



## Implementasi Aplikasi *Kahoot!* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemahaman Membaca Peserta Didik tentang Teks *Recount* Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Kelas X-8 di SMAN 1 Rejoso

Ani Nur Azizah\*, Triana Wuri Cahyanti

STKIP PGRI Nganjuk

\*Email korespondensi: [aninurazizah82@gmail.com](mailto:aninurazizah82@gmail.com)

Diterima:  
17 Januari 2024

Dipresentasikan:  
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat pesat, mampu memberikan pengaruh terhadap perubahan yang terjadi di dunia pendidikan. Perubahan tersebut seperti perubahan pada cara berpikir, ide kreatifitas, cara mengajar dan belajar peserta didik. Mengimplementasikan teknologi aplikasi *Kahoot!* di dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk dijadikan alternatif dari metode pengajaran tradisional menjadi suatu hal yang positif, dimana dalam proses pembelajaran tradisional tersebut dirasa sangat membosankan dan kaku oleh peserta didik. Karena dalam metode pengajaran tradisional tersebut, selalu menggunakan buku dan lembaran kertas saat penugasan yang terasa monoton dan kurang bervariasi, sehingga beberapa peserta didik merasa kurang motivasi belajar yang mengakibatkan peserta didik tersebut memperoleh nilai di bawah KKM. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar pemahaman membaca peserta didik tentang teks *recount* dengan media aplikasi *Kahoot!*, hal ini dilakukan karena dari hasil observasi dan prasiklus yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih banyak yang di bawah KKM. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Rejoso, di dalam kelas X8 dengan jumlah 36 peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, dengan metode pengumpulan data dari hasil observasi dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama proses pembelajaran, presentase ketuntasan peserta didik dengan nilai di atas KKM pada pra siklus sebesar 47 %, siklus 1 mencapai 69%, sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 83%. Maka diperoleh bahwa presentase ketuntasan peserta didik dengan nilai di atas KKM setelah dilakukan siklus mengindikasikan peningkatan sebesar 36%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa *treatment* mengimplementasikan aplikasi *Kahoot!* di proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar pemahaman peserta didik tentang teks *recount*. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran baru seperti aplikasi game edukatif di dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik hal ini dikarenakan peserta didik dapat aktif dan secara langsung melihat skor nilai yang diperolehnya, hal ini sekaligus memberikan dampak positif pada hasil belajar mereka.

**Kata Kunci:** implementasi, *kahoot!*, pemahaman membaca, teks *recount*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen krusial yang penting dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia serta landasan utama dalam pembentukan karakter dan kemampuan intelektual peserta didik. Proses pembelajaran yang efektif dan inovatif menjadi kunci utama dalam mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas. Salah satu aspek penting yang perlu dipahami dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Atas adalah kemampuan pemahaman membaca. Membaca adalah proses belajar mentransfer informasi dari penulis ke pembaca dengan menggunakan tulisan. Penulis adalah pengirim informasi, pikiran, gagasan dan pembaca sebagai penerima informasi. Membaca merupakan proses



menangkap arti dari sebuah tulisan (Sulistio, 2021). Untuk mencapai hasil yang mendalam saat membaca sebuah tulisan, diperlukan teknik dan keterampilan khusus yang dibutuhkan agar apa yang disampaikan oleh penulis dapat dipahami dengan benar oleh orang yang membacanya. Selain itu, tingkat kedalaman pemahaman yang dihasilkan oleh pembaca harus ditingkatkan melalui latihan yang berkelanjutan agar dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil dari keseluruhan proses membaca, sehingga hasil bacaan bisa menambah wawasan dan pengetahuan yang mana pada hakekatnya mampu mewarnai karakter seseorang. Menurut Nunan (2003), membaca adalah suatu proses lancar yang mana pembaca menggabungkan informasi dari suatu teks dan latar belakang pengetahuannya sendiri untuk membangun makna. Pemahaman membaca merupakan salah satu keterampilan kunci dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris, pemahaman membaca tidak hanya melibatkan kemampuan untuk membaca kata-kata, melainkan juga kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan teks secara keseluruhan. Harmer (2007) menyatakan bahwa Setiap orang membaca untuk suatu tujuan dan itu kecuali mereka semua membaca dan melakukan yang terbaik untuk menyampaikan apa yang mereka pahami. Membaca sangat penting untuk dua alasan. Pertama, membaca teks dalam bahasa Inggris dapat berdampak positif pada pendidikan dan karir siswa di masa depan. Kedua, membaca meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis, mengeja, dan menguasai kosa kata mereka.

