

PEMANFAATAN PLATFORM KAHOOT SEBAGAI MEDIA GAME YANG INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK

Demina¹, Novita Salma², Noor Aisyah Emryan³, Refka Rahim⁴

demina@uinmybatusangkar.ac.id, novitasalma2003@gmail.com, nooraysha519@gmail.com,
refkarahim12345@gmail.com

Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

Abstract

Kahoot is an online-based application that can be used in the learning process. The use of the Kahoot platform as an interactive gaming media can be applied to moral aqidah subjects. Usually teachers explain learning material using the lecture method which tends to make learning monotonous and boring. In line with that, the aim of this research is that the Kahoot platform can provide interactive explanations and understanding in learning moral aqidah. By utilizing the game features on the Kahoot platform, it is hoped that learning aqidah and morals will become an interesting and enjoyable lesson. This research uses quantitative methods by distributing questionnaires online via WhatsApp. The results of this research are that students are able to use the game features on the Kahoot platform effectively and make the Kahoot platform an interactive game media on the subject of moral aqidah. The conclusion of this research can be explained that the Kahoot platform can optimize learning of moral aqidah in a fun way and can achieve the expected learning objectives. Due to the limitations of this research, the researcher only discussed the game features on the Kahoot platform. The researcher also hopes that future researchers can optimize all the features on the Kahoot platform in the subjects of aqidah, morals and other subjects.

Kata kunci : Kahoot, aqidah akhlak , interaktif.

Abstrak

Kahoot merupakan salah satu aplikasi berbasis online yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan platform kahoot sebagai media game yang interaktif dapat di terapkan pada mata pelajaran aqidah akhlak. Biasanya guru menerangkan materi pembelajaran dengan metode ceramah yang cenderung membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Sejalan dengan itu, tujuan penelitian ini ialah agar platform kahoot dapat memberikan penjelasan dan pemahaman secara interaktif dalam pembelajaran aqidah akhlak. Dengan memanfaatkan fitur game pada platform kahoot diharapkan pembelajaran aqidah akhlak menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan cara menyebarkan angket secara online melalui Whatsapp. Hasil dari penelitian ini ialah peserta didik mampu menggunakan fitur game pada platform kahoot secara efektif dan menjadikan platform kahoot sebagai media game yang interaktif pada mata pelajaran aqidah akhlak. Kesimpulan dari penelitian ini dapat dijelaskan bahwa platform kahoot dapat mengoptimalkan pembelajaran aqidah akhlak yang menyenangkan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Karena keterbatasan penelitian ini yang mana peneliti hanya membahas fitur game pada platform kahoot peneliti juga berharap kepada peneliti yang selanjutnya agar dapat mengoptimalkan segala fitur yang terdapat di platform kahoot pada mata pelajaran aqidah akhlak dan mata pelajaran lain.

Kata kunci : Kahoot, aqidah akhlak , interaktif.

PENDAHULUAN

Di era digital saat sekarang ini pembelajaran yang biasa dilakukan secara tatap muka dengan metode ceramah sekarang mulai beranjak kepada pembelajaran berbasis online (Pal & Patra, 2021; Peimani & Kamalipour, 2021b; Ray et al., 2019). Metode ceramah yang biasa dilakukan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran cenderung membuat peserta didik merasa jenuh, bosan dan tidak dapat memahami materi pembelajaran dengan baik (Tam et al., 2022). Tentu saja dibalik kejenuhan, rasa bosan, dan ketidak pahaman itu disebabkan karna kurangnya variasi guru dalam dalam mengelola pembelajaran di kelas (Ardabili et al., 2020; Li & Deng, 2022; Yang & Chan, 2019). Maka dari itu guru harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan seperti dengan menggunakan fitur game pada Platform Kahoot (Cameron & Bizo, 2019; Wang & Tahir, 2020). Yang mana pembelajaran yang semula merasa monoton sekarang telah diimbangi dengan media pembelajaran berbasis online yang menyenangkan.

Cara tenaga pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan itu merupakan bentuk kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana dan prasarana penunjang dalam pembelajaran (Pozo-Sánchez et al., 2022). Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat dunia pendidikan akan semakin berkembang dalam mengembangkan pengetahuan serta keterampilan pada peserta didik (Dwivedi et al., 2021; Peimani & Kamalipour, 2021a). Dibalik perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, tidak jarang juga ditemukan penyalah gunaan terhadap teknologi, seperti halnya pengguna teknologi tidak bisa memilih informasi yang benar. Platform Kahoot adalah platform pembelajaran yang berbasis permainan dan digunakan sebagai teknologi dalam pembelajaran di sekolah (Mat Husin & Azmuddin, 2022; Nuci et al., 2021). Jadi, platform kahoot ini dapat digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media evaluasi dalam proses pembelajaran.

Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran online khususnya pada mata pelajaran aqidah akhlak dapat dilakukan dengan mengukur pemahaman siswa dengan menggunakan fitur game yang terdapat pada Platform Kahoot (McGrew, 2020; Reisoğlu & Çebi, 2020). Platform kahoot menjadi salah satu media pembelajaran berbasis online yang dapat mendukung kerja guru dalam mengevaluasi pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa sebelumnya (Neureiter et al., 2020). Dengan guru mengkombinasikan berbagai macam metode pembelajaran, peserta didik tidak akan lagi merasa jenuh dan bosan dalam kegiatan proses belajar mengajar (Mirauda et al., 2019). Semangat dan gairah peserta didik akan muncul ketika proses pembelajaran terasa menyenangkan (ChengChiang Chen & Kent, 2020; Eigenraam et al., 2018; Molderez & Fonseca,

2018). Selain itu pembelajaran yang menyenangkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik baik dari segi pengetahuan maupun keterampilannya.

Ketertarikan peserta didik itulah yang akan membuat guru lebih semangat dalam mencari inovasi dan improvisasi dalam pembelajaran (Avsec & Ferk Savec, 2021). Aqidah akhlak merupakan pembelajaran yang biasanya di jelaskan dengan metode ceramah atau literasi. Maka dari itu Platform Kahoot disini hadir bertujuan agar ada inovasi dalam pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran aqidah akhlak (Mayor Paredes et al., 2019). Tidak hanya itu dengan adanya fitur game pada Platform Kahoot guru dapat merangkul peserta didik agar tidak memanfaatkan *smartphone* untuk hal-hal yang merugikan waktu saja seperti, untuk Game, WhatsApp, FaceBook, Instagram dan lainnya (Aina & Ogegbo, 2021; Hernández-Ramos & Belmonte, 2020). Jadi, dapat disimpulkan tujuan dengan adanya tulisan ini ialah ingin memberitahukan bahwa Platform Kahoot dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menumbuhkan inovasi dan variasi di dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.

Manfaat penelitian ini ialah agar pembaca dapat memahami dan mengaplikasikan fitur game pada Platform Kahoot didalam pembelajarn aqidah akhlak. Tidak hanya pada mata pelajaran aqidah akhlak saja tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya. Platform kahoot ini dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan performa guru dalam mengajar disekolah (Brusoe, 2022; Rameli et al., 2020; Tao & Zou, 2021). Membangun hubungan belajar yang baik antara guru dan peserta didik sangat dibutuhkan dalam kegiatan proses pembelajaran (Beardsley et al., 2021; Rivera-McCutchen, 2021). Selain itu manfaat dari menggunakan fitur game pada platform kahoot ini ialah agar proses belajar mengajar itu bisa terjadi kapan saja dan dimana saja tetapi tetap dengan koneksi internet yang stabil, dengan hal itu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam keadaan apapun dan dimanapun berada.

Permainan yang terdapat pada platform kahoot dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Campillo-Ferrer et al., 2020; E. Owen & A Licorish, 2020). Hal ini karena peserta didik seringkali untuk bermain game yang menarik hingga lupa dengan waktu baik dilakukan dirumah ataupun disekolah (Karakaş et al., 2018). Maka dari itu untuk mengalihkan waktu mereka agar tidak hanya terfokus kepada hal yang dapat membuang waktu mereka terbuang begitu banyak. Platform Kahoot sebagai media game yang intreraktif disini dapat dijadikan sebagai sarana dalam membangun motivasi peserta didik dalam belajar (Barros et al., 2022; Nguyen, 2021). Kombinasi yang disediakan jauh lebih efektif dibandingkan dengan hanya sekedar belajar dengan satu metode yang terkadang cepat membuat peserta didik jenuh (Silver et al., 2018; Zhao et al., 2019). Jika

dilihat secara mental pengguna Platform Kahoot tetap dalam keadaan santai dan juga fokus dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pengguna platform kahoot tidak merasa tertekan saat proses pembelajaran berlangsung.

