

PENGEMBANGAN DAN EVALUASI MEDIA KAHOOT SEBAGAI MODUL PEMBELAJARAN PADA MATERI SIFAT-SIFAT TERCELA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

Gusti Erlina*, Rian Vebrianto¹

* Sekolah Tinggi Agama Islam STAIN Bengkulu

¹ Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

*Email: gustiherlinahelen@gmail.com

Submitted: 21-01-2025

Accepted: 22-04-2025

Published: 22-04-2025

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan media Kahoot sebagai modul pembelajaran interaktif pada materi sifat-sifat tercela di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkulu. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari 34 guru dan 50 siswa kelas X, dengan instrumen berupa angket skala Likert yang telah divalidasi (uji reliabilitas Alpha Cronbach > 0,7). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kahoot dinilai sangat layak oleh siswa (rata-rata skor 4,46; SD = 0,124) dan sangat diterima oleh guru (rata-rata skor 3,40; SD = 0,0712), terutama dalam aspek tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan ketertarikan belajar. Analisis lebih lanjut mengungkap bahwa fitur gamifikasi dan interaktivitas Kahoot efektif meningkatkan minat siswa terhadap materi akhlak. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya tentang pemanfaatan Kahoot! sebagai media pembelajaran inovatif. Saran untuk pengembangan ke depan mencakup pelatihan guru dalam pembuatan modul berbasis Kahoot dan uji efektivitas dengan desain eksperimen.

Kata Kunci: Kahoot, Modul Pembelajaran, Sifat-Sifat Tercela

Abstract. This study aims to develop and evaluate the feasibility of Kahoot as an interactive learning module for teaching despicable traits (sifat-sifat tercela) at MAN 1 Plus Vocational School Bengkulu. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Participants included 34 teachers and 50 tenth-grade students, with data collected through a validated Likert-scale questionnaire (reliability test: Cronbach's Alpha > 0.7). Results indicate that Kahoot was rated highly feasible by students (mean score = 4.46; SD = 0.124) and highly accepted by teachers (mean score = 3.40; SD = 0.0712), particularly in terms of visual design, ease of use, and learner engagement. Further analysis reveals that Kahoot's gamification features and interactive elements effectively enhanced students' interest in moral education. These findings align with prior studies on Kahoot as an innovative learning tool. Recommendations include teacher training in Kahoot! module development and further experimental studies to measure learning outcomes.

Keywords: Kahoot, Learning Media, Despicable Traits

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era revolusi industri 4.0 menuntut guru untuk berinovasi dalam memanfaatkan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna (Sapriyah, 2019). Namun, observasi awal di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkulu menunjukkan bahwa pembelajaran materi sifat-sifat tercela pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih didominasi metode konvensional, mengakibatkan rendahnya minat dan pemahaman siswa.



Padahal, studi oleh Rahman dkk. (2022) membuktikan bahwa integrasi media berbasis gamifikasi seperti Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan belajar hingga 40%.

Kahoot sebagai platform pembelajaran interaktif menawarkan fitur modul (course) yang belum banyak dieksplorasi di Indonesia. Selama ini, pemanfaatan Kahoot! hanya terbatas pada kuis permainan (Anviari & Pujiriyanto, 2021), padahal fitur pembuatan modul memungkinkan penyajian materi lengkap berbasis teks, video, dan evaluasi terintegrasi. Penelitian Sakdiah dkk. (2022) mengonfirmasi bahwa desain pembelajaran berbasis game seperti Kahoot! mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pencapaian tujuan kognitif dan afektif.

Berdasarkan analisis kebutuhan, ditemukan tiga kesenjangan utama dalam pembelajaran di sekolah tersebut. Pertama, minimnya variasi media pembelajaran untuk materi akhlak. Kedua, pemanfaatan Kahoot yang masih terbatas pada fungsi kuis sederhana. Ketiga, belum adanya evaluasi menyeluruh terhadap media pembelajaran dari perspektif guru dan siswa secara bersamaan.