Pada era sekarang ini, integrasi teknologi di dalam proses pembelajaran menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Mali menyatakan bahwa kemajuan teknologi yang luar biasa telah mengubah cara lama mengajar bahasa Inggris (Nurhadianti, et al, 2023). Meskipun demikian, beberapa institusi pendidikan terus menggunakan metode pengajaran tradisional untuk mengajar Bahasa Inggris. Menurut Giorgdze & Dgebuadze di dalam jurnalnya menyebutkan bahwa metode-metode ini termasuk menyampaikan materi secara ceramah di depan kelas, memberikan tugas di papan tulis, mengumpulkan kertas penugasan siswa, dan mengoreksi materi secara manual (Nurhadianti, et al, 2023). Dengan menggunakan perangkat yang dimiliki sendiri oleh guru saat ini, semua kebutuhan pengajaran dapat dipenuhi seperti menggunakan komputer atau bahkan ponsel pintar. Peserta didik di era ini pun juga sudah terbiasa menggunakan dan mengakses internet dimana saja mereka berada. Dengan mengimplementasikan media belajar berbasis teknologi diharapkan dapat menciptakan situasi yang berbeda dari pengalaman belajar yang sebelumnya dan memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih menarik. Oleh sebab itu, kemampuan guru dalam hal mengkreasikan model pembelajaran sangat diharapkan dalam hal ini sebagai penentu suksesnya proses pembelajaran di kelas sehingga berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik. Sebagaimana tuntutan saat ini di dalam dunia pendidikan yakni pembelajaran harus berpusat pada peserta didik (*students center*) dan guru hanya memfasilitasi. Dengan demikian, guru harus cerdas dan bijak dalam memilih media dan metode pembelajaran yang akan digunakan sebelum mengajar karena hal ini akan sangat berdampak besar pada proses belajar serta hasil belajar peserta didik di dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan terhadap kelas X-8 di SMAN 1 Rejoso, dalam kegiatan belajar mengajar seperti saat menyampaikan materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris telah menggunakan perangkat digital. Namun dalam memberikan penugasan ataupun kuis peserta didik masih harus menggunakan lembaran kertas untuk menjawab pertanyaan penugasan ataupun kuis tersebut, serta guru juga memasukkan nilai secara manual. Hal ini dinilai kurang maksimal dalam mewujudkan peningkatan hasil belajar siswa. Dalam wawancara yang telah dilakukan dengan sejumlah peserta didik, mereka menyatakan



bahwa proses pembelajaran yang telah dilakukan kurang menarik, terasa bosan sehingga hal ini membuat peserta didik menjadi kurang memperhatikan pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini yang mengakibatkan masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai rendah di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan cara lain atau alternatif untuk dapat mewujudkan situasi kelas yang menarik guna meningkatkan hasil belajar siswa. Jika paradigma lama digunakan untuk menghadapi tantangan baru, menurut filsuf Khun, semua upaya yang dilakukan akan gagal (Wijaya, et al, 2016). Untuk mencapai tantangan baru, diperlukan proses pemikiran terobosan apabila yang diinginkan adalah hasil yang bermutu berkualitas tinggi yang dapat bersaing dengan hasil karya dalam dunia yang terbuka (Tilaar, 1998).