Hipotesis dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang ditimbulkan dengan penggunaan fitur game dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa Platform Kahoot dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam mata pelajaran aqidah akhlak (Huber et al., 2021). Serta akan menumbuhkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran dan menunjang hasil dari pembelajaran sesuai dengan apa yang diinginkan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran (Bicen & Kocakoyun, 2018; Jones et al., 2019; López-Martínez et al., 2022). Tidak hanya bagi peserta didik saja melainkan guru juga harus paham akan penggunaan fitur game pada platform kahoot sehingga guru dapat terbantu dalam memberikan pemahaman terhadap pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik (Ebadi et al., 2021; Hong et al., 2022). Hal ini akan menguntungkan bagi guru karena dengan penggunaan fitur game pada platform kahoot sebagai sarana penunjang pembelajaran akan menimbulkan suasana pembelajaran jadi lebih bervariasi.

Literatur pada penelitian terdahulu terkait tentang pemanfaatan Platform Kahoot sebagai media game yang interaktif terdapat pada satu tinjauan literatur yaitu melihat penilaian formatif online dan berfokus pada metode penyampaian yang beragam dan manfaat psikologis. Didalam penelitian ini Platform Kahoot dilihat sebagai gambaran sistem respon bagi siswa seperti dengan menggunakan permainan yang dinamis dengan fitur game dari pada beberapa media pembelajaran lainnya sehinggadapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif (Sumanasekera et al., 2020). Adapun dengan adanya literatur ini peneliti dapat mengambil pengajaran dan berusaha untuk mengembangkan penelitian yang sudah dilakukan. Adapun manfaatnya ialah penilaian yang dilakukan secara formatif didalamnya termasuk perolehan hasil pencapaian pembelajaran, dan pengembangan kognitif pada pribadi peserta didik. Tinjauan pustaka ini mempelajari publikasi dari tahun 2009 hingga 2018 tentang penilaian secara online.

Menurut Rafnis, "Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif" mengemukakan bahwa kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang pada mulanya diinisiasikan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada maret 2013 (Sumanasekera et al., 2020). Fitur game pada platform kahoot merupakan permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur-unsur yang mendidik. Kahoot dapat mempengaruhi

perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan serta dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat berpengaruh secara psikologis terhadap peserta didik. Keuntungan dengan pembelajaran menggunakan teknologi pada saat sekarang ini dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini membahas tentang pemanfaatan platform kahoot sebagai media game yang interaktif pada mata pelajaran aqidah akhlak. Dan memberikan penjelasan kepada pembaca terkait manfaat yang diperoleh jika seorang guru menggunakan fitur game pada platform kahoot sebagai penunjang kegiatan pembelajaran (Aktekin et al., 2018; Fuster-Guilló et al., 2019; Nguyen, 2021). Serta apakah Platform Kahoot ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Serta dapatkah platform kahoot ini digunakan pada semua tingkat pendidikan (Aras & Çiftçi, 2021; Hossenbaccus et al., 2021). Hal ini ditujukan agar *smartphone* tidak hanya digunakan untuk Game, WhatsApp, FaceBook, Instagram dan lainnya melainkan juga untuk sarana dan prasarana dalam pembelajaran (Raoofi et al., 2020). Kebijakan dalam menggunakan teknologi saat sekarang ini sering diabaikan bagi pengguna teknologi. Selain itu, bagi pengguna teknologi hendaklah menggunakan teknologi dengan cermat dan tetap memperhatikan segala aspek yang dapat menguntungkan bagi diri ataupun yang merugikan bagi diri.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan angket melalui aplikasi Whatsapp yang kemudian peneliti akan menganalisis data yang telah diterima (Zwanenburg et al., 2020). Metode kuantitatif yaitu penelitian yang mencakup pengumpulan data dan menggunakan data tersebut untuk dijadikan sebagai alat dalam menganalisis sesuatu terkait topik apa yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada metode kuantitatif ini yaitu melalui angket yang disebar. Adapun tujuan dari penggunaan metode kuantitatif ini adalah untuk memberikan penjelasan terkait hal apa yang diteliti, dan menguji hasil dalam bentuk data yang dijelaskan (Hammernik et al., 2018). Hasil perhitungan dari metode ini merupakan fakta yang sudah dikonfirmasi. Penelitian kuantitatif ini cocok dilakukan dalam kegiatan yang luas. Penguasaan dalam penggunaan platform kahoot harus dimiliki oleh seorang guru untuk mengarahkan peserta didik dalam mengakses Platform Kahoot.

Peneliti akan melakukan survey terhadap 50 orang, dari guru dan peserta didik dengan menyebarkan angket melalui aplikasi Whatsaap. Dengan 50 orang tersebut melakukan pengisian angket dan hasil didapatkan. Maka dari hasil itulah semua pertanyaan akan terjawab sesuai dengan penelitian yang peneliti lakukan. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah media game pada platform kahoot ini dapat dijadikan sarana pembelajaran yang interaktif (Berbudi et al., 2020). Sehingga dengan tanggapan 50 orang tersebut menjadikan bukti bahwa Platform Kahoot ini bermanfaat bagi dunia pendidikan. Dibalik itu semua platform kahoot ini tentu saja memiliki peran yang begitu baik dalam mengembangkan sarana dan prasarana didalam dunia pendidikan. Digunakannya Platform Kahoot ini tentu akan dapat memajukan pola pikir guru dan peserta didik yang akan membuat perubahan tersendiri bagi pribadi masing-masing guru ataupun peserta didik.

Hasil dari penyebaran angket dapat diperoleh dengan baik bila digunakan sesuai dengan aturan penggunaannya. Maka dari itu peneliti disini menggunakan metode kuantitatif dalam melakukan penelitian terkait tentang pemanfaatan Platform Kahoot sebagai media game yang interaktif pada mata pelajaran aqidah akhlak (Acquah & Katz, 2020). Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui seberapa berpengaruhnya dan seberapa bermanfaatnya fitur game pada Platform Kahoot ini terhadap pembelajaran aqidah akhlak. Setelah melakukan pengumpulan data maka data itu akan dianalisis terlebih dahulu sebelum hasilnya disimpulkan menjadi sebuah diagram. Analisis data ini akan menjadi titik terpenting karena dengan data itulah semua pertanyaan diatas beserta hal yang dipermasalahkan akan terjawab dengan semestinya. Jika kita menyadari begitu banyak media pembelajaran yang dapat diakses saat sekarang ini maka Platform Kahoot dapat digunakan.

Hasil dari penelitian ini akan menjadi tolak ukur terkait tentang pemanfaatan Platform Kahoot sebagai media game yang interaktif pada mata pelajaran aqidah akhlak. Tentu dengan hasil ini akan terjawab seberapa pentingnya seorang guru dalam memahami dan menggunakan Platform Kahoot didalam proses belajar mengajar. Guru menjadi peran utama disini karena guru yang akan memberikan arahan kepada peserta didik dalam menggunakan fitur game pada Platform Kahoot (Martin & Collie, 2019). Adapun dengan arahan yang diberikan guru, peserta didik dapat menggunakan Platform Kahoot dengan sebaik mungkin. Hubungan yang baik antara guru dan peserta didik sangat berpengaruh disini. Dikarenakan peran guru dalam mengarahkan itu sangat penting agar dicermati dengan baik oleh seluruh peserta didik. Dengan demikian pengajaran mata pelajaran aqidah akhlak yang semulanya menggunakan metode ceramah sekarang dapat divariasikan menggunakan fitur game pada Platform Kahoot. Hal ini akan memudahkan guru dalam

melakukan proses evaluasi dalam pembelajaran. Dibalik hasil yang didapatkan maka akan ada tahap bagaimana cara guru dalam mengaktualisasikan Platform Kahoot dengan cara yang benar. Sehingga guru tidak hanya sebatas memberikan kuisioner saja tetapi juga dapat memberikan pemahaman setelah peserta didik menggunakan Platform Kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era yang serba digital saat sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Hal ini menjadi tuntutan untuk dunia pendidikan agar bisa memanfaatkan dan menyeimbangkan teknologi dengan baik. Pertimbangan yang matang perlu diperhatikan dalam menggunakan teknologi digital apalagi sebagai media dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu Platform Kahoot yang merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang berbasis permainan. Penggunaan Platform Kahoot dalam dunia pendidikan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Fitur yang terdapat pada Platform Kahoot dapat dimanfaatkan sebaik mungkin sebagai penunjang proses pembelajaran. Platform Kahoot ini dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan mulai dari siswa hingga mahasiswa. Adapun fitur yang terdapat pada Platform Kahoot yaitu kuis online, diskusi, jumble dan survey. Platform Kahoot ini tidak menyediakan akun berbayar kepada peserta didik.

