebagai salah satu aplikasi yang bisa digunakan pendidik sebagai salah satu media pembelajaran online di sekolah. Kahoot salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang berbasis gamifikasi digital atau “Digital game based Learning” Dengan menggunakan Kahoot ini sangat diharapkan dapat menjaga dan meningkatkan Minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga terciptanya suatu suasana belajar yang menarik, tidak membosankan, dan disenangi siswa Juga memudahkan siswa dalam memahami berbagai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, yakni penelitian yang menghasilkan informasi berupa catatan serta data deskriptif yang terdapat dari hasil yang diteliti (Centauri, 2019).

Dengan penelitian kualitatif perlu dilakukan analisis deskriptif, yang mana terdapat suatu didalam analisisnya dapat memberikan gambaran dan keterangan yang secara jelas dan sistematis.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan dengan menggunakan studi literatur atau studi pustaka dan studi lapangan. Studi literatur merupakan serangkaian kegiatan yang didalamnya terdapat metode pengumpulan data-data pustaka, mencatat, membaca, dan juga pengolahan dalam penelitian (Misnah, 2019) studi literatur juga dapat dikatakan sebagai kegiatan dalam mencari sumber sumber atau referensi dari teori yang sangat relevan dengan permasalahan yang akan diteliti dan ditemukan. Penelitian ini juga dilakukan dengan studi lapangan yang pertamanya menyusun desain dari penelitian dan pengujian alat atau instrumen dari penelitian lapangaanya, tahap selanjutnya yaitu melakukan penentuan lokasi penelitian seta responden dan informan yang akan dimasukkan kedalam data penelitian.

Lokasi Penelitian ini berada di Sekolah Menengah Atas Pasundan Banjaran yang berada di jalan stasiun banjaran nomor 12. Objek sekaligus responden dari penelitian ini merupakan siswa siswi dari Sekolah menengah atas Pasundan Banjaran. Dengan pengambilan populasi yakni kelas 12 IPA dan IPS, lalu ditentukan sampel dengan penentuan pengambilan sampel memakai teknik Purposive Sampling yang mana pengambilan sampel dengan memberikan penilaian terhadap siapa saja yang sebaiknya berpartisipasi dalam sebuah penelitian, yang mana sampel dalam penelitian ini yakni kelas 12 IPA 3. Didalam Penelitian ini menggunakan instrumen kualitatif yang mana didalamnya memakai Pengamatan, dokumentasi, dan wawancara Terhadap sampel yakni kelas 12 IPA 3, dan juga observasi di lapangan terkait media kegiatan belajar mengajar sehari harinya dalam menggunakan suatu media pembelajaran gamifikasi digital dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan salah satu dari media dalam pembelajaran yang di dalamnya berbasis dari gamifikasi teknologi atau gamifikasi digital yang dapat menegembangkan para siswa untuk memiliki jiwa yang aktif, inovatif, kreatif dan juga produktif. Dengan adanya suatu media didalam pembelajaran yang berbasis suatu gamifikasi digital dapat memanfaatkan dalam pendorognagan handphone atau gawai secara dimaksimalkan dalam kepentingan pembelajaran (Hartanti, 2019). Gawai diharapkan bisa menjadi asal muasal atau sumber dari salah satu media pembelajaran yang sangat baik, dan diharapkan mampu menciptakan situasi kelas yang sangat disenangi oleh siswa. Dengan adanya zaman globalisasi yang mana memberikan kecanggihan dan kemajuan dalam teknologi yang berkembang dapat memberikan suasana yang sangat berbeda yang berada didalam suatu proses KBM atau kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Dalam memanfaatkan gawai atau handphone dapat menjadi sarana prasarana dalam sebuah mobile learning dan dalam isi sajian materinya pun disajikan dalam pemformatan game yang menjadi salah satu wacana di dalam menyajikan pengetahuan.

Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu media didalam pembelajaran yang bisa memberikan suatu pengetahuan dalam bentuk kuis. Didalam aplikasi kahoot peserta didik bisa menjawab beberapa pertanyaan quiz secara langsung melalui gawai yang ia pegang. Kahoot dapat menyediakan jalan lain dari sebuah pembelajaran yang bersifat online dalam penampilan beberapa proses evaluasi pembelajaran lewat game quiz yang sangat asyik (Utami, 2019).

Dengan adanya aplikasi Kahoot peserta didik mampu mengikuti dengan sangat aktif didalam menjawab suatu pertanyaan. Adapun Quiz yang berada didalam Kahoot tidak hanya bebrbentuk teks saja, tetapi adanya bebrapa video dan gambar yang mana dapat menunjang kurikulum yang dicanangkan oleh pemerintah yakni kurikulum 2013 yang diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang mengedepankan High order thinking skills atau HOTS.