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan platform belajar seperti aplikasi Kahoot! dapat menjadi alternatif bagi guru guna membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kahoot! adalah media digital online gratis untuk guru dan siswa dimana para guru bisa mendapatkan evaluasi untuk kelasnya (Nugroho, 2021). Untuk membuat pembelajaran lebih hidup dan dapat menciptakan pembelajaran *students center*, guru dapat mengkolaborasi dengan aplikasi game atau permainan tertentu dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi atau cara terkini, memungkinkan peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan mengikuti pembelajaran. *Kahoot!*, merupakan situs web edukatif yang awalnya dibuat oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek kolaboratif dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Menurut laman situs web resmi Kahoot! dalam (Darmawan, et al, 2021) , *"Kahoot! is quality performed in a setting like a classroom, players answer the question on their own division, while games are shown on a share screen to connect the lesson. It creates a campfire moment that encourages players to look up and celebrate with each other."* Selain dapat membuat *Kahoot!* sendiri, dapat mencari di antara jutaan game yang sudah ada.

Daren dalam Fajri & Lestari (2022) mengatakan bahwa *Kahoot!* merupakan aplikasi atau situs web yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, serta alat menilai peserta didik melalui kuis yang ditampilkan dalam bentuk permainan. Web e-learning ini dibuat dengan fitur-fitur games kompetitif dan dengan desain yang memungkinkan dapat menarik dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sehingga pembelajaran tidak lagi terasa bosan (Zuhriyah & Pratolo, 2020). Dalam penggunaan aplikasi ini peserta didik dapat memberikan jawaban serta dapat secara langsung mengoreksi dan mengetahui hasil dari pekerjaan masing-masing. Pada pengimplementasian aplikasi *Kahoot!* di dalam pembelajaran, konsentrasi peserta didik akan terbawa dengan serius serta *enjoy* oleh tampilan soal, yang ada di layar depan dengan *background* yang menarik serta *timer* yang telah diatur pada *Kahoot!*. Hal-hal tersebut akan mempengaruhi aktifitas belajar peserta didik dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru juga dapat secara efektif melacak kemajuan dalam kegiatan pembelajaran dengan penggunaan *Kahoot!*. Menurut Fatmawati dalam (Fajri & Lestari, 2022), Selain itu *Kahoot!* memiliki banyak kelebihan jika dibandingkan dengan aplikasi lain. Salah satunya adalah dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat siswa lebih mengenal teknologi, dan memberikan poin atau nilai yang dapat membantu penilaian, terutama selama evaluasi pembelajaran.

Oleh karena itu, aplikasi *Kahoot!* dipilih oleh peneliti untuk digunakan sebagai alternatif berbagai media pembelajaran yang lain. Dengan memperkenalkan media pembelajaran *Kahoot!*, diharapkan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris akan menjadi



lebih menyenangkan dan tidak kaku, sehingga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan dalam materi *recount text* mata pelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Implementasi Aplikasi *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemahaman Membaca Peserta Didik Tentang Teks *Recount* Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas X-8 di SMAN 1 Rejoso”.

## METODE

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan yang ada di dalam kelas. Permasalahan yang dimaksud yaitu masalah yang dihadapi oleh guru ataupun siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris di dalam kelas. Dalam hal ini, pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu melalui tahap observasi, wawancara dengan guru pengajar atau teman sejawat, dan dengan peserta didik guna mengetahui tahapan yang akan dilakukan untuk eksekusi masalah, dengan sebelumnya peneliti telah mengetahui kesulitan-kesulitan belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di kelas X8 dengan jumlah 36 peserta didik. Penelitian dilakukan dengan tahapan perencanaan tindakan (*planning*), dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan (*action*), disertai dengan tahap pengamatan tindakan (*observation*), lalu melakukan refleksi (*reflecting*).

Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode analisis deskriptif komparatif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi, sedangkan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan tes. Untuk melakukan observasi, lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan. Dalam penelitian ini, lembar observasi berbentuk daftar *check list*, digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengisi kolom observasi ini setiap kali perilaku yang diamati muncul. Sedangkan tes, pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar peserta didik dalam pemahaman membaca tentang teks *recount* yang dibantu dengan aplikasi *Kahoot!*. Analisis hasil evaluasi akan dilakukan untuk menganalisis hasil tes siswa. Tujuannya adalah untuk mengukur ketuntasan belajar dengan membandingkan hasil penilaian siswa dengan nilai KKM yaitu 70.