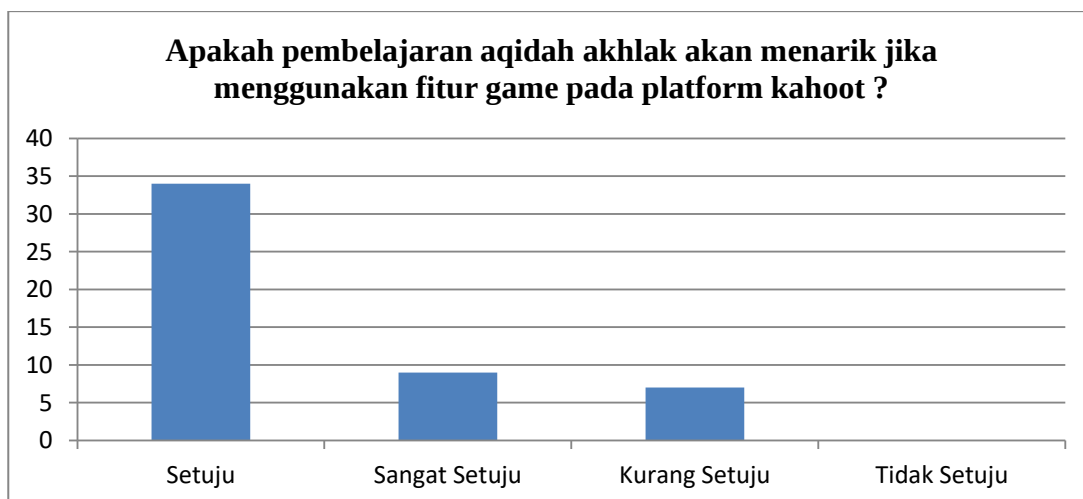
Platform Kahoot memiliki desain yang menarik sehingga peserta didik semakin bersemangat dan kompetitif dalam pembelajaran. Keterampilan guru dalam menggunakan Platform Kahoot merupakan tantangan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Platform Kahoot hanya digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Platform Kahoot ini juga dapat melatih kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam menjawab dan mengevaluasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif akan terciptabila ketersediaan sarana pembelajaran itu terpenuhi sesuai dengan tuntutan pembelajaran. Adapun sarana pendukung dalam proses pembelajaran tentu sesuai dengan perangkat yang tersedia di sekolah. Seperti penggunaan labor komputer disekolah sebagai sarana untuk penunjang kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan Platform Kahoot sebagai media pembelajaran. Tentu hal itu sangat perlu diperhatikan sebelum menggunakan media pembelajaran digital.

Hasil penelitian yang didapatkan peneliti dengan melakukan survey terhadap 50 orang peserta didik beserta guru. Adapun untuk mengetahui manfaat Platform Kahoot sebagai media game yang interaktif pada mata pelajaran aqidah akhlak. Tujuannya untuk mengetahui apakah Platform Kahoot ini berguna dalam segi manfaatnya pada dunia pendidikan dan bisakah diterapkan

di setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran jarak jauh ketika pandemi COVID-19 yang lalu membuat Platform Kahoot ini banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan penggunaan Platform Kahoot pada mata pelajaran aqidah akhlak disaat pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh. Peran guru sangat berpengaruh dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Guru harus berusaha dalam menggunakan teknologi digital didalam proses belajar mengajar. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara efektif dan efisien baik itu pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran jarak jauh.

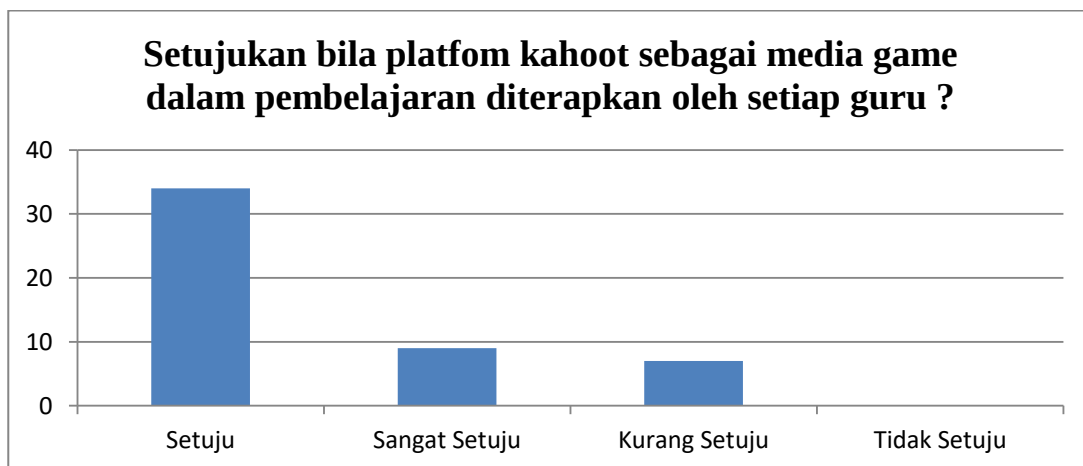
Hasil pembelajaran peserta didik yang baik pasti diperoleh dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Fitur game pada platform kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tentu peran media pembelajaran yang menarik dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Platform Kahoot ini mudah diakses kapan saja dan dimana saja dan Platform Kahoot ini tidak memerlukan penyimpanan yang besar. Palingterpenting ialah Platform Kahoot ini harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Dengan zaman yang semakin maju dan teknologi semakin berkembang tidak jarang jika teknologi digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Apalagi jika Platform Kahoot ini digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan penunjang pada mata pelajaran aqidah akhlak. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran mata pelajaran aqidah akhlak dapat divariasikan dengan penggunaan fitur game pada Platform Kahoot.

Apakah pembelajaran aqidah akhlak akan menarik jika menggunakan fitur game pada platform kahoot ?



Dari diagram diatas dapat kita lihat bahwa hampir semua jawaban itu adalah setuju dengan penggunaan fitur game pada Platform Kahoot dalam pembelajaran aqidah akhlak. Dari 50 orang peserta didik yang memberikan tanggapan mengenai apakah pembelajaran aqidah akhlak akan menarik jika menggunakan fitur game pada Platform Kahoot . Dari 50 orang, ada 37 orang peserta didik yang menjawab setuju akan adanya fitur game pada Platform Kahoot didalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan agar pembelajaran aqidah akhlak tidak monoton dengan metode ceramah saja melainkan juga dengan fitur game yang menyenangkan. Sekitar 11 orang menjawab sangat setuju dengan penggunaan fitur game pada Platform Kahoot dalam pembelajaran aqidah akhlak. Dengan demikian, banyak peserta didik yang memiliki keinginan dan menjadikan Platform Kahoot ini sebagai sarana dan prasarana penunjang dalam proses pembelajaran. Dibalik itu ada 3 orang peserta didik yang kurang setuju dengan penerapan fitur game pada platform kahoot ini sebagai media pembelajaran. Hal ini karena tidak semua materi pembelajaran itu dapat mudah dipahami dengan menggunakan fitur game pada Platform Kahoot. Ada juga yang membutuhkan pemahaman secara langsung dan mendalam dari seorang guru kepada peserta didik. Seperti halnya menjelaskan indikator pembelajaran yang di barengi dengan praktek.

Setujukah Bila Platform Kahoot Sebagai Media Game Dalam Pembelajaran Di Terapkan Oleh Setiap Guru?