Penelitian ini dirancang untuk menjawab tantangan tersebut melalui dua tujuan utama. Pertama, mengembangkan modul pembelajaran berbasis Kahoot tentang sifat-sifat tercela yang memenuhi standar kelayakan. Kedua, mengevaluasi penerimaan media tersebut melalui penilaian dari guru (aspek pedagogis) dan siswa (aspek minat dan kemudahan penggunaan).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Bagi guru, temuan penelitian dapat menjadi panduan dalam memanfaatkan teknologi sederhana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Bagi dunia pendidikan secara luas, studi ini dapat memperkaya khazanah penelitian tentang pemanfaatan fitur modul pada platform Kahoot yang masih jarang dieksplorasi di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Kahoot. Tahap awal dimulai dengan analisis kebutuhan melalui observasi kelas dan wawancara dengan lima guru Akidah Akhlak, dilanjutkan dengan pemetaan kompetensi dasar dalam kurikulum. Pada fase perancangan, tim peneliti menyusun storyboard modul pembelajaran dan membagi konten menjadi tiga subunit utama dengan antarmuka yang dirancang khusus untuk kemudahan penggunaan.

Proses pengembangan melibatkan pembuatan prototipe modul Kahoot! yang kemudian divalidasi oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Subjek penelitian terdiri dari 34 guru yang dipilih secara purposif dengan kriteria minimal tiga tahun pengalaman mengajar, serta 50



siswa kelas X yang dipilih melalui cluster random sampling. Instrumen penelitian mencakup angket validasi ahli dengan skala Likert 1-4 dan angket respon pengguna dengan skala Likert 1-5 yang telah teruji reliabilitasnya ($\alpha=0.87$ untuk guru dan $\alpha=0.83$ untuk siswa).

Pengumpulan data dilakukan secara bertahap mulai dari uji validasi ahli, uji coba terbatas dengan 10 siswa, hingga implementasi skala penuh. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung mean dan standar deviasi, dengan kriteria kelayakan ≥ 3.25 (skala 1-4) untuk guru dan ≥ 4.2 (skala 1-5) untuk siswa. Penelitian ini juga melakukan uji reliabilitas dengan Alpha Cronbach dan uji validitas konstruk melalui analisis faktor, yang menunjukkan konsistensi internal yang memadai ($\alpha > 0.8$ untuk semua dimensi).

Implementasi di lapangan mencakup pelatihan singkat bagi guru, sesi pembelajaran menggunakan modul, serta pengumpulan data melalui angket online dan wawancara pendalaman. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan seperti jangkauan yang terbatas pada satu sekolah, ketergantungan pada koneksi internet, serta potensi efek novelty pada respon siswa terhadap media pembelajaran baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

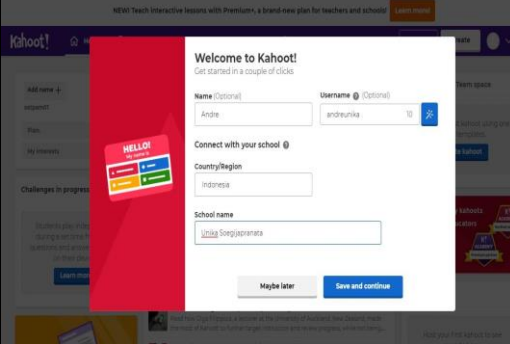
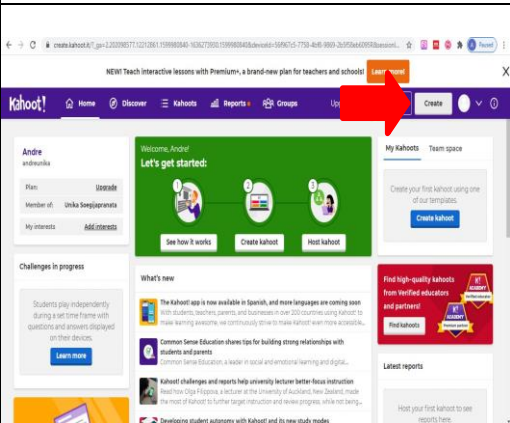
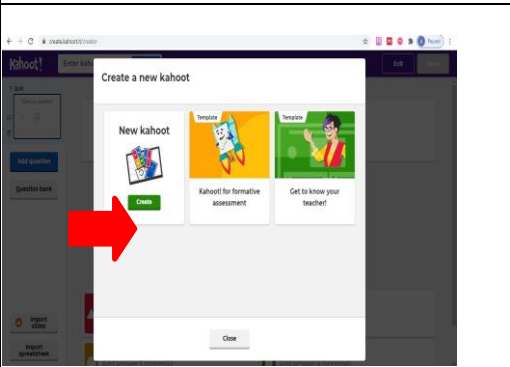
Untuk menggunakan media Kahoot, ikuti langkah-langkah berikut: (1) Guru membuat akun Kahoot di situs web (akun gratis dapat digunakan) <https://kahoot.com/>. Nantinya, ini akan ditransfer ke Akun Google anda. (2) Guru akan menyiapkan materi pelajaran sesuai dengan topiknya. (3) Setelah bahan ajar selesai dibuat, guru dapat menyesuaikannya dengan kebutuhan belajar Course pada kahoot untuk penyajian yang sudah disiapkan dalam bentuk teks, dokumen, video atau audio (4) pengajar menyajikan materi dengan tema sifat-sifat tercela dari fitur create secara langsung atau live dalam pemaparannya, infocus dapat digunakan untuk membuat memudahkan dan membuat tampilan lebih menarik. Kemudian (5) Pengajar dan peserta melakukan kontak pembelajaran dengan interaksi yang baik karena keberagaman materi yang sudah disiapkan (6) pengajar menyiapkan soal-soal assamensen selain utk melihat pemahaman juga menimbulkan minat dan bonus kesiswa untuk materi yang diberikan (7) siswa sebagai peserta didik memilih akses website <https://kahoot.it> dan memasukkan username sesuai pilihan nama mereka atau mereka bisa membuat nickname yang mereka inginkan, siswa juga memasukkan pin yang tampil pada media kahoot yang disiapkan guru (media ini akan menarik dan memudahkan jika menggunakan smartphone), Selanjutnya (8) Siswa memiliki waktu yang ditentukan untuk memilih jawaban yang benar dari perangkat apa pun yang tersedia secara cepat karena tampilan disiswa hanya dalam bentuk warna, sedangkan soal dan pilihan jawaban ada di tampilan guru (9) Jawaban langsung ditampilkan, memungkinkan siswa yang menjawab paling cepat dan akurat memperoleh skor yang sudah ditetapkan (10) Guru dan siswa diakhir permainan dapat melihat result atau hasil pemenang

