

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU MELALUI WORKSHOP MEDIA KAHOOT DI SDN WONOTINGAL KECAMATAN CANDISARI KOTA SEMARANG

Darsimah¹⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v12i1.11674](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v12i1.11674)

¹ SDN Wonotingal, Kota Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kompetensi profesional guru SD Wonotingal dalam menggunakan program Kahoot dalam kegiatan pembelajaran melalui pelatihan membuat Kahoot. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS), dalam penelitian tindakan sekolah, kepala sekolah secara reflektif dapat menganalisis, mensintesis, terhadap apa yang dilakukan di sekolah. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Metode pengumpulan data dengan observasi dan metode dokumentasi. Peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan Kahoot sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Terdapat peningkatan kompetensi guru dalam membuat dan menggunakan Kahoot sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Sebelum pemberian tindakan kemampuan guru hanya terdapat 8 guru (26%) dalam kategori baik dan 23 guru (74%) dalam kategori cukup. Pada siklus I meningkat menjadi 23 guru (74%) dalam kategori baik dan 8 guru (26%) dalam kategori cukup. Siklus II mengalami peningkatan menjadi 16 guru (52%) yang mengikuti pelatihan dalam kategori sangat baik, dan 15 guru (48%) pada kategori baik.

Kata Kunci: Kompetensi Profesional, *Workshop* Media, Kahoot

History Article

Received : 5 April 2022

Approved : 7 April 2022

Published : 25 Juli 2022

How to Cite

Darsimah, Darsimah. (2022). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Workshop Media Kahoot di SDN Wonotingal Kecamatan Candisari Kota Semarang. *Malih Peddas*, 12(1), 1-9

Coressponding Author:

Jl. Kawi I No. 71 Kec. Candisari, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ darsimah64@admin.sd.belajar.id

PENDAHULUAN

Guru sebagai agen perubahan dalam inovasi pendidikan memerlukan keterampilan ICT diperlukan dalam memfasilitasi pembelajaran (Oyeronke dan Fagbohun, 2013). Guru yang kompeten dalam TIK dapat meningkatkan kompetensinya dengan memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar. Guru yang kompeten dalam TIK dapat meningkatkan kompetensinya dengan memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar. Proses penyiapan perangkat pembelajaran juga lebih mudah dan dapat dengan cepat dilakukan sehingga meningkatkan keefektifannya. Kompetensi guru dalam TIK bagi diri sendiri memberikan dampak pada pengembangan keprofesian guru secara berkelanjutan.

Masa pandemi yang berkepanjangan mengharuskan para peserta didik tidak dapat hadir di sekolah untuk mengikuti pembelajaran tatap muka seperti biasanya. Pada masa pandemi ini, keselamatan seluruh warga sekolah menjadi prioritas utama. Maka sebagai solusinya, pemerintah pun mewajibkan setiap sekolah untuk melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh. Ada yang menggunakan teknik daring (dalam jaringan). Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini, meski di satu sisi dianggap memiliki kelebihan, karena mampu memberi solusi bagi dunia pendidikan di masa pandemic ini, namun ternyata memiliki banyak kelemahan. Yang pasti, setelah sekian waktu peserta didik mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh, semakin dirasakan bahwa rasa jenuh semakin menghinggapi para peserta didik. Pembelajaran pun semakin terasa kurang efektif. Bahkan orangtua yang berubah peran menjadi sang guru bagi anak-anak mereka pun, sudah semakin merasa capek. Semangat untuk mensukseskan pendidikan anak-anak pun terasa semakin surut. Bahkan yang lebih parah lagi, emosi peserta didik dan orangtua semakin mudah tersulut. Peserta didik menganggap bahwa pendampingan yang dilakukan para orangtua, jauh berbeda dengan yang dilakukan para guru. Para orangtua pun merasakan bahwa mendampingi anak-anak mereka dalam belajar tidak mudah untuk dilakukan.

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah apakah workshop Kahoot dapat meningkatkan kompetensi profesional guru di SD Wonotingal Kecamatan Candisari Kota Semarang ?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kompetensi profesional guru SD Wonotingal dalam menggunakan program/ platform Kahoot.