Dilihat dari hasil penelitian terkait Platform Kahoot sebagai media game dalam pembelajaran diterapkan oleh setiap guru. Dari 50 peserta didik sebanyak 31 orang menjawab setuju akan platform kahoot ini digunakan oleh setiap guru. Karena dengan menggunakan platform kahoot ini guru akan mudah dalam memberikan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik. Sebanyak 11 orang sangat menyetujui penerapan tersebut tidak lain dan tidak bukan itu karena Platform Kahoot

memang cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu guru perlu meningkatkan pemahamannya terkait Platform Kahoot dan mengaktualisasikannya dengan baik kepada peserta didik. Dibalik adanya yang menyetujui tentu ada yang tidak menyetujui hal tersebut. Dari 50 orang ada 7 orang yang kurang setuju dan 1 orang yang tidak setuju akan diterapkannya media game pada Platform Kahoot didalam pembelajaran aqidah akhlak. Tingkat pemahaman setiap peserta didik tentu berbeda antara satu dengan lainnya. Maka dari itu peserta didik yang kurang menyetujui dan yang tidak menyetujui penerapan itu disebabkan karna tingkat pemahaman yang berbeda. Jadi dapat disimpulkan jika penerapan media game pada Platform Kahoot ini akan berpengaruh sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dan dayatarik dalam menggunakan platform kahoot tersebut. Gaya belajar setiap peserta didik itu berbeda-beda. Jadi jika satu metode yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran maka akan membuat peserta didik tidak mudah untuk menyerap materi pembelajaran secara bersama.

Platform Kahoot Sebagai Media Game Interaktif Yang Mudah Diakses Untuk Pembelajaran

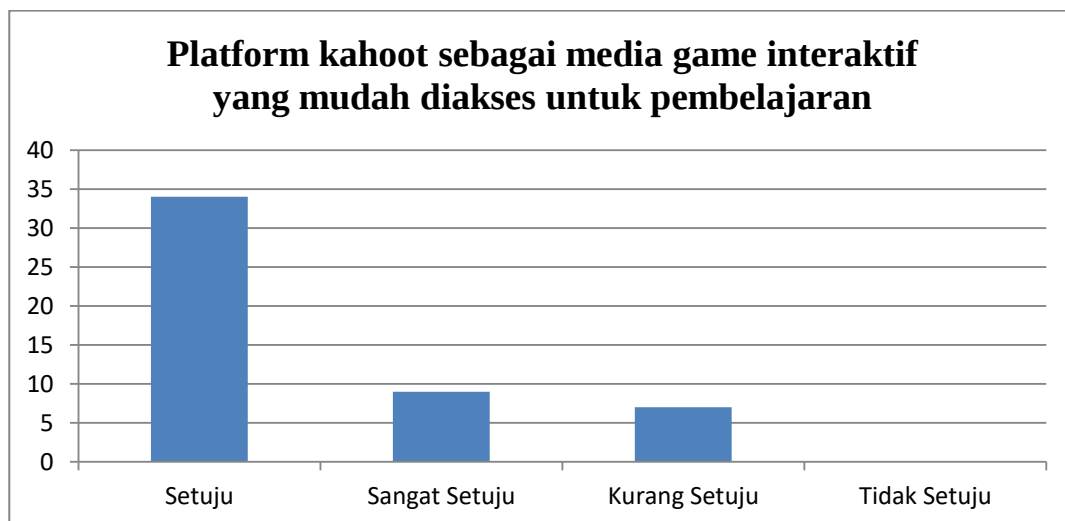
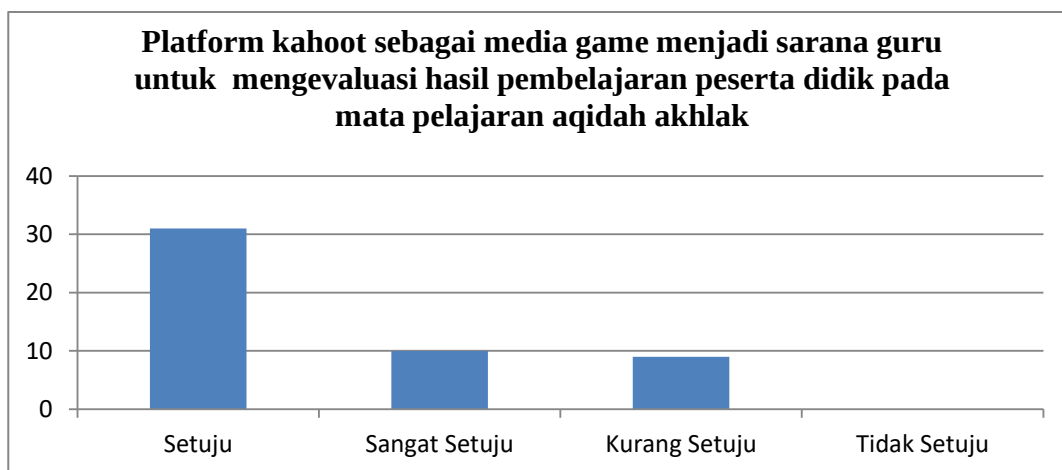


Diagram diatas menunjukan dari 50 orang, sebanyak 34 orang menganggap bahwa Platform Kahoot mudah diakses dalam pembelajaran. Karena untuk mengakses Platform Kahoot tersebut tidak menggunakan kapasitas penyimpanan yang besar dan tidak menggunakan kuota internet yang banyak. Menggunakan Platfom Kahoot ini bagi peserta didik tidaklah sesulit yang dibayangkan. Platfom Kahoot ini hanya memerlukan koneksi internet yang stabil. Seperti contoh sebuah sekolah menggunakan Platform Kahoot untuk mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan komputer di labor komputer bersama-sama yang sudah terhubung dengan jaringan internet hal tersebut dapat

memudahkan peserta didik dalam menggunakan media game pada Platform kahoot karena peserta didik tidak perlu untuk membawa *smartphone* ke sekolah. Maka dari itu labor komputer dapat dimanfaatkan untuk mengakses media pembelajaran Platform Kahoot. Adapun 9 orang dari 50 orang menjawab bahwa aplikasi ini sangatlah mudah untuk diakses oleh peserta didik. 7 orang kurang setuju bila Platform Kahoot ini mudah untuk diakses. Alasan ini dikarenakan jaringan internet tidak disemua tempat itu dapat stabil dengan baik. Tentu ada kendala tersendiri dalam mengakses Platform Kahoot. Tetapi kendala itu tidak mayoritas terjadi pada pengguna Platfom Kahoot. Adapun Platform kahoot ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

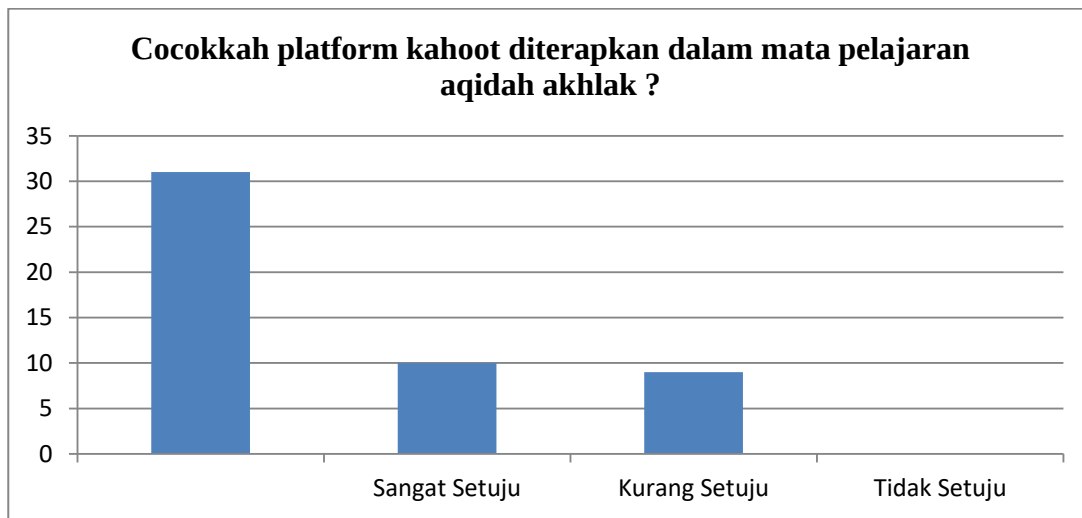
Platform Kahoot Sebagai Media Game Menjadi Sarana Guru Untuk Mengevaluasi Hasil Pembelajaran Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak



Di sini dapat dilihat Seberapa setuju dan sangat setuju Platform Kahoot ini digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran aqidah akhlak. Dari 50 orang sebanyak 30 orang setuju akan adanya evaluasi pembelajaran melalui fitur game pada platfom Kahoot dan 9 orang sangat setuju jika hal itu diterapkan dalam pembelajaran. Adapun Platform Kahoot ini dapat memberi ketertarikan tersendiri kepada peserta didik dalam pembelajaran aqidah akhlak. Karena dengan fitur game dapat menjadikan lingkungan pembelajaran menjadi lingkungan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak jenuh dan tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran. Dibalik yang menyetujui tentu ada yang kurang setuju tentang tanggapan tersebut. Sebanyak 4 orang kurang menyetujui hal tersebut. Dikarenakan metode pembelajaran dan pendekatan pembelajaran tiap peserta didik itu tidak sama semuanya. Tentu ada yang tidak dapat memahami dengan sempurna evaluasi yang dilakukan guru menggunakan Platfom Kahoot. Karena

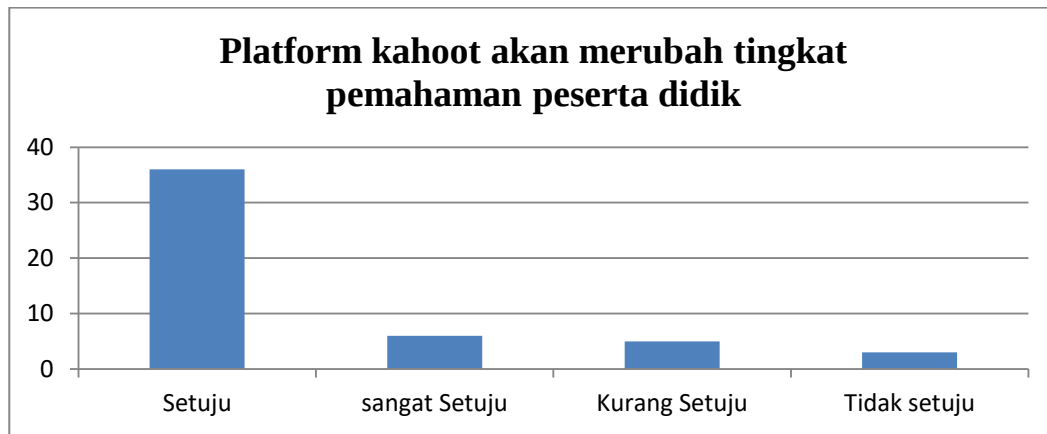
peserta didik tidak dituntut harus memahami pembelajaran itu hanya dari penggunaan platform kahoot. Tetapi Platform Kahoot disini ialah sebagai media yang membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran terhadap peserta didik.

Cocokkah Platform Kahoot Diterapkan Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak ?



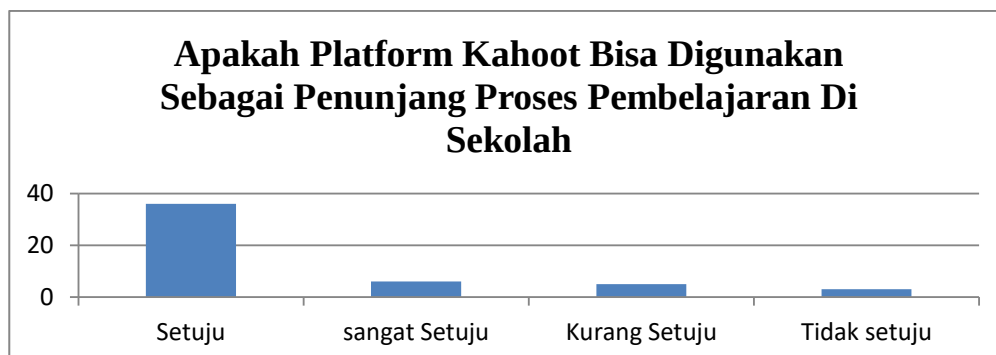
Dari diagram di atas dapat diperoleh hasil dari 50 orang sebanyak 31 orang menyetujui bila Platform Kahoot ini diterapkan dalam pembelajaran aqidah akhlak dan 10 orang menganggap sangat setuju dengan hal tersebut. Karena metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu metode ceramah. Tentu peserta didik akan cepat merasa jenuh, mengantuk, bosan dengan menggunakan metode ceramah saja. Tetapi bila digabungkan dengan penggunaan fitur game pada Platform Kahoot ini membuat pembelajaran akan terasa menyenangkan dan lebih menarik. Hasil ini akan berpengaruh pada nilai akhir capaian pembelajaran peserta didik. Sebanyak 9 orang menganggap kurang setuju dengan diterapkannya hal tersebut. Alasannya karena tidak semua materi pada mata pelajaran aqidah akhlak itu akan mudah dipahami dengan menggunakan fitur game pada platform kahoot. Ada kalanya materi pada mata pelajaran aqidah akhlak itu harus dijelaskan langsung oleh guru kepada peserta didik, seperti pembelajaran itu harus menggunakan prakteknya langsung. Tetapi semuanya itu tergantung bagaimana peserta didik itu dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Platform Kahoot Akan Merubah Tingkat Pemahaman Peserta Didik



Berdasarkan hasil survey diatas bahwa banyak yang berpendapat setuju bila platform kahoot ini dapat merubah tingkat pemahaman peserta didik. Semulanya pemahaman peserta didik dievaluasi melalui rangkaian pertanyaan secara langsung dan dalam bentuk tertulis sekarang dapat dengan menggunakan media game pada platform kahoot sehingga ada ketertarikan dan suasana pembelajaran yang menyenangkan saat melakukan evaluasi pembelajaran. Variasi inilah yang membuat peserta didik memiliki semangat yang tinggi dalam melakukan pembelajaran. Dari 50 orang ada 35 orang yang menjawab setuju dan 10 orang menjawab sangat setuju. Dan ada 4 orang yang menjawab kurang setuju akan pendapat platform kahoot ini dapat merubah tingkat pemahaman peserta didik alasannya tidak semua materi pembelajaran itu akan mudah dipahami dengan platform kahoot. Adapun 1 orang yang tidak setuju terkait pendapat ini. Jadi tidaklah dapat platform kahoot ini diperuntukkan untuk semua indikator pembelajaran dan semua mata pelajaran yang ada.

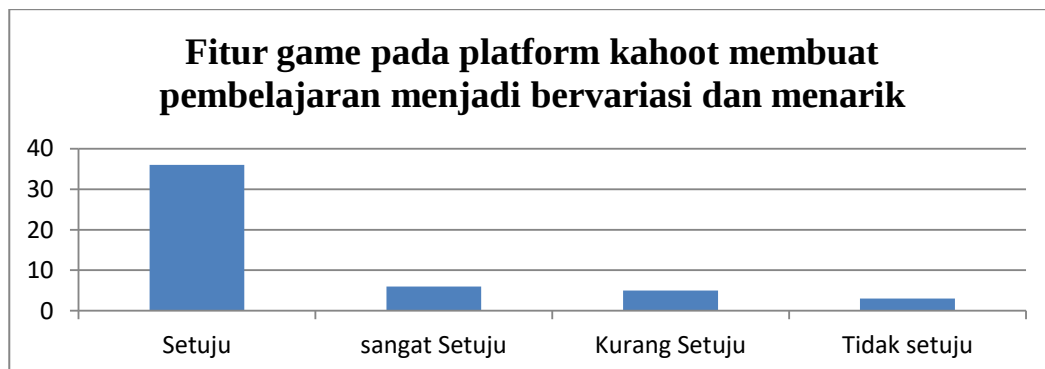
Apakah Platform Kahoot Bisa Digunakan Sebagai Penunjang Proses Pembelajaran Disekolah



Dari paparan diagram diatas dapat disimpulkan dari 50 orang sebanyak 34 orang setuju dengan Platform Kahoot dapat dijadikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan fitur game pada Platform Kahoot dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi

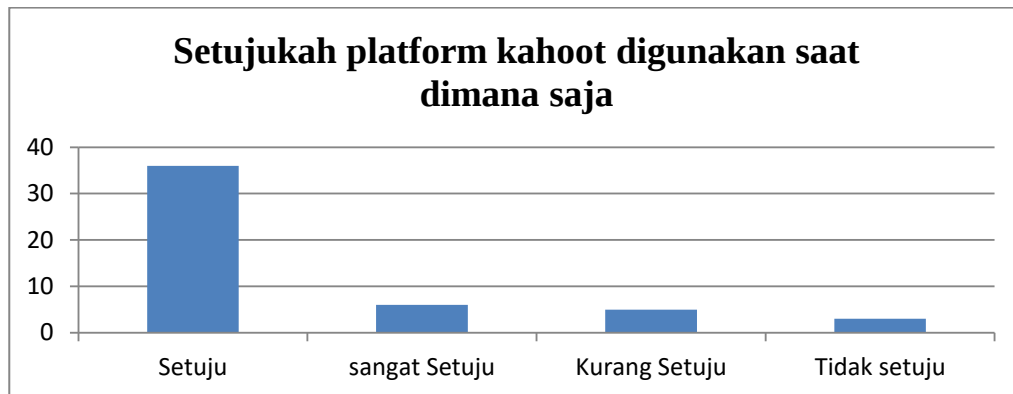
terhadap materi pembelajaran yang telah di ajarkan sebelumnya. Dan juga guru akan mudah dalam mengimput hasil atau nilai dari masing-masing peserta didik. Sebanyak 11 orang sangat setuju akan hal itu karena akan memudahkan kerja guru, dan peserta didik juga akan senang bila pembelajaran itu dilakukan dengan berbagai variasi metode pengajaran. 4 orang menyatakan kurang setuju dan 1 orang tidak setuju. Tentu ada alasan dibalik pernyataan itu. Seperti yang diketahui jika tidak semua peserta didik itu memiliki tingkat pemahaman secara sempurna dan sama. Setiap peserta didik juga memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Tentu hal ini akan mempengaruhi bagaimana hasil belajar siswa. Hasil belajar yang memuaskan akan dapat dihasilkan bila pembelajaran itu dilakukan dengan hati yang senang dan sarana pembelajaran yang memadai. Semakin banyak media yang membantu dalam proses pembelajaran semakin besar peluang peserta didik untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Fitur Game Pada Platform Kahoot Membuat Pembelajaran Menjadi Bervariasi dan Menarik



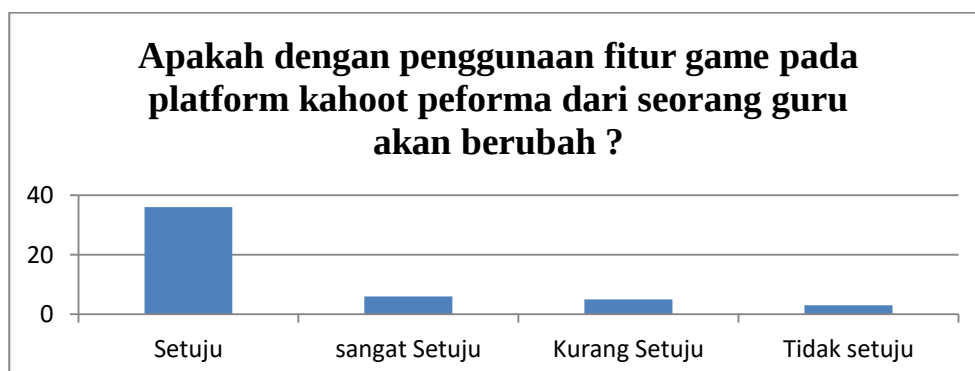
Berdasarkan hasil survey dari 50 orang, baik dari peserta didik dan beberapa orang guru menyatakan setuju bila fitur game pada Platform Kahoot membuat pembelajaran menjadi menarik dan bervariasi. Dengan ketertarikan itulah peserta didik akan mudah dalam menyerap ilmu pengetahuan. Dikarenakan respon yang dominan itu menyatakan setuju. Maka dapat disimpulkan jika peserta didik memiliki ketertarikan terhadap fitur game pada Platform Kahoot. Bagi guru fitur game pada Platform Kahoot ini akan menjadi variasi didalam proses belajar dan mengajar sehingga guru tidak mengajar dengan metode ceramah saja melainkan juga divariasikan dengan Platform Kahoot. Manfaat yang diperoleh guru dan peserta didik ialah dengan menggunakan fitur game pada Platform Kahoot akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. 30 orang menyatakan setuju dan 18 orang menyatakan sangat setuju. Tetapi juga ada 2 orang yang kurang setuju jika Platform Kahoot membuat pembelajaran bervariasi dan menarik.

Setujukah Platform Kahoot Digunakan Saat Dimana Saja ?



Pada diagram di atas dapat dilihat terdapat pendapat yang berbeda-beda terkait setujukah Platform Kahoot digunakan saat dimana saja. 27 orang dari 50 orang menyatakan setuju jika Platform Kahoot ini dapat diakses dimana saja. Hal ini karena dapat memudahkan peserta didik jika tidak bisa datang ke sekolah karena alasan yang jelas bahkan guru juga begitu. Sehingga pembelajaran dapat berjalan meskipun tidak didalam satu tempat yang sama. Seperti halnya saat masa pandemi COVID-19 yang melanda negara Indonesia dan seluruh dunia. Saat itu proses pembelajaran dipindahkan dari offline menjadi online. Sistem pembelajaran yang berubah pasti pola pembelajaran juga berubah. Platform Kahoot ini dapat digunakan dimana saja selagi terhubung dengan koneksi internet. Bahkan dari diagram di atas ada 12 orang yang sangat setuju bila Platform Kahoot dapat digunakan dimana saja. Sebanyak 11 orang menyatakan kurang setuju akan hal ini, karena akan menyulitkan peserta didik jika memang dalam keadaan dan koneksi internet yang tidak memungkinkan. Platform kahoot ini jika digunakan saat dimana saja akan menyulitkan peserta didik untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran, seperti sedang dalam keadaan perjalanan yang jauh.

Apakah Dengan Penggunaan Fitur Game Pada Platform Kahoot Performa Dari Guru Akan Berubah ?



Dari diagram diatas dapat kita lihat bahwa pendapat tentang apakah penggunaan fitur game pada Platform Kahoot dapat merubah peforma guru. 36 orang menyatakan setuju dengan pendapat itu dikarenakan peforma guru tentu akan berubah yang biasanya mengajar hanya dengan metode ceramah sekarang guru menggunakan fitur game pada Platform Kahoot dalam proses belajar mengajar disekolah. Adanya perubahan metode pembelajaran tersebut peforma guru itu akan terlihat jika guru menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Apakah guru itu akan terlihat lebih profesional atau tidak. Sebanyak 6 orang sangat setuju dengan pendapat diatas. 5 orang dari 50 orang menyatakan kurang setuju dan 3 orang menyatakan tidak setuju dengan pendapat tersebut. Alasannya, tidaklah berubah peforma seorang guru dalam pembelajaran jika menggunakan fitur game pada Platform Kahoot. Karena itulah tugas seorang guru yaitu memberikan pemahaman kepada peserta didik tanpa merubah cara penyampaiannya. Metode pengajaran yang dilakukan guru dapat di selingi dengan dengan variasi dalam pembelajaran.

Dari 10 pertanyaan di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran aqidah akhlak akan menarik bila menggunakan fitur game pada Platform Kahoot. Hal ini akan membuat pembelajaran aqidah akhlak terasa tidak monoton. Biasanya pembelajaran aqidah akhlak menggunakan metode ceramah saja sekarang dapat divariasikan dengan menggunakan fitur game pada Platform Kahoot. Berdasarkan survey Platform Kahoot bagus bila diterapkan oleh setiap guru. Karena dengan menggunakan Platform Kahoot ini guru akan mudah memberikan evaluasi terhadap pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Tentu tidak semua peserta didik akan dapat memahami materi pembelajaran dengan baik menggunakan Platform Kahoot. Fitur game pada Platform Kahoot sangat mudah diakses dalam pembelajaran. Alasannya Platform Kahoot tidak memerlukan penyimpanan yang besar dan tidak memerlukan biaya sedikitpun bagi pengguna untuk mengakses Platform Kahoot. Hanya saja memerlukan akses internet yang stabil.