Banyaknya siklus yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas setiap peneliti tidak sama, banyaknya siklus yang terjadi tergantung dari tercapaian peningkatan hasil belajar yang diharapkan. Jika pada siklus I peningkatan yang diharapkan belum tercapai, maka akan dilanjutkan ke siklus II, dan seterusnya sampai peningkatan yang diharapkan peneliti tercapai. Sebelum memulai siklus pertama, peneliti harus melakukan pra-siklus. Dalam penelitian ini, jika 80% peserta didik telah mencapai nilai di atas KKM 70 maka tindakan penelitian ini dianggap berhasil dapat di akhiri. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat meningkatkan pemahaman membaca pada materi *recount text* dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!*.

Kriteria nilai ketuntasan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Predikat Nilai Peserta Didik**

Nilai	Predikat	Keterangan
91-100	A	Tuntas
81-90	B	Tuntas
70-80	C	Tuntas
<70	D	Tidak tuntas



Untuk penghitungan rata-rata dari hasil belajar dan presentase ketuntasan peserta didik dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata hasil belajar : } \frac{\text{Jumlah nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

$$\text{Presentase ketuntasan : } \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil *pre-test* atau prasiklus yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa terdapat 47% dari total seluruh peserta didik yang ada di kelas X8 yang mendapatkan nilai di atas KKM. Sebanyak 17 peserta didik tuntas dengan mendapat nilai di atas KKM, dan 19 peserta didik belum tuntas dengan mendapat nilai di bawah KKM. Hal ini dikarenakan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode tradisional, yakni pembelajaran dengan menggunakan buku dan penugasan di lembaran kertas biasa. Hal ini belum dapat menciptakan sensasi menarik pada peserta didik karena pembelajaran yang terasa monoton, sehingga masih banyak peserta didik yang belum bisa mendapatkan nilai di atas KKM. Karena prasiklus belum dapat mencapai kriteria yang diharapkan, maka dilakukan kegiatan penelitian tindakan siklus 1.

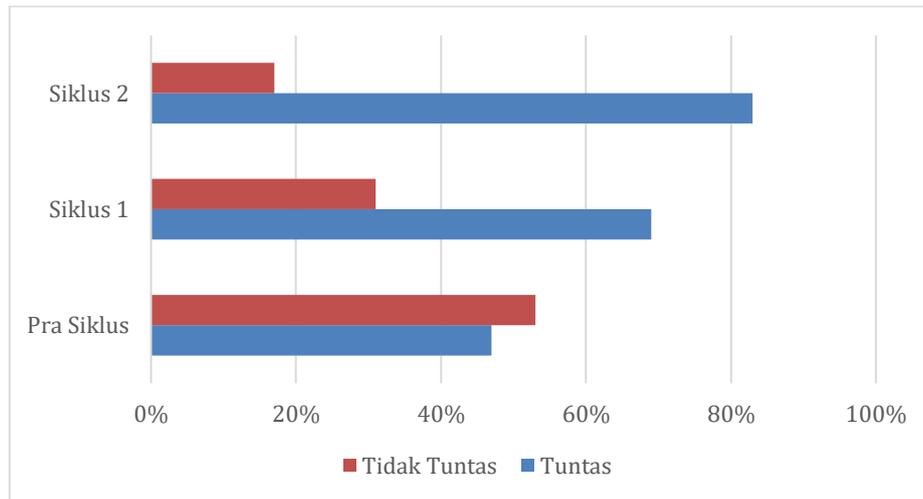
Penelitian tindakan siklus 1 dilaksanakan dengan diawali tahap perencanaan, dalam hal ini peneliti menyiapkan materi dan menyiapkan soal pertanyaan pada aplikasi *Kahoot!* yang sesuai dengan bahan ajar yang telah disusun di dalam modul ajar. Lalu dilanjutkan dengan proses pelaksanaan, dalam hal ini peserta didik menggunakan handphone pribadi untuk melaksanakan kegiatan ini. Berdasarkan hasil dari kegiatan siklus 1 diperoleh bahwa 69% peserta didik dari total keseluruhan yang dinyatakan tuntas dengan nilai di atas KKM. Yakni 17 peserta didik dengan rentang nilai 70-80, dan 8 peserta didik dengan rentang nilai 81-90. sedangkan 31% peserta didik masih dinyatakan belum tuntas dengan rentang nilai kurang dari 70. Data ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi *Kahoot!* di dalam proses pembelajaran, karena peserta didik dapat antusias dan menikmati kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan aktif dan kondusif. Presentase jumlah peserta didik yang tuntas setelah dilakukan siklus 1 meningkat 22% dari pra siklus, namun hal ini masih belum mencapai kriteria harapan yang diinginkan peneliti, maka sebab itu peneliti melanjutkan siklus 2 untuk mencapai kriteria yang diharapkan.