Penerapan Kahoot dalam Proses Pembelajaran di SMA Pasundan

Pada saat diawal akan dimulainya proses pemberlajaran, guru menerangkan suatu materi yang akan dipelajari kepada peserta didiknya dengan metode apapun itu baik ceramah maupun bisa dengan diskusi. Pada saat ini pun, peserta didik haruslah sangat diharapkan untuk mendengarkan isi pematerian yang dijelaskan oleh guru, dikarenakan nantinya akan semua penjelasan yang dijelaskan guru akan ada didalam pertanyaan di aplikasi kahoot itu sendiri. Game terdiri dari bebrapa unsur pertanyaan dan jawaban yang sangat sederhana sekali yang disusun sedemikian rupa dalam pengujian pengetahuan yang didapat dari peserta didiknya yang berasal dari penyajian materi yang disampaikan ileh guru (S. Wardana & Sagoro, 2019). Beberapa item dari setiap pertanyaan nantinya ditampilkan secara acak sekali, kecepatan dalam peserta didik menjawab soal tersebut nantinya akan mempengaruhi dari si bobot penilaian yang akan ia dapatkan, semakin peseta didik menjawab soal bahkan dengan jawaban yang sangat benar, maka penilaiannya akan lebih besar lagi. Peserta didik akan melakukan suatu kompetisi dengan peserta didik yang lainnya dalam penjawaban pertanyaan dari kuis yang disajikan oleh guru dalam Kahoot. Peserta didik ini haruslah berusaha dengan semaksimal mungkin untuk menjadi yang terbaik dalam sebuah kompetisi dalam kahoot. Nantinya guru akan melihat hasil terlebih dahulu di dalam sistem perangkingan di aplikasi kahoot, lalu guru akan mengumumkan dari lima peringkat teratas dan memberikan nilai yang tertinggi & hadiah untuk peserta didik (Damayanti & Rudyatmi, 2020).

Karakteristik Kahoot

Kahoot ini merupakan salah satu aplikasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi digital yang disajikan dalam beberapa bentuk game online berupa kuis yang disajikan sevara langsung. Dalam kegiatan proses KBM atau belajar mengajar kahoot ini bisa dijadikan sebagai suatu bahan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran untuk pelaksanaan kuis didalam kahoot berupa sebelum tes ataupun sesudah tes, remedial atau bahkan pengayaan, dan juga ulangan sehari-hari. Sebelum menggunakan aplikasi kahoot ini peserta didik diharuskan untruk log-in terlebih dahulu dengan



membuat daftar baru ataupun dengan menggunakan E-mail masing masing. Dalam pengaksesan kahoot dapat melalui <https://Kahoot.co>

Gambar 1. Tampilan Login kahoot



Gambar 2. Tampilan Awal Kahoot



Gambar 3. Quiz dengan Kahoot

Kelebihan dan juga Kekurangan Pemanfaatan Kahoot dalam Proses Pembelajaran

Dengan adanya Kahoot sebagai media pembelajaran yang berbasis gamifikasi digital membawakan hasil bahwa guru tidak mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan berbasis DGL atau digital games based learning untuk disatukan didalam sebuah pembelajaran dalam kelas (Anggraeni & Ginanjar, 2020).

Kahoot tentunya bisa dalam dimanfaatkan dengan sangat praktis dan mudah dalam bermacam macam keperluan dalam proses pembelajaran dan dapat dijadikan suatu media pembelajaran yang utuh dengan model gamifikasi digital, sehingga dengan kahoot ini dapat membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif, lebih partisipatif, dan mengembangkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Kahoot ini pun melatih para peserta didik dalam penggunaan teknologi digital sebagai pemanfaatan media untuk belajar dan juga melatih kemampuan *hardskill* dan *softskill* serta kemampuan motoriknya dalam menggunakan aplikasi kahoot ini. Ada kelebihan dan tentunya ada juga kekurangannya, kahoot ini memiliki beberapa kekurangan dari segi dibutuhkannya akses internet yang memiliki Mbps tinggi atau dengan kecepatan tertingginya agar dapat memperlancar pada saat menggunakan aplikasi kahoot dalam proses pembelajarannya, lalu kekurangan lainnya itu tidak semua guru melek akan kecanggihan teknologi, jadi sampai saat ini pun masih banyak guru yang tidak tau dengan apa itu kahoot serta tidak semua guru pun memiliki waktu dalam menyusun rancangan proses pembelajaran dengan model aplikasi kahoot ini, serta

tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai, dan pada saat menggunakan aplikasi kahoot nya pun masih banyak peserta didik untuk membuka hal-hal yang lain (P. A. Wardana, 2019).

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SMA Pasundan Banjaran

Mata Pelajaran Sosiologi di Sekolah menengah atas Pasundan Banjaran memiliki KKM atau ketentuan ketuntasan minimal sebesar tujuh puluh lima, setelah diadakannya proses pembelajaran, guru SMA Pasundan banjaran melakukan suatu proses evaluasi pembelajaran yaitu dengan cara pemberian soal soal dengan isi materi yang telah disampaikan sebelumnya oleh guruyang mana soal soal tersebut disajikan dalam dengan menggunakan suatu aplikasi *Kahoot* sehingga seluruh peserta didik pun mengerjakannya dengan melalui suatu aplikasi *Kahoot* tersebut.