Platform kahoot sebagai media game yang interaktif pada mata pelajaran aqidah akhlak menjadi sarana bagi guru untuk membantu guru dalam mengevaluasi hasil pembelajaran. Hal ini tidak berlaku untuk semua peserta didik karena gaya belajar setiap peserta didik itu berbeda-beda. Media pembelajaran ini cocok digunakan sebagai penunjang pembelajaran aqidah akhlak. Walaupun tidak semua materi pembelajaran itu akan dapat dipahami dengan menggunakan platform kahoot. Kadang kalanya penjelasan materi pembelajaran disertakan dengan praktek secara langsung. Bagi peserta didik penggunaan Platform Kahoot ini dapat merubah tingkat pemahaman peserta didik. Pemahaman akan didapatkan bila proses pembelajaran dan sarana pembelajaran mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan baik. Fitur game dapat

membangkitkan semangat dan gairah peserta didik dalam belajar. Hati yang senang tentu akan berpengaruh dengan proses penerimaan pembelajaran.

Adapun Platform Kahoot dapat dijadikan sarana untuk penunjang proses pembelajaran disekolah, tidak hanya pada mata pelajaran aqidah akhlak melainkan juga pada mata pelajaran lainnya. Platform Kahoot akan membantu guru dalam setiap langkah proses pembelajaran yang telah direncanakan. Media game pada Platform Kahoot ini akan membantu kinerja guru. Selain itu Platform Kahoot dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Desain platform kahoot yang menarik dapat memikat peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran dengan senang hati dan menumbuhkan semangat dan kompetitif dalam belajar. Kelebihan dari platform kahoot ini yaitu, proses pembelajaran dapat dilakukan peserta didik saat berada dimana saja. Hal ini dapat memudahkan peserta didik dalam belajar saat peserta didik tidak bisa untuk datang kesekolah baik itu karna sakit atau lainnya. Peforma guru tidak akan berubah bilaguru menggunakan fitur game pada Platform Kahoot ini digunakan dengan cara yang bijak dan tidak seenaknya saja.

KESIMPULAN

Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat. Terutama pada perkembangan media pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik, seperti Platform Kahoot sebagai media game yang interaktif pada mata pelajaran aqidah akhlak. Adapun Platform Kahoot ini adalah sebuah aplikasi berbasis online yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran aqidah akhlak menjadi salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan Platform Kahoot sebagai sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran. Platform Kahoot ini digunakan dalam pembelajaran aqidah akhlak bertujuan agar guru dapat memberikan penjelasan dan pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik secara interaktif. Hal ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa platform kahoot sebagai media game yang interaktif pada mata pelajaran aqidah akhlak sangatlah bermanfaat pada dunia pendidikan.

SARAN

Sebagaimana hasil survey yang telah peneliti analisis maka didapatkan hasil begitu banyaknya manfaat yang diperoleh bagi guru dan peserta didik jika platform kahoot digunakan sebagai sarana penunjang proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, disini peneliti berharap kepada guru agar guru dapat mempergunakan platform kahoot sebagai media game

yang interaktif pada mata pelajaran aqidah akhlak di sekolah. Karena dengan menggunakan Platform ahooot pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan lebih menarik, baik itu bagi guru ataupun peserta didik. Kepada guru tetaplah mencari inovasi pembelajaran yang baru sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan baik. Serta untuk peserta didik jangan mudah bosan dan jangan gampang untuk berputus asa terhadap apa yang harus dipelajari dengan yang namanya pengetahuan. Tingkatkan kemauan untuk mencapai cita-cita yang diimpikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada peserta didik yang membantu peneliti dalam memberikan responden yang baik terhadap penelitian ini sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang peneliti harapkan. Semoga dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan menggerakkan hati kita untuk memanfaatkan teknologi dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers & Education*, 143, 103667. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667>
- Aina, A. Y., & Ogegbo, A. A. (2021). Teaching and Assessment through Online Platforms during the COVID-19 Pandemic: Benefits and Challenges. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(4), 408–415. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.84.408.415>
- Aktekin, N. Ç., Çelebi, H., & Aktekin, M. (2018). Let's Kahoot! Anatomy. *International Journal of Morphology*, 36(2), 716–721. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022018000200716>
- Aras, G. N., & Çiftçi, B. (2021). Comparison of the effect of reinforcement with question-answer and kahoot method on the success and motivation levels of nursing students: A quasi-experimental review. *Nurse Education Today*, 102, 104930. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104930>
- Ardabili, S. F., Mosavi, A., Ghamisi, P., Ferdinand, F., Varkonyi-Koczy, A. R., Reuter, U., Rabczuk, T., & Atkinson, P. M. (2020). COVID-19 Outbreak Prediction with Machine Learning. *Algorithms*, 13(10), 249. <https://doi.org/10.3390/a13100249>
- Avsec, S., & Ferik Savec, V. (2021). PREDICTIVE MODELLING OF PRE-SERVICE SCIENCE AND TECHNOLOGY TEACHERS' INNOVATIVE BEHAVIOUR. *Journal of Baltic Science Education*, 20(2), 171–183. <https://doi.org/10.33225/jbse/21.20.171>
- Barros, D. P. M., Santana, D. A. C., Costa, T. K. L., Pereira, A. K. F. T. C., & Medeiros, A. R. C. (2022). Kahoot!'s contribution to immediate learning feedback for anatomy students. *European Journal of Anatomy*, 26(1), 107–116. <https://doi.org/10.52083/NCEH9192>
- Berbudi, A., Rahmaputri, M. D., Wahyudi, K., & Ramadhanti, J. (2020). Does Online Real-Time Quiz “Kahoot!” Increase Students' Knowledge and Enthusiasm During Laboratory Activity Lesson? *Universal Journal of Educational Research*, 8(10), 4716–4722. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081041>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(02), 72. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>

- Brusoe, P. W. (2022). Review of Kahoot! Online learning platform, available at <https://kahoot.com>. *Journal of Political Science Education*, 1–2. <https://doi.org/10.1080/15512169.2022.2096458>
- Cameron, K. E., & Bizo, L. A. (2019). Use of the game-based learning platform KAHOOT! to facilitate learner engagement in Animal Science students. *Research in Learning Technology*, 27(0). <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2225>
- ChengChiang Chen, J., & Kent, S. (2020). Task engagement, learner motivation and avatar identities of struggling English language learners in the 3D virtual world. *System*, 88, 102168. <https://doi.org/10.1016/j.system.2019.102168>
- Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Ismagilova, E., Aarts, G., Coombs, C., Crick, T., Duan, Y., Dwivedi, R., Edwards, J., Eirug, A., Galanos, V., Ilavarasan, P. V., Janssen, M., Jones, P., Kar, A. K., Kizgin, H., Kronemann, B., Lal, B., Lucini, B., ... Williams, M. D. (2021). Artificial Intelligence (AI): Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 57, 101994. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.08.002>
- Ebadi, S., Rasouli, R., & Mohamadi, M. (2021). Exploring EFL learners' perspectives on using Kahoot as a game-based student response system. *Interactive Learning Environments*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1881798>
- Eigenraam, A. W., Eelen, J., van Lin, A., & Verlegh, P. W. J. (2018). A Consumer-based Taxonomy of Digital Customer Engagement Practices. *Journal of Interactive Marketing*, 44, 102–121. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2018.07.002>
- Fuster-Guilló, A., Pertegal-Felices, M. L., Jimeno-Morenilla, A., Azorín-López, J., Rico-Soliveres, M. L., & Restrepo-Calle, F. (2019). Evaluating Impact on Motivation and Academic Performance of a Game-Based Learning Experience Using Kahoot. *Frontiers in Psychology*, 10, 2843. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02843>
- Hammernik, K., Klatzer, T., Kobler, E., Recht, M. P., Sodickson, D. K., Pock, T., & Knoll, F. (2018). Learning a variational network for reconstruction of accelerated MRI data: Learning a Variational Network for Reconstruction of Accelerated MRI Data. *Magnetic Resonance in Medicine*, 79(6), 3055–3071. <https://doi.org/10.1002/mrm.26977>
- Hernández-Ramos, J. P., & Belmonte, M. L. (2020). Evaluación del empleo de Kahoot! En la enseñanza superior presencial y no presencial. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 21, 13. <https://doi.org/10.14201/eks.22910>
- Hong, J., Tai, K., Luo, W., Sher, Y., & Kao, Y. (2022). Comparing the Taiwanese learning effects of SHAKING-ON and Kahoot! *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(3), 892–905. <https://doi.org/10.1111/jcal.12655>
- Hossenbaccus, L., Thibeault, L., Grabell, J., Braund, H., Hopman, W., & James, P. (2021). Evaluating the effectiveness of let's talk period's high school educational outreach program: A pilot study. *Haemophilia*, 27(3), 470–478. <https://doi.org/10.1111/hae.14277>
- Huber, J., Wittl, M., Schunk, M., Fischer, M. R., & Tolks, D. (2021). The use of the online Inverted Classroom Model for digital teaching with gamification in medical studies [Text/html]. *GMS Journal for Medical Education*; 38(1):Doc3. <https://doi.org/10.3205/ZMA001399>
- Jones, S. M., Katyal, P., Xie, X., Nicolas, M. P., Leung, E. M., Noland, D. M., & Montclare, J. K. (2019). A 'KAHOOT!' Approach: The Effectiveness of Game-Based Learning for an Advanced Placement Biology Class. *Simulation & Gaming*, 50(6), 832–847. <https://doi.org/10.1177/1046878119882048>
- Karakaş, G., Baba Kaya, H., & Yılmaz, A. (2018). Experiential Results of Nature Camp Training. *TED EĞİTİM VE BİLİM*. <https://doi.org/10.15390/EB.2018.7587>
- Li, S., & Deng, W. (2022). Deep Facial Expression Recognition: A Survey. *IEEE Transactions on Affective Computing*, 13(3), 1195–1215. <https://doi.org/10.1109/TAFFC.2020.2981446>
- López-Martínez, A., Meroño, L., Cánovas-López, M., García-de-Alcaraz, A., & Martínez-Aranda, L. M. (2022). Using Gamified Strategies in Higher Education: Relationship between Intrinsic Motivation and Contextual Variables. *Sustainability*, 14(17), 11014. <https://doi.org/10.3390/su141711014>
- Martin, A. J., & Collie, R. J. (2019). Teacher–student relationships and students' engagement in high school: Does the number of negative and positive relationships with teachers matter? *Journal of Educational Psychology*, 111(5), 861–876. <https://doi.org/10.1037/edu0000317>