Pada penelitian tindakan siklus 2, hasil tes yang telah dilakukan peserta didik diperoleh bahwa hanya 17% dari keseluruhan peserta didik yang tidak tuntas atau mendapatkan nilai di bawah KKM. Itu artinya, sebanyak 83% peserta didik di dalam kelas X8 dinyatakan tuntas mendapat nilai di atas KKM. Yakni sebanyak 3 peserta didik dengan rentang nilai 91-100, 20 peserta didik dengan rentang nilai 81-90, 7 peserta didik dengan rentang nilai 70-80. Maka diperoleh, hanya 6 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM 70 dengan presentase 17%. Dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan yang baik setelah dilakukan siklus 2 ini. Terdapat peningkatan sebesar 36% dari yang sebelumnya presentase peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM 47%, mengalami peningkatan menjadi sebesar 83%. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan selesai dan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pemahaman membaca dengan materi *recount* teks, karena telah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan oleh peneliti di awal. Peneliti meyakini bahwa

data tes hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2 sudah cukup untuk menginterpretasikan hasil penelitian tindakan yang peneliti lakukan.

**Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik**

Kategori Nilai	Nilai	Jumlah Peserta Didik Pada perolehan Nilai		
		Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
Tuntas	91-100	0 orang	0 orang	3 orang
	81-90	5 orang	8 orang	20 orang
	70-80	12 orang	17 orang	7 orang
Tidak Tuntas	<70	19 orang	11 orang	6 orang



**Gambar 1. Persentase Hasil Belajar Peserta Didik**

Dengan demikian, analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik telah meningkat dari awal siklus (pra siklus), siklus 1, sampai dengan siklus 2 seperti yang di uraikan di atas. Persentase hasil belajar siswa telah meningkat dan bahkan mampu melebihi target dari kriteria harapan peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* Pada pembelajaran pemahaman membaca *recount text* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa treatment ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* pada pembelajaran dari pra siklus sampai dengan siklus 2 mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris secara signifikan. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan media games, atau media belajar terbaru dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Peserta didik dapat berkolaborasi di dalam proses pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang *fun* dan *enjoy* karena peserta didik dapat menikmati pembelajaran yang diiringi dengan bermain seperti ini. Data hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa pada prasiklus sebesar 47% meningkat di siklus 1 dengan presentase 69% , dan meningkat lagi di siklus 2 dengan presentase 83%. Dengan demikian, dari data tersebut diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas X-8 meningkat sebesar 36% setelah menggunakan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Darmawan, R., Rahayu, D., & Prastyo, T. D. (2021). Penggunaan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro. *JPPI (Jurnal Proyeksi Pendidikan Informatika)*.
- Fajri, S., & Lestari, W. (2022). Implementasi Kahoot Berbasis Digital Game Based Evaluation Pada Pembelajaran Gerak Dasar Tari. *Jurnal Seni Tari*.
- Harmer, J. (2007). *The Practice Of English Language Teaching*. Pearson Longman.
- Nugroho, D. S. (2021). Using Kahoot! Improving seventh-graders' Reading Comprehension Skills Of SMPN 2 Tegalrejo. *Journal of English Language and Pedagogy, IV (1)*.
- Nunan, D. (2003). *Practical English Language Teaching, First Edition*. McGraw-Hill/Contemporary, a busines unit of The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Nurhadianti, Pebriana, H., Wijaya, H., & Arsyad, M. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*.
- Sulistio, A. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Reading Comprehension Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Peserta Didik Kelas XI IIS 2 Semester Ganjil MAN 4 Kediri. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran No. 1 Vol 1*.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016 ~ Universitas Kanjuruhan Malang*.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research 8(11)*, 5312-5317.