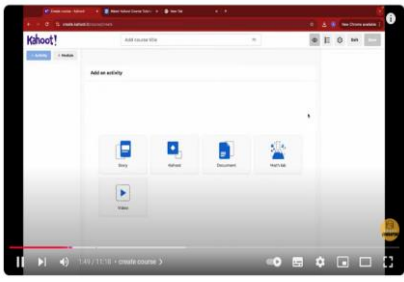
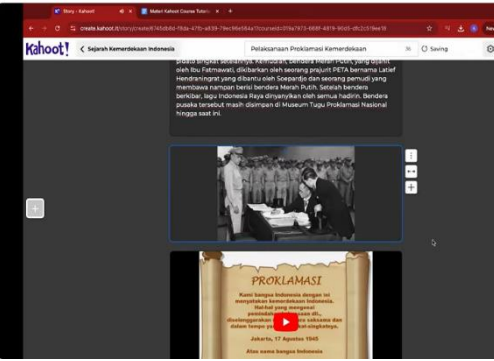


dari assasment yang diberikan dengan menampilkan 3 pemenang dengan score tertinggi pada kegiatan tersebut, dimulai dari siswa dengan pemenang ke-3, pemenang ke-2 dan pemenang-1 sebagai juara yang langsung terlihat pada tampilan podium kahootnya.

Adapun gambaran media kahoots dapat digambarkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Gambaran media Kahoot sifat sifat tercela

NO	Gambaran isi	Tujuannya
1		Buat akses ke Kahoot, buka situs web Kahoot, masuk dengan email dan nama pengguna Anda, masukkan nama lokasi Anda dan nama sekolah Anda.
2		Klik "Buat Model" di bagian atas dasbor untuk membuat modul Kahoot.
3		- Saat Anda melihat layar "create a new kahoot!", segera pilih bagian "create".

4		Materi yang Anda tampilkan dapat berupa teks, gambar, video YouTube, atau dokumen (PDF).
5		- Setelah tampilan Anda selesai dibuat, simpan modul, diberi judul, dan siap dilihat di layar Kahoot! Anda saat Anda mengeklik "Live".

Berdasarkan proses pengenalan media pada pertemuan yang diberikan didapatkan tahap penilaian oleh guru sebanyak 34 orang sebagai validator sekaligus pengguna media, penilaian evaluasi oleh guru menyangkut 9 aspek/dimensi, adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian guru terhadap 9 dimensi

No	Dimensi yang diukur	N	<u>X</u>	SD	Interprestasi
1	Antara muka (tampilan layar)	34	3,43	0,0449	Sangat diterima
2	Gambar/ video	34	3,47	0,0588	Sangat diterima
3	Teks	34	3,43	0,1480	Sangat diterima
4	Bunyi/suara	34	3,36	0,0899	Sangat diterima
5	Isi kandungan	34	3,34	0,0612	Sangat diterima
6	Penyampaian objektif	34	3,32	0,0778	Sangat diterima
7	Permainan (games)	34	3,44	0,0588	Sangat diterima
8	Pendekatan pedagogi dalam pembelajaran	34	3,35	0,0509	Sangat diterima
9	Hubungan dengan teori pembelajaran	34	3,44	0,0509	Sangat diterima

Data di atas menjelaskan penerimaan para guru terhadap media pembelajaran kahoot sebagai salah satu sumber alternatif tempat menyampaikan materi pembelajaran dari berbagai dimensi penilaian. Hasil evaluasi yang ditunjukkan pada angket menunjukkan bahwa instrumen berada pada tahap sangat diterima secara didaktis ($X_{rata-rata} = 3,40$, $sd = 0,0712$). Untuk semua item secara didaktis, peneliti memiliki nilai berada pada rentang rata-rata yaitu 3,32 sampai dengan 3,47 (Mudrajad; 198). Ini artinya aspek penerimaan media ini memiliki cakupan dimensi menyampaikan tujuan pembelajaran, dapat menampilkan materi dengan



menarik, memudahkan penekanan konsep, memberikan tampilan yang menarik, bersesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat suasana pembelajaran yang memberikan interaksi timbal balik sehingga dapat mendukung konsep pembelajaran dengan baik. Untuk dapat memberikan gambaran kita merujuk pada dimensi dan indikator (Arief S dan Suwanto; 86).

Dari Tabel 2 diketahui bahwa tampilan penilaian media oleh guru yang terdiri atas dimensi tampilan (antara muka) dengan indikator: Mempunyai arahan yang jelas, Menyediakan menu atau butang yang sangat berguna, tombol-tombol yang digunakan berfungsi dengan baik; dimensi kesesuaian gambar mempunyai indikator: warna-warna yang digunakan bersesuaian, gambar –gambar / video menarik, gambar –gambar/video lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dimensi Teks menanyakan perihal indikator: Integrasi teks yang sesuai, Paparan teks yang mudah dibaca dan menarik, Gabungan teks, video, audio, animasi, dan warna membantu pelajar memahami isi pelajaran dengan lebih mudah.

Untuk dimensi bunyi indikator nya adalah: Suara video yang digunakan berkesan, Penyampaian materi yang disajikan menjadikan pembelajaran lebih mudah, Integrasi audio yang sesuai dan menarik perhatian. Untuk dimensi isi kandungan menyatakan indikator: Kandungan modul (course) pada kahoot ini boleh dilaksanakan untuk materi apapun, Isi kandungan modul (course) pada kahoot membantu pelajar membina konsep, Kandungan modul (course) pada kahoot dapat meningkatkan minat pelajar. Dimensi pencapaian objektif materi pembelajaran dengan indikator: Aktivitas yang disediakan sesuai dengan objektif pembelajaran, Item latihan sejalan dengan objektif pembelajaran, Jawaban dari soalan yang diberikan adalah berbagai bentuk.

Sedangkan pada dimensi permainan/ games memiliki indikator: games yang digunakan sangat menarik, games yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar, games yang digunakan dapat memudahkan pemahaman siswa. Pada dimensi pendekatan pedagogis dan hubungan dengan teori pembelajaran terdapat indikator Berdasarkan kepada kurikulum dan silabus yang berlaku, Menu kasus dapat menghasilkan ide baru, memudahkan bekerja secara berkelompok dan individu. Terakhir dimensi hubungan dengan teori pembelajaran mempunyai indikator: menu yang ada dalam modul tersebut memungkinkan untuk terjadinya interaktif sosial, modul (course) pada kahoot dapat merangsang perkembangan kognitif pelajar, menu games membantu pelajar untuk belajar sambil bermain dan semuanya berada dalam rentang sangat diterima.

Dari nilai data diatas bisa digambarkan Guru memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang diberikan dan berharap media ini menjadi salah satu penyelesaian pembelajaran. Hal ini karena melalui modul pada kahoot ini memberikan nuansa baru untuk tampilan yang bisa menambah wawasan berpikir kreatif para guru untuk berinovasi mencari

dan menyusun materi agar sesuai dengan pembelajaran (Sakdiah,dkk. 493). Media yang dijalankan oleh peneliti yaitu tentang media modul atau course pada kahoot didukung juga oleh tampilan, suara, bisa mengkolaborasikan dengan video dari sumber youtube kemudian bisa memasukkan teks dan gambar yang menurut para guru dapat memberikan warna supaya pembelajaran tidak membosankan.