- Mat Husin, M. Z., & Azmuddin, R. A. (2022). Learner Engagement in Using Kahoot! Within a University English Proficiency Course. *Educational Process International Journal*, 11(2).
<https://doi.org/10.22521/edupij.2022.112.9>
- Mayor Paredes, D., Lòpez Medialdea, A. M., & Solís Galán, M. G. (2019). El Aprendizaje-Servicio como Escenario Formativo y su Influencia en Distintos Agentes Socioeducativos. Percepción de los Participantes. *International Journal of Sociology of Education*, 8(2), 153–172. <https://doi.org/10.17583/rise.2019.4071>
- McGrew, S. (2020). Learning to evaluate: An intervention in civic online reasoning. *Computers & Education*, 145, 103711. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103711>
- Mirauda, D., Capece, N., & Erra, U. (2019). StreamflowVL: A Virtual Fieldwork Laboratory that Supports Traditional Hydraulics Engineering Learning. *Applied Sciences*, 9(22), 4972. <https://doi.org/10.3390/app9224972>
- Molderez, I., & Fonseca, E. (2018). The efficacy of real-world experiences and service learning for fostering competences for sustainable development in higher education. *Journal of Cleaner Production*, 172, 4397–4410. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.04.062>
- Neureiter, D., Klieser, E., Neumayer, B., Winkelmann, P., Urbas, R., & Kiesslich, T. (2020). Feasibility of Kahoot! As a Real-Time Assessment Tool in (Histo-)pathology Classroom Teaching. *Advances in Medical Education and Practice, Volume 11*, 695–705. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S264821>
- Nguyen, H.-T. T. (2021). Boosting Motivation to Help Students to Overcome Online Learning Barriers in Covid-19 Pandemic: A Case study. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(10), 4. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i10.20319>
- Nuci, K. P., Tahir, R., Wang, A. I., & Imran, A. S. (2021). Game-Based Digital Quiz as a Tool for Improving Students' Engagement and Learning in Online Lectures. *IEEE Access*, 9, 91220–91234. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3088583>
- Pal, D., & Patra, S. (2021). University Students' Perception of Video-Based Learning in Times of COVID-19: A TAM/TTF Perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(10), 903–921. <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1848164>
- Peimani, N., & Kamalipour, H. (2021a). Online Education and the COVID-19 Outbreak: A Case Study of Online Teaching during Lockdown. *Education Sciences*, 11(2), 72. <https://doi.org/10.3390/educsci11020072>
- Peimani, N., & Kamalipour, H. (2021b). Online Education in the Post COVID-19 Era: Students' Perception and Learning Experience. *Education Sciences*, 11(10), 633. <https://doi.org/10.3390/educsci11100633>
- Pozo-Sánchez, S., Lampropoulos, G., & López-Belmonte, J. (2022). Comparing Gamification Models in Higher Education Using Face-to-Face and Virtual Escape Rooms. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 11(2), 307. <https://doi.org/10.7821/naer.2022.7.1025>
- Rameli, M. R. M., Alhassora, N. S. A., Bunyamin, M. A. H., & Hanri, C. (2020). Student Teachers' Attitude and Self-esteem towards Online Learning: Application of Rasch Measurement Model. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11C), 37–44. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082305>
- Raoofi, A., Takian, A., Akbari Sari, A., Olyaeemanesh, A., Haghighi, H., & Aarabi, M. (2020). COVID-19 Pandemic and Comparative Health Policy Learning in Iran. *Archives of Iranian Medicine*, 23(4), 220–234. <https://doi.org/10.34172/aim.2020.02>
- Ray, A., Bala, P. K., & Dasgupta, S. A. (2019). Role of authenticity and perceived benefits of online courses on technology based career choice in India: A modified technology adoption model based on career theory. *International Journal of Information Management*, 47, 140–151. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.01.015>
- Reisoğlu, İ., & Çebi, A. (2020). How can the digital competences of pre-service teachers be developed? Examining a case study through the lens of DigComp and DigCompEdu. *Computers & Education*, 156, 103940. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103940>
- Silver, D., Hubert, T., Schrittwieser, J., Antonoglou, I., Lai, M., Guez, A., Lanctot, M., Sifre, L., Kumaran, D., Graepel, T., Lillicrap, T., Simonyan, K., & Hassabis, D. (2018). A general reinforcement learning algorithm that masters chess, shogi, and Go through self-play. *Science*, 362(6419), 1140–1144. <https://doi.org/10.1126/science.aar6404>

- Sumanasekera, W., Turner, C., Ly, K., Hoang, P., Jent, T., & Sumanasekera, T. (2020). Evaluation of multiple active learning strategies in a pharmacology course. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 12(1), 88–94. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2019.10.016>
- Tam, K. Y. Y., Van Tilburg, W. A. P., & Chan, C. S. (2022). Whatever will bore, will bore: The mere anticipation of boredom exacerbates its occurrence in lectures. *British Journal of Educational Psychology*, bjep.12549. <https://doi.org/10.1111/bjep.12549>
- Tao, Y., & Zou, B. (2021). Students' perceptions of the use of Kahoot! In English as a foreign language classroom learning context. *Computer Assisted Language Learning*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.2011323>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! For learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Yang, T., & Chan, A. B. (2019). Visual Tracking via Dynamic Memory Networks. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 1–1. <https://doi.org/10.1109/TPAMI.2019.2929034>
- Zhao, J., Mao, X., & Chen, L. (2019). Speech emotion recognition using deep 1D & 2D CNN LSTM networks. *Biomedical Signal Processing and Control*, 47, 312–323. <https://doi.org/10.1016/j.bspc.2018.08.035>
- Zwanenburg, A., Vallières, M., Abdalah, M. A., Aerts, H. J. W. L., Andrearczyk, V., Apte, A., Ashrafinia, S., Bakas, S., Beukinga, R. J., Boellaard, R., Bogowicz, M., Boldrini, L., Buvat, I., Cook, G. J. R., Davatzikos, C., Depeursinge, A., Desseroit, M.-C., Dinapoli, N., Dinh, C. V., ... Löck, S. (2020). The Image Biomarker Standardization Initiative: Standardized Quantitative Radiomics for High-Throughput Image-based Phenotyping. *Radiology*, 295(2), 328–338. <https://doi.org/10.1148/radiol.2020191145>