Dari hasil percobaan dengan media pembelajaran yang berbasis gamifikasi digital yang implementasidari aplikasi *Kahoot* pada kelas 12 IPASMA Pasundan Banjaran memiliki banyak kelebihan yang didapatkandiantaranya *kahoot* ini sangatlah menarik dan tentunya mengasyikkan, yang mana membuat suasana peserta didik efektif dengan segala aktivitas yang dilakukan, sehingga tercapainya suatu kompetensi pembelajaran. Dengan *kahoot* ini menjadikan peserta didik SMA Pasundan banjaran menjadi sangat partisipatif dan juga aktif dalam kegiatan belajar, peserta didik dapat memahami isi materi yang lebih mudah yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran saat ini dengan menggunakan aplikasi kahoot yang berbasis gamifikasi digital ini menumbuhkan dan menciptakan peserta didik itu memiliki rasa kenyamanan, sangat menarik.

Dan juga tentunya sangat menyenangkan pada diri peserta didik SMA Pasundan Banjaran selama proses pembelajaran berlangsung dan juga dengan menggunakan media pembelajaran kahoot ini tentunya dapat meningkatkan dan menumbuhkan rasa sangat percaya diri peserta didik, sehingga minat dan motivasi belajar peserta didik SMA Pasundan Banjaran ini meningkat.

Simpulan

Kahoot dapat dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi digital yang bisa dijangkau secara online dan juga gratis. Kahoot ini merupakan aplikasi pembelajaran yang berbasis digital *game based learning* yang tentunya bersifat interaktif yang nantinya bisa digunakan sebagai bahan dalam suatu evaluasi suatu proses pembelajaran. Kahoot ini bisa disajikan ataupun ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Dengan mengimplementasikan aplikasi kahoot di dalam suatu proses pembelajaran sehari-hari pada SMA Pasundan Banjaran ini dapat menjaga dan juga meningkatkan motivasi dan minat yang berkelanjutan dari belajar siswa, dan juga memudahkan para peserta didik dalam memahami setiap maksud dan isi materi yang disampaikan oleh guru sehingga terwujudnya suasana dan situasi yang sangat disenangi oleh para peserta didik, dan lebih asyik, juga tidak membosankan. Dalam hal seperti ini dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan media pembelajaran yang berbasis gamifikasi digital dalam implementasi aplikasi kahoot membuat peserta didik SMA Pasundan Banjaran merasa nyaman dan lebih aktif dengan segala aktivitas yang dilakukannya yang mana dapat tercapai segala kompetensi pembelajaran yang diinginkan.

Referensi

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Anggraeni, F. P., & Ginanjar, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran E-Learning DenganMedia Kahoot Terhadap. *Jurnal Sosiolum*, 2(1), 72–83.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Damayanti, I., & Rudyatmi, E. (2020). The Effectiveness of Jigsaw Type Cooperative Model Assisted byKahoot Media Towards StudentInterest and Learning Outcomesat SMA Negeri 1 Sokaraja. *Journal of Biology Education*, 9(2), 202–207. <https://doi.org/10.15294/jbe.v9i2.36476>
- Darmawiguna, I. G. M., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, G. A. (2019). Pelatihan Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Platform Kahoot bagi Guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Prosiding SENADIMASKe-4*, 23(II), 31–37.
- Elita, V. V. P., & Asrori, M. A. R. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 141–150. <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/1430>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019, II*(September), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Indriyani, D. W. I. (2018). PENGARUH PENERAPAN EVALUASI PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS APLIKASI KAHOOT LEARNING DI TENGAH WABAH COVID-19 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MAN 2 KOTA BEKASI. *Journal of Advanced Academics*, II(12), 31–45.
- Mariyani. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Materi Perbedaan, Kesetaraan, Dan Harmoni Sosial Melalui Media Aplikasi Kahoot Bagi Peserta Didik Kelas Xi Ips 2 Semester I Sma Islam Hidayatullah Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 121. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45801>
- Misnah, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 42–55. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 0(0), 2019. <https://semcon.unib.ac.id/index.php/semiba/Semiba/schedConf/presentations>

- Nada, D. F. (2020). Penerapan Game Based Learning Menggunakan Platform Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 9(1), 12–13.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 12(II), 1–7. http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27_Aprilia_Riyana.pdf
- Utami, D. D. (2019). Sebuah Kombinasi Gamefikasi & Model Pembelajaran untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi dan Pengalaman Belajar Siswa. *Journal of Advanced Academics*, 1(1), 73–78.
- Wardana, P. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Repository Universitas Jember Digital Repository Universitas Jember*, 1(1), 1–171. https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/94261/Priangga_Aditya_Wardana_-_b.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>