Kemudian, dari aspek siswa, sebanyak 50 orang siswa yang menilai media kahoot dari 4 aspek/dimensi yaitu hubungan media dengan teori pembelajaran; kemudahan dalam penggunaan, efisiensi, ketertarikan/minat yang dapat dilihat pada Tabel 3:

Tabel 3. Penilaian Media Kahoot oleh Siswa

No	Dimensi yang diukur	N	$\bar{X}$	Sd	Interprestasi
1	Hubungan media dengan teori pembelajaran	50	4,45	0,170	Sangat layak
2	Kemudahan dalam penggunaan	50	4,41	0,120	Sangat layak
3	Efisiensi	50	4,43	0,147	Sangat layak
4	Ketertarikan/ Minat	50	4,57	0,059	Sangat layak

Data di atas menjelaskan penerimaan para siswa terhadap media pembelajaran kahoot sebagai salah satu sumber alternatif tempat menyampaikan materi pembelajaran dari berbagai dimensi penilaian. Hasil evaluasi yang ditunjukkan pada angket menunjukkan bahwa instrumen berada pada tahap sangat layak dengan nilai rentang ($X_{rata-rata} = 4,46$, $sd = 0,124$). Untuk semua item secara didaktis, peneliti memiliki nilai yang masih berada pada rentang rata-rata yaitu 4,41 sampai dengan 4,57 (Husaini. Purnomo;75). Dari tampilan ktabel pada kahoot diatas dapat dilihat bahwa kahoot merupakan laman daring yang mempunyai nilai tampilan yang edukatif dipandang oleh para siswa. (Irwan,dkk. 98).

Dari tabel 3 dapat dilihat penilaian siswa terhadap media kahoot yang terdiri dari hubungan media dengan pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, efisiensi media, dan ketertarikan atau minat siswa pada pembelajaran. Adapun indikator yang dipertanyakan antara lain meliputi media mengambil kira pemahaman awal siswa, menu-menu yang ditampilkan pada media memungkinkan interaksi sosial, media membantu siswa dalam pembelajaran dengan tampilan yang baru dan menarik, media juga tersusun dengan baik, media dapat membantu pemahaman konsep karena menampilkan hubungan dalam kehidupan sehari-hari, desain dan pengoperasian media tampil menarik baik dari segi warna maupun suara.

Sedangkan untuk indikator yang dapat menimbulkan ketertarikan/minat antara lain; siswa senang dengan media yang diberikan,media menimbulkan semangat belajar siswa, siswa berharap guru akan sering memberikan media-media yang merangsang keingintahuan mereka seperti media pada Kahoot Ini, penilaian pada media ini menyenangkan dan assament

dalam bentuk games sangat membuat siswa aktif, kreatif, dan tidak membosankan. Media ini juga memudahkan siswa memahami materi dengan baik. Hal ini karena media ini mulai dari awal penggunaan, tampilan yang bisa mereka lihat yang bervariasi dan sesuai dengan jiwa siswa sekarang yang banyak meminati multimedia dan penelitian yang dijalankan oleh peneliti tentang media didukung juga oleh keinginan siswa yang menginginkan media yang inovatif, materi yang bisa dikolaborasi dengan video, animasi, gambar sampai ke bonus tampilan assasment yang ditampilkan sebagai pemenang utk materi yang ditampilkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan evaluasi media Kahoot sebagai modul pembelajaran pada materi sifat-sifat tercela di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran berbasis Kahoot yang dikembangkan melalui model ADDIE telah terbukti sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata 4,46 (siswa) dan 3,40 (guru) pada skala penilaian. Tingginya skor ini terutama pada aspek tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan ketertarikan belajar, menunjukkan bahwa fitur gamifikasi dan interaktivitas Kahoot! efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran akhlak.
2. Analisis respons guru terhadap 9 dimensi evaluasi (termasuk antarmuka, konten, dan pendekatan pedagogis) mengungkapkan bahwa media ini sangat diterima (skor >3,25 pada semua aspek). Guru menilai modul Kahoot! dapat menyajikan materi secara kreatif melalui integrasi teks, gambar, video, dan permainan edukatif yang sesuai dengan kurikulum.
3. Dari perspektif siswa, media ini sangat menarik minat belajar (skor 4,57 untuk dimensi ketertarikan), dengan keunggulan utama pada efisiensi penggunaan dan pemahaman konsep melalui tampilan interaktif. Fitur kuis berbasis game juga memotivasi siswa untuk aktif berkompetisi secara sehat.
4. Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya tentang potensi Kahoot sebagai media inovatif, sekaligus memperkenalkan pemanfaatan fitur modul (course) yang selama ini kurang dieksplorasi di Indonesia.