METODE

Muhibbin (2010: 24) menjelaskan bahwa kompetensi guru adalah kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban-kewajibannya secara bertanggung jawab dan layak. Kompetensi guru juga dapat diartikan sebagai kebulatan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang ditampilkan dalam bentuk perilaku cerdas dan penuh tanggung jawab yang dimiliki seorang guru dalam menjalankan profesinya. Kompetensi profesional merupakan suatu kemampuan sesuai dengan keahliannya. Seorang guru harus memiliki kompetensi profesional dalam bidang keahliannya. Guru memiliki kompetensi profesional bila guru tersebut memiliki pengetahuan dan pemahaman dasar dibidangnya.

Menurut Rusyan (2014:27), untuk memiliki kemampuan dan keahlian, para guru dituntut meningkatkan pengetahuan, memakai dan menguasai teknologi, baik itu komputer maupun alat-alat teknologi lainnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Di dalam

kompetensi pedagogik disebutkan bahwa seorang guru harus mampu menggunakan serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guna untuk kepentingan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut harus bisa menggunakan serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dalam proses pembelajaran sehari-hari. Guru perlu meningkatkan kompetensinya melalui aktivitas kolaboratif dengan kolega, menjalin kerjasama dengan orang tua, memberdayakan sumber-sumber yang terdapat di masyarakat, melakukan penelitian sederhana. Guru perlu menguasai pemanfaatan TIK untuk kebutuhan belajarnya. Kegiatan belajar dan pembelajaran perlu dikelola dengan baik.

Eksistensi guru yang kompeten dan profesional merupakan syarat mutlak hadirnya sistem dan praktik pendidikan yang berkualitas. Keberadaan guru yang kompeten dan profesional selalu dikembangkan oleh pemerintah di berbagai negara. Kebijakan yang dikembangkan oleh pemerintah untuk mewujudkan keberadaan guru yang kompeten dan profesional ini salah satunya yaitu dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Salah satu pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah penggunaan Kahoot.

Guru inspiratif tidak hanya melahirkan daya tarik dan spirit perubahan terhadap diri peserta didiknya dari aspek diri pribadinya semata, tetapi kemampuannya mendesain iklim dan suasana pembelajaran yang inspiratif. Penciptaan iklim dan suasana pembelajaran yang inspiratif akan semakin memperkokoh karakter dan sifat inspiratif. Dalam pembelajaran model PAKEM, menurut Dasim dkk diperlukan guru kreatif dan inovatif (Naim, 2009: 171). Kreatifitas guru merupakan hal penting dalam pembelajaran, dalam upaya peningkatan pencapaian hasil belajar peserta didik. Perilaku pembelajaran yang dicerminkan oleh guru cenderung kurang bermakna apabila tidak diimbangi dengan pembelajaran yang kreatif (Agung, 2010: 23). Menghadapi kekurangan pembelajaran jarak jauh (daring), pihak sekolah khususnya SDN Wonotingal, mencoba mencari inovasi sebagai solusi dalam mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh menggunakan Kahoot.

Kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi peserta didik. Para peserta yang menggunakan Kahoot, akan ditampilkan pertanyaan di layar android, tablet, atau computer masing-masing, lalu peserta didik diberi waktu untuk menjawab. Jika jawaban benar atau salah otomatis akan langsung ditampilkan di layar. Pada setiap jawaban peserta, mendapat poin, termasuk yang menjawab paling bagus poinnya. Kahoot menampilkan lima posisi poin tertinggi dengan gambar animasi yang menarik, sedangkan di akhir game, Kahoot akan memberikan tampilan urutan poin tiga terbesar. Kahoot juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yakni suasana kelas dapat lebih menyenangkan, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot.

Media kahoot memiliki keunggulan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, seperti dijelaskan pada penelitian Fazriyah (2020) dan Bahar, terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diberi media pembelajaran Kahoot dengan yang tidak diberi Kahoot, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar. Bahar (2020), hasil dari penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi efektif digunakan oleh guru sekolah dasar. Hasil yang didapat dari penelitian ini dapat menjadi salah

satu pertimbangan bagi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dan menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS), prosedur dan langkah-langkahnya sama dengan penelitian tindakan kelas, secara reflektif dapat menganalisis, mensintesis, terhadap apa yang dilakukan di kelas (Arikunto, 2014: 102). Dalam hal ini berarti dengan melakukan PTS, kepala sekolah dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif. Langkah-langkah PTS yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini bertempat di SDN Wonotingal Kecamatan Candisari Kota Pekalongan tahun pelajaran 2021/ 2022. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penyusunan laporan hasil penelitian. Tahap perencanaan penelitian dilaksanakan pada 14-15 Juli 2021. Tahap pelaksanaan penelitian dilaksanakan dari tanggal 19 Agustus sampai dengan 9 September 2021 yang rinciannya sebagai berikut (1) siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 dan 26 Agustus 2021, (2) Siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 dan 9 September 2021. Penelitian ini ditujukan kepada guru kelas dan guru mata pelajaran di SDN Wonotingal yang berjumlah 31 guru. Data yang digunakan dalam penelitian tindakan sekolah ini bersumber dari hasil belajar dan lembar observasi kompetensi guru pada tahap siklus I dan II. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik non tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan kegiatan tindakan berupa pelatihan, peneliti melakukan data awal terutama kemampuan guru dalam membuat media Kahoot. Peneliti meminta guru untuk mencoba guru membuat media pembelajaran menggunakan Kahoot. Pada dasarnya guru sudah mengenal Kahoot sebagai media interaktif meskipun belum maksimal. Hasil data awal dapat dilihat dari Tabel 1.

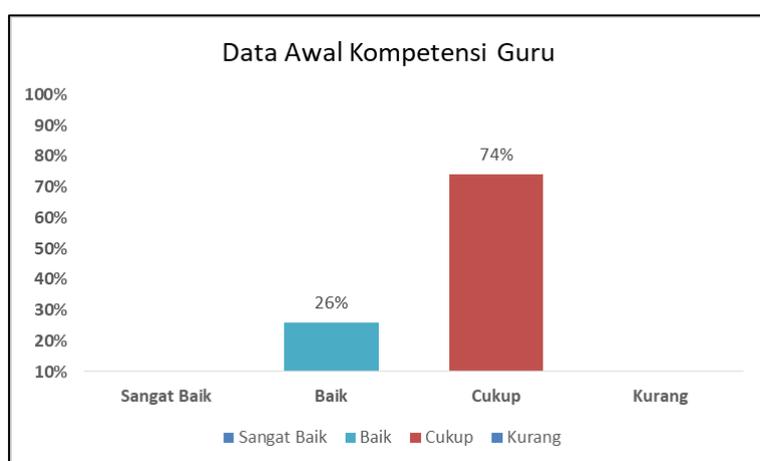
Tabel 1. Data Awal Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Kahoot

Aspek penilaian	Persentase	Kriteria
1.	55%	Kurang
2.	61%	Cukup
3.	54%	Kurang
4.	57%	Cukup
5.	50%	Kurang
6.	62%	Cukup
7.	51%	Kurang
8.	58%	Cukup
9.	52%	Kurang
10.	53%	Kurang

Berdasarkan data di atas dapat diketahui data awal kompetensi guru SD Wonotingal dalam membuat Kahoot berdasarkan kajian tiap indikator penilaian adalah sebagai berikut, 1)

guru kurang mampu membuat mampu membuka dan mendaftar aplikasi kahoot, 2) cukup mampu menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) kurang mampu menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, 4) cukup mampu menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) kurang mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, 6) cukup mampu mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) kurang mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) cukup mampu menulis judul kuis, 9) kurang mampu memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, 10) kurang mampu membagikan kuis kahoot kepada peserta didik.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru masih memiliki keterbatasan dalam menyusun kuis Kahoot. Observasi awal dengan cara peneliti meminta guru untuk mengakses Kahoot melalui laptop masing-masing serta meminta mereka untuk mencoba membuat kuis. Data awal kompetensi guru disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Data Awal Kompetensi Guru

Berdasarkan grafik pada Gambar 1 dapat disimpulkan 8 guru (26%) dalam kategori baik dan 23 guru (74%) dalam kategori cukup. Sehingga diperlukan pelatihan untuk dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan Kahoot sebagai kuis maupun media pembelajaran.

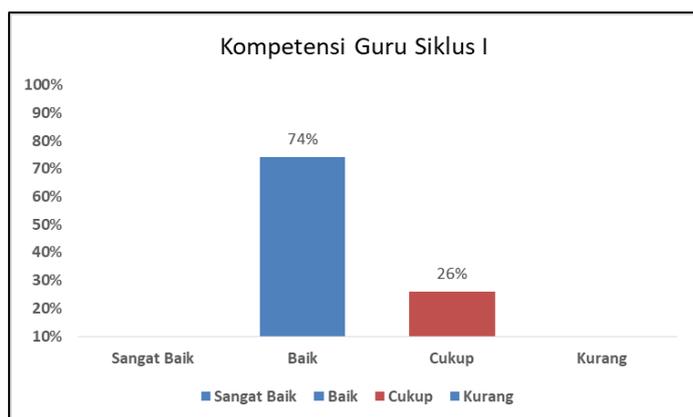
Untuk dapat meningkatkan kompetensi guru SD Wonotingal dalam membuat kuis Kahoot sebagai kepala sekolah akan menyelenggarakan pelatihan Kahoot selama dua siklus (4 pertemuan) di luar jam mengajar sehingga kegiatan guru dalam mengajar tidak terganggu. Kegiatan siklus I ini dilakukan dalam satu minggu dengan dua kali pertemuan. Peserta workshop media Kahoot berjumlah 31 guru SD Wonotingal setelah jam mengajar pelatihan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Berdasarkan data pada Tabel 2 dapat kompetensi guru SD Wonotingal pada siklus I dalam membuat kuis online berdasarkan kajian tiap indikator penilaian adalah sebagai berikut, 1) guru cukup dalam membuat mampu membuka dan mendaftar aplikasi kahoot, 2) cukup dalam menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) cukup dalam menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, 4) cukup dalam menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) cukup mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, 6) cukup dalam mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) cukup mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) cukup dalam menulis

judul kuis, 9) cukup dalam memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, 10) cukup dalam membagikan kuis kahoot kepada peserta didik.

Tabel 2. Kompetensi Guru Pada Siklus I

Aspek penilaian	Persentase	Kriteria
1.	69%	Cukup
2.	70%	Cukup
3.	67%	Cukup
4.	67%	Cukup
5.	61%	Cukup
6.	68%	Cukup
7.	64%	Cukup
8.	67%	Cukup
9.	62%	Cukup
10.	65%	Cukup



Gambar 2. Grafik Kompetensi Guru Siklus I

Berdasarkan grafik pada Gambar 2 dapat disimpulkan terdapat 23 guru (74%) dalam kategori baik dan 8 guru (26%) dalam kategori cukup. Penyebab hanya 8 orang guru (26%) termasuk dalam kategori cukup adalah karena guru malu untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.

Kegiatan refleksi dilakukan untuk menilai pelaksanaan penelitian pada siklus I. Peneliti menganalisis hasil observasi dan mencoba menentukan kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama proses pelatihan. Berikut dijelaskan beberapa kelebihan dari pelaksanaan siklus I yaitu memberikan pengetahuan baru untuk guru dan lebih mempercepat tugas dari guru. Adapun kekurangan dari siklus II adalah sebagai berikut: terdapat peserta yang kurang aktif saat melakukan pelatihan, peserta masih sering lupa dengan materi yang baru disampaikan, belum adanya buku pegangan (handout) materi bagi peserta. Beberapa kekurangan masih terlihat dalam pelaksanaan siklus I. indikator penelitian yang ditentukan dalam penelitian menunjukkan bahwa apabila pemberian tindakan kegiatan pelatihan apabila seluruh indikator penilaian

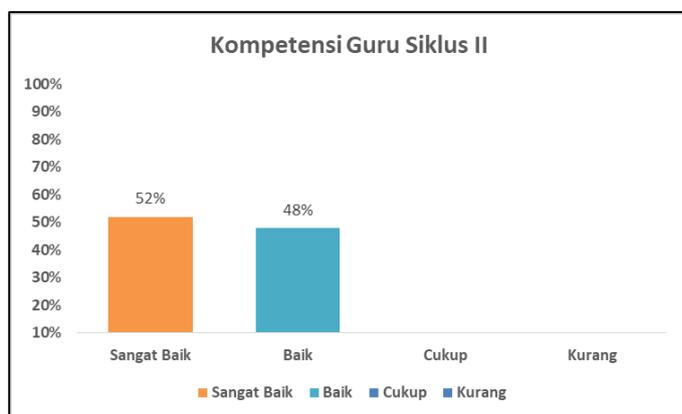
seluruhnya minimal pada kategori baik. Pada siklus I masih terdapat persentase indikator kompetensi guru dalam kategori cukup, sehingga dapat dilanjutkan pada siklus II.

Kegiatan penelitian pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki kelemahan yang terjadi pada siklus I. Siklus II dilakukan selama dua minggu dengan dua kali pertemuan. Adapun tahapan pelaksanaan siklus II ditampilkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kompetensi Guru Pada Siklus II

Aspek penilaian	Persentase	Kriteria
1.	88%	Sangat Baik
2.	87%	Sangat Baik
3.	86%	Baik
4.	86%	Baik
5.	81%	Baik
6.	85%	Baik
7.	79%	Baik
8.	79%	Baik
9.	79%	Baik
10.	79%	Baik

Berdasarkan data pada Tabel 3, dapat diketahui kompetensi guru SD Wonotingal pada siklus II dalam membuat kuis online berdasarkan kajian tiap indikator penilaian adalah sebagai berikut, 1) guru sangat baik dalam membuat mampu membuka dan mendaftarkan aplikasi kahoot, 2) sangat baik dalam menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) sangat baik dalam menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, 4) baik dalam menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) baik mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, 6) baik dalam mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) baik dalam mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) baik dalam menulis judul kuis, 9) baik dalam memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, 10) baik dalam membagikan kuis kahoot kepada peserta didik.

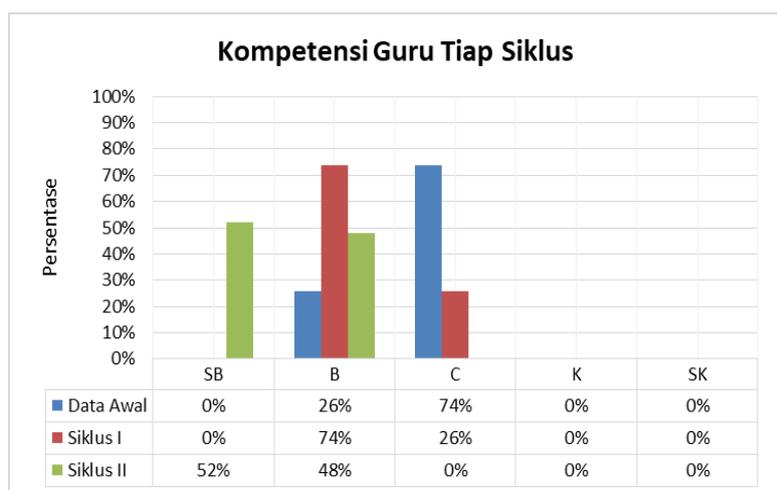


Gambar 3. Grafik Kompetensi Guru Siklus II

Berdasarkan data pada Gambar 3, dapat disimpulkan dari 16 guru (52%) yang mengikuti pelatihan dalam kategori sangat baik, dan 15 guru (48%) pada kategori baik.. Guru sudah tidak

malu untuk bertanya kepada peneliti dan mengikuti arahan dengan baik. Selain itu kerjasama antar sesama guru juga sangat baik. Beberapa guru sempat mendapatkan penghargaan karena berhasil menjawab pertanyaan yang diajukan.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II dapat disimpulkan bahwa semua indikiaktor penilaian telah berada pada kategori baik sehingga indikator kinerja tercapai pada siklus II. Guru yang sebelumnya masih belum memahami dan memanfaatkan Kahoot untuk membuat kuis online maupun media pembelajaran sekarang sudah mampu memanfaatkannya secara maksimal untuk melaksanakan inovasi dalam penilaian hasil belajar peserta didik. Kemampuan peningkatan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik Kompetensi Guru Tiap Siklus

Berdasarkan Gambar 4, terlihat jelas peningkatan kompetensi guru dalam membuat soal online sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Sebelum pemberian tindakan kemampuan guru 8 guru (26%) dalam kategori baik dan 23 guru (74%) dalam kategori cukup. Pada siklus I meningkat menjadi terdapat 23 guru (74%) dalam kategori baik dan 8 guru (26%) dalam kategori cukup. Siklus II mengalami peningkatan menjadi dari 16 guru (52%) yang mengikuti pelatihan dalam kategori sangat baik, dan 15 guru (48%) pada kategori baik..

Setelah dilaksanakan penelitian tindakan sekolah (PTS) melalui pelatihan Kahoot, guru memiliki keterampilan 1) mendaftar dan membuat akun, 2) menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, 4) menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, 6) mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) menulis judul kuis, 9) memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, 10) membagikan kuis kahoot kepada peserta didik. Pada saat kegiatan pelatihan, guru didampingi pemateri melakukan praktik secara langsung, guru dibimbing dan dimotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru yang sudah berhasil menyelesaikan tugas, hasilnya diperlihatkan kepada peneliti.

Kompetensi profesional merupakan suatu kemampuan sesuai dengan keahliannya. Seorang guru harus memiliki kompetensi profesional dalam bidang keahliannya. Guru memiliki kompetensi profesional bila guru tersebut memiliki pengetahuan dan pemahaman dasar

dibidangnya. Pelaksanaan tugas dan kewajiban guru memerlukan dukungan TIK agar dapat berjalan dengan baik, dan memberikan dampak terhadap pelaksanaan tugas guru. Guru dituntut untuk literate terhadap informasi dan TIK.

Munir (2010) mengatakan bahwa memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, antara lain dengan guru dan peserta didik mampu mengakses kepada teknologi informasi dan komunikasi; pendidik memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuannya untuk meningkatkan kualitas profesional dan kompetensinya serta tersedia materi pembelajaran yang berkualitas dan bermakna (meaningful).

SIMPULAN

Terjadi peningkatan kompetensi profesional guru, setelah diberikan tindakan berupa kegiatan pelatihan Kahoot, Sebelum pemberian tindakan kemampuan guru hanya mampu Sebelum pemberian tindakan kemampuan guru 8 guru (26%) dalam kategori baik dan 23 guru (74%) dalam kategori cukup. Pada siklus I meningkat menjadi terdapat 23 guru (74%) dalam kategori baik dan 8 guru (26%) dalam kategori cukup. Siklus II mengalami peningkatan menjadi dari 16 guru (52%) yang mengikuti pelatihan dalam kategori sangat baik, dan 15 guru (48%) pada kategori baik. Pada siklus II, tiap indikator penilaian kompetensi guru berada pada kategori sangat baik (20%) dan baik (80%) sehingga indikator kinerja tercapai pada siklus II. Setelah pelatihan ini guru harus tetap belajar menggunakan Kahoot supaya bisa lebih lancar lagi dan mewujudkan inovasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono., Supardi. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agung, I. (2010). Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran Bagi Guru. Jakarta : Bestari Buana.
- Bahar, H dkk. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 3(2): 155-162.
- Fazriyah, N dkk. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Suban, IV(1) : 139-147.
- Muhibbin, S. (2010). Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2010). Kurikulum berbasis teknologi informasi. Bandung: Alfabeta.
- Naim, N. (2009). Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusyan, H.A., Tabrani. (2014). Membangun Guru Berkualitas. Jakarta: PT. Pustaka Dinamika.