

Pengaruh Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Akuntansi bagi Mahasiswa

Fathur Rozi¹

Bisnis Digital, Politeknik Bisnis Digital Indonesia, Indonesia

fathurrozzz@gmail.com

ABSTRACT

The use of interactive learning media such as Kahoot has shown positive impacts on students' understanding in the Introduction to Accounting course. This study aims to explore students' perceptions of Kahoot as a learning tool. A qualitative approach was employed using a case study method based on classroom phenomenology. The research involved 50 students from Politeknik Bisnis Digital Indonesia who participated in interactive sessions. Findings indicate that Kahoot enhances student engagement and comprehension through a fun and competitive environment. Supporting factors include adequate campus facilities such as computer labs and Wi-Fi access. However, challenges remain, including unstable internet connections and limited digital proficiency among lecturers. The study recommends improving lecturers' digital literacy and strengthening digital infrastructure to support game-based learning.

Keyword: *Kahoot, Accounting, Online Learning, Perceptions.*

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot memberikan dampak positif terhadap pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus berbasis fenomenologi kelas. Subjek penelitian adalah 50 mahasiswa Politeknik Bisnis Digital Indonesia yang mengikuti perkuliahan secara interaktif. Hasil menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa secara menyenangkan dan kompetitif. Faktor pendukung meliputi fasilitas kampus yang memadai seperti laboratorium komputer dan jaringan Wi-Fi. Adapun kendala yang dihadapi adalah koneksi internet yang tidak stabil serta keterbatasan kemampuan dosen dalam mengoperasikan media digital. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan literasi teknologi bagi dosen dan penguatan infrastruktur digital untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Keyword: *Kahoot, Akuntansi, Pembelajaran Daring, Persepsi.*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang saling melengkapi untuk proses akademis mahasiswa. Pemanfaatan media yang tepat tentunya akan berdampak signifikan terhadap keberhasilan belajar mahasiswa. Salah satu inovasi untuk media pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi adalah penggunaan platform berbasis permainan edukatif seperti Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan dosen untuk menyampaikan materi sekaligus mengevaluasi pemahaman mahasiswa secara langsung dan cepat dengan pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah salah satu motivasi untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam proses perkuliahan. Media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran

data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat dalam belajar (Tafonao, 2018). Menanggapi hal ini media pembelajaran dengan menggunakan sebuah aplikasi game-based learning menjadi satu pilihan alternatif yang baik. Media pembelajaran tatap muka berbeda dengan media pembelajaran dalam jaringan. Sejalan dengan masalah yang diungkap dari peneliti yaitu interaksi antara dosen dengan mahasiswa dalam meningkatkan proses pembelajaran yang optimal membutuhkan fokus, berpikir kritis, pengambilan keputusan yang tepat, serta daya saing antar mahasiswa untuk mewujudkan keberhasilan mahasiswa dalam memahami perkuliahan Pengantar Akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pemahaman mata kuliah Pengantar Akuntansi yang memanfaatkan media Kahoot (sebuah aplikasi game-based learning).

Proses perkuliahan menggunakan metode konvensional membuat mahasiswa cenderung kurang terlibat aktif dalam prosesnya, hal tersebut dipicu oleh faktor kurangnya penggunaan media yang sesuai dengan metode belajar yang digunakan. Mahasiswa biasanya menyukai pembelajaran berbasis permainan, seperti menggunakan media Kahoot. Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena memiliki kombinasi unsur permainan dan pembelajaran yang dapat menghidupkan proses perkuliahan mahasiswa. Kahoot memiliki keunggulan untuk menyediakan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan semangat belajar mata kuliah Pengantar Akuntansi bagi mahasiswa.

Era digital menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran agar tetap relevan dan mampu memenuhi kebutuhan siswa di abad ke-21. Pembelajaran digital sebagai bagian dari transformasi pendidikan di era digital ini menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital tidak hanya sekedar mengikuti tren, namun menjadi keharusan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, efektif, fleksibel, personal, dan menyenangkan. Pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar mampu memenuhi kebutuhan zaman (Sadriani et al., 2023). Pembelajaran daring sendiri merupakan pembelajaran yang dilakukan dimana siswa dan guru bertemu dengan bantuan internet untuk menciptakan sebuah interaksi pembelajaran dimana digunakan juga aplikasi penunjang untuk merealisasikannya (Kuntarto, 2017).