REFERENSI

- Abdillah, A., et al. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot dan Quizziz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi [The use of Kahoot and Quizziz applications as gamification-based interactive learning media]. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(1), 92-102. [https://doi.org/\[DOI number if available\]](https://doi.org/[DOI number if available])
- Anviari, A., & Pujiriyanto, P. (2021). Penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa [The use of Kahoot application in improving student learning outcomes]. *Jurnal Epistema*, 2(1), 83-88.



- Hermawati, M., & Sholihin, S. (2023). Pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif siswa [Utilization of Kahoot as interactive student learning media]. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 158-166.
- Irwan, I., et al. (2019). Efektifitas penggunaan Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa [Effectiveness of using Kahoot to improve student learning outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Kaniati, E., et al. (2023). Evaluasi media pembelajaran [Learning media evaluation]. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Kuncoro, M. (2019). Metode riset untuk bisnis dan ekonomi: Bagaimana meneliti dan menulis tesis [Research methods for business and economics: How to research and write a thesis]. Erlangga.
- Lutfi, L., et al. (2020). Evaluasi penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar pada guru [Evaluation of Kahoot application use in elementary school learning by teachers]. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186-191.
- Mazarina, M., & Umami, N. (2023). Pengaruh pemanfaatan teknologi berbasis game Kahoot terhadap respon peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Boyolali [The effect of Kahoot game-based technology utilization on student responses in social studies learning for 7th grade students at SMPN 1 Boyolali]. *Jurnal ECONOMIA*, 2(8), 2011-2018.
- Puspitasari, P., et al. (2023). Pengaruh media pembelajaran Kahoot berbasis games based learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik [The effect of Kahoot game-based learning media on student interest and learning outcomes]. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211-8220.
- Safitri, E., et al. (2023). Eksperimentasi model pembelajaran problem based learning berbantuan Kahoot terhadap kepercayaan diri dan prestasi siswa [Experiment of Kahoot-assisted problem based learning model on student confidence and achievement]. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 57-61.
- Sakdiah, S., et al. (2022). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 [Implementation of Kahoot as game-based learning media on learning outcomes in facing the industrial revolution 4.0 era]. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar [Learning media in the teaching-learning process]. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Saptono, S. (2021). Dimensi-dimensi pendidikan karakter: Wawasan, strategi, dan langkah praktis [Dimensions of character education: Insights, strategies, and practical steps]. Esensi.
- Setiawan, A. (2018). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya [Innovative learning media and its development]. Remaja Rosdakarya.

- Sholihah, I. A., et al. (2023). Analisis keuntungan dan kerugian Kahoot sebagai platform media pembelajaran [Analysis of advantages and disadvantages of Kahoot as a learning media platform]. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39-44.
- Simamora, B. (2008). Panduan riset perilaku konsumen [Consumer behavior research guide]. Gramedia.
- Stix, A., & Hrbek, F. (2019). Guru sebagai pelatih kelas [Teachers as classroom coaches]. Erlangga.
- Subyantoro, A., & Suwanto, F. X. (2019). Metode dan teknik penelitian sosial [Social research methods and techniques]. Andi.
- Sugiyono, S. (2010). Prosedur penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D [Quantitative, qualitative, and R&D research procedures]. Alfabeta.
- Suhadi, O. (2022). Penguatan pendidikan karakter [Strengthening character education]. Erlangga.
- Suparman, A. M. (2016). Desain instruksional modern: Panduan para pengajar dan inovator pendidikan [Modern instructional design: Guide for educators and education innovators]. Erlangga.
- Suryani, N. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya [Innovative learning media and its development]. Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, J., & Asep, A. (2020). Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global [Becoming a professional teacher: Strategies to improve teacher qualifications and quality in the global era]. Esensi.
- Upton, P. (2022). Psikologi perkembangan [Developmental psychology]. Erlangga.
- Usman, H., & Akbar, P. S. (2015). Pengantar statistika [Introduction to statistics]. Bumi Aksara.