Pendidikan di era digital sangat berbeda dengan sebelumnya, terutama karena peran teknologi yang semakin dominan, termasuk dalam pembelajaran. Pembelajaran digital dapat dilakukan secara online atau offline dengan berbagai perangkat seperti ponsel, tablet, laptop, dan komputer. Namun, terdapat tantangan, seperti ketimpangan akses internet dan keterampilan teknologi yang tidak merata, serta kurangnya pemahaman dalam memanfaatkan teknologi secara efektif. Oleh karena itu, penting untuk menyusun metode pembelajaran inovatif guna mengatasi tantangan ini dan meningkatkan kualitas serta hasil pembelajaran (Aulia, 2025). Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang berisi petunjuk bagi pendidik tentang bagaimana merencanakan sebuah pembelajaran dikelas, mulai dari menyiapkan media dan peralatan yang dibutuhkan hingga membuat alat penilaian dengan arah yang jelas bagi proses pembelajaran (Mirdad, 2020).

Tentunya, dalam menghadapi perkembangan dan perubahan pesat di bidang pendidikan, peran dosen menjadi sentral dalam mengemban tanggung jawab untuk mewujudkan kualitas Pendidikan tinggi yang bersinergi, berkolaborasi, dan menjawab kebutuhan atas permasalahan yang dihadapi antara dosen dan mahasiswa.

2. METODE (EXPERIMENTAL) / LITERATURE REVIEW, HYPOTHESES, AND METHODS (ANALYSIS) / LITERATURE REVIEW AND METHODS (SLR)

Zanah dan Setiawan (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana yang berisi petunjuk bagi pendidik tentang bagaimana merencanakan sebuah pembelajaran dikelas, mulai dari menyiapkan media dan peralatan yang dibutuhkan hingga membuat alat penilaian dengan arah yang jelas bagi proses pembelajaran. Setiani dan Firmansyah (2020) menyebutkan bahwa kualitas data sangat ditentukan tergantung pada kualitas alat pengambil data atau alat pengukurnya. Apabila alatnya valid, maka

data yang diambil (dikumpulkan) akan valid dan dapat dipercaya. Prosedur pengumpulan data atau teknik dalam pengumpulan data akan memperlihatkan bagaimana data penelitian diperoleh.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang berlandaskan atas fenomenologi kelas yang diampu dengan menggunakan jenis studi kasus peneliti melakukan eksplorasi data secara mendalam sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Hal tersebut didukung dengan data-data yang telah diperoleh, sehingga peneliti dapat menganalisis temuan kemudian disimpulkan sebagai hasil akhir dari penelitian. Kehadiran peneliti sebagai kunci dalam keberlangsungan penelitian, karena peneliti melihat secara langsung fenomena yang terjadi. Penelitian ini dilakukan pada pertemuan kelas Pengantar Akuntansi yang disajikan secara interaktif kepada para mahasiswa Politeknik Bisnis Digital Indonesia. Populasi mahasiswa adalah sebanyak 50 siswa. Adapun metode yang digunakan pada kegiatan ini yaitu:

a) Brainstorming

Kegiatan dimulai dengan brainstorming atau curah pendapat. Para mahasiswa diminta menyampaikan pendapatnya terkait pemahaman pembelajaran mata kuliah Pengantar Akuntansi, bagaimana mereka menerapkan teori perkuliahan ketika kelas berlangsung, apa saja kesulitan yang dihadapi, bagaimana mereka mengatasi tantangan dan kesulitan tersebut, serta bagaimana pengaruhnya pada hasil belajar yang diperoleh oleh masing-masing mahasiswa. Brainstorming atau curah pendapat juga diimplementasikan guna menyamakan persepsi dan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan.

b) Pemaparan Materi

Materi penelitian ini terkait metode perkuliahan yang berlandaskan pada:

1) Metode Aktif-Kolaboratif: Model pembelajaran kolaboratif (Collaborative Learning) melibatkan mahasiswa belajar yang berorientasi pada pemahaman individu, di mana setiap individu aktif berbagi informasi, pengalaman, dan ide untuk meningkatkan pemahaman bersama. Metode ini memungkinkan seluruh mahasiswa berperan aktif dalam perkuliahan, sehingga dapat memaksimalkan pemahaman materi yang diterima oleh masing-masing mahasiswa dan berusaha meminimalisir mahasiswa menjadi pendengar pasif.

2) Games/permainan: Metode games dalam perkuliahan merupakan salah satu metode yang menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa. Hal tersebut dapat mengukur tingkat risiko kegagalan atau kesuksesan dalam mempelajari pola materi yang disampaikan saat perkuliahan berlangsung. Metode ini memiliki keunggulan dari segi interaktif, umpan balik langsung yang diterima dan refleksi atas pembelajaran mata kuliah Pengantar Akuntansi.

3) Alat Peraga: Alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang khusus untuk membantu menjelaskan atau menanamkan konsep-konsep dalam pembelajaran (Suliani, 2020). Penggunaan alat peraga, terutama dalam pelajaran eksakta, sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep dasar dan meningkatkan pemahaman mereka. Alat peraga juga memungkinkan siswa untuk lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Aulia, 2025).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk memberikan kontribusi positif kepada mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Pengantar Akuntansi dapat mengaplikasikan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan teknologi yang saling terintegrasi dapat bermanfaat secara langsung. Kegiatan yang dimulai dengan sesi brainstorming berjalan selama 60 menit pada setiap pertemuan perkuliahan dan memberikan gambaran jelas mengenai tantangan yang dihadapi para mahasiswa.

Menurut Lime (2018) media interaktif adalah gabungan antara grafis, teks, suara, video, animasi dan memiliki unsur interaktif sehingga dapat melibatkan mahasiswa secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan Kahoot didasarkan pada karakteristik mahasiswa saat ini yaitu lebih senang menggunakan

gadget untuk sehari-hari, sehingga Kahoot menjadi inovasi pembelajaran di era revolusi 4.0 dengan memanfaatkan smartphone dalam proses belajar.

Hasil dari brainstorming tersebut menunjukkan bahwa meskipun beberapa mahasiswa telah memahami cara menyusun pelaporan Akuntansi yang baik dan terstruktur, mereka masih menghadapi kesulitan dalam penerapan siklus Akuntansi yang benar karena terbatasnya sarana belajar yang memadai. Brainstorming telah memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk saling berbagi pengalaman belajar dan kesulitan yang dihadapi, sehingga mereka dapat memperoleh persepsi yang sama dan sudut pandang yang lebih luas mengenai cara menyusun pelaporan akuntansi yang tidak hanya dapat dipahami dan menuntut ketelitian lebih, tetapi juga menjawab kebutuhan mahasiswa dalam bersinergi di era digital yang terus berkembang.

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa menggunakan model evaluasi satu lawan satu untuk mengevaluasi penggunaan media Kahoot. Evaluasi ini dilaksanakan dengan memberikan penilaian terhadap penggunaan media Kahoot secara individual. Pada evaluasi penggunaan media pembelajaran Kahoot harus terdapat hasil temuan peneliti yang menunjukkan bahwa dosen memulai pembelajaran dengan tepat waktu yang dibuktikan dengan membuat kuis untuk menguji tingkat pemahaman mahasiswa. Adapun hal yang perlu dievaluasi adalah terdapat beberapa mahasiswa yang mengalami kendala dalam mengerjakan kuis menggunakan Kahoot dengan alasan tertentu sehingga perlu adanya evaluasi lebih lanjut terkait penggunaan media interaktif Kahoot pada proses pembelajaran mata kuliah.

Faktor yang mendukung penggunaan media interaktif Kahoot pada mata kuliah Pengantar Akuntansi yaitu fasilitas sarana dan prasarana kampus Politeknik Bisnis Digital Indonesia yang memadai seperti lab komputer dan jaringan wifi sehingga proses perkuliahan daring dapat menggunakan berbagai aplikasi mobile yang menunjang kegiatan perkuliahan tanpa batasan ruang dan waktu. Hal tersebut sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan (Sanjaya, 2014) bahwa proses pembelajaran akan efektif apabila menggunakan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia termasuk memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti teknologi digital. Proses pembelajaran dengan menggunakan media audio, visual, dan gerak lebih memudahkan pengguna untuk memahami pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013) bahwa faktor pendukung dalam pembelajaran sebagai berikut;

Faktor-Faktor Pendukung Pembelajaran Kahoot

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan jelas.
- b. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- c. Pembelajaran lebih menarik.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- e. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun apabila diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- f. Sikap positif mahasiswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- g. Merubah peran guru/dosen ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa faktor pendukung dari penggunaan aplikasi Kahoot pada mata kuliah Pengantar Akuntansi yaitu mahasiswa tidak diharuskan mengunduh aplikasi terlebih dahulu untuk mengakses aplikasi tersebut sehingga tidak membutuhkan ruang penyimpanan pada ponsel setiap mahasiswa. Mahasiswa hanya perlu login dengan kode link yang diberikan oleh dosen sehingga lebih efektif untuk digunakan.

Faktor penghambat dalam penggunaan media Kahoot pada mata kuliah Pengantar Akuntansi adalah beberapa mahasiswa terkendala sinyal internet. Jaringan internet yang tidak stabil membuat proses pembelajaran terhambat, karena penggunaan aplikasi Kahoot membutuhkan akses internet yang stabil. Di sisi lain, kurangnya pengetahuan dosen tentang alat teknologi serta kemampuan dosen dalam mengoperasikan media pembelajaran masih rendah. Tidak semua dosen dapat menguasai teknologi

modern saat ini, maka dosen diharapkan mampu menguasai perkembangan teknologi modern sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan mengadakan pelatihan dosen yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dosen dalam bidang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Adapun hal yang harus diperhatikan sebelum melaksanakan pembelajaran berbasis daring perlu persiapan baik dari segi media ataupun kesiapan mahasiswa. Aplikasi Kahoot bersifat interaktif maka hal ini mendukung mahasiswa untuk belajar secara mandiri sehingga mahasiswa harus terlibat aktif agar proses perkuliahan dapat berjalan dengan baik. Selain itu, dukungan fasilitas belajar seperti ponsel atau komputer sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran daring. Zoebaidha (2020) menjelaskan bahwa melalui permainan dalam aplikasi tersebut, dosen dapat mengecek tingkat pemahaman terhadap materi pelajaran akuntansi yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, pemberian permainan tersebut juga dapat digunakan sebagai penghilang stres (stress relief) karena telah belajar dengan serius.

Terdapat solusi yang dapat dilakukan untuk dosen kepada mahasiswa yang terkendala oleh fasilitas pembelajaran seperti tidak memiliki handphone adalah dengan menggunakan komputer yang tersedia di ruang lab komputer. Hal tersebut berguna untuk meminimalisir kendala mahasiswa oleh gangguan sinyal yang tidak stabil dengan cara mencari tempat yang jaringan internetnya stabil dan kuota internet juga dipersiapkan sebelumnya. Apabila kondisi tidak memungkinkan, maka dosen dapat menambahkan waktu pengerjaan kuis di setiap pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa. Dan apabila terdapat kendala sebelum menjalankan aplikasi Kahoot, maka mahasiswa harus memberikan konfirmasi terlebih dahulu kepada dosen.

4. KESIMPULAN

Era digital yang saat ini semakin berkembang, teknologi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran yang saling melengkapi untuk proses akademis mahasiswa. Pemanfaatan media yang tepat berdampak signifikan terhadap kebutuhan dan keberhasilan belajar mahasiswa Politeknik Bisnis Digital Indonesia. Salah satu platform yang mendukung mahasiswa dalam pembelajaran di kelas Pengantar Akuntansi adalah aplikasi Kahoot untuk kuis interaktif yang membantu dosen menyampaikan materi sekaligus mengevaluasi pemahaman mahasiswa secara langsung dan cepat dengan pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Hasil dari brainstorming telah menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa telah memahami cara menyusun pelaporan Akuntansi yang baik dan terstruktur, mereka masih menghadapi kesulitan dalam penerapan siklus Akuntansi yang benar karena terbatasnya sarana belajar yang memadai. Brainstorming telah memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk saling berbagi pengalaman belajar dan kesulitan yang dihadapi, sehingga mereka dapat memperoleh persepsi yang sama dan sudut pandang yang lebih luas mengenai cara menyusun pelaporan akuntansi yang baik dan benar.

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa menggunakan model evaluasi satu lawan satu untuk mengevaluasi penggunaan media Kahoot. Evaluasi ini dilaksanakan dengan memberikan penilaian terhadap penggunaan media Kahoot bagi masing-masing mahasiswa di kelas Pengantar Akuntansi. Terdapat juga evaluasi dari beberapa mahasiswa yang mengalami kendala dalam mengerjakan kuis menggunakan Kahoot dengan alasan tertentu sehingga perlu adanya evaluasi lebih lanjut terkait penggunaan media interaktif Kahoot pada proses pembelajaran mata kuliah.

Faktor yang mendukung penggunaan media interaktif Kahoot pada mata kuliah Pengantar Akuntansi yaitu fasilitas sarana dan prasarana kampus Politeknik Bisnis Digital Indonesia yang memadai seperti lab komputer dan jaringan wifi sehingga proses perkuliahan daring dapat menjangkau tanpa batasan ruang dan waktu. Faktor penghambat dalam penggunaan media Kahoot adalah beberapa mahasiswa terkendala sinyal internet. Jaringan internet yang tidak stabil membuat proses pembelajaran terhambat dan kurangnya pengetahuan serta kemampuan dosen dalam mengoperasikan media pembelajaran masih rendah.

Teknologi modern memaksa dosen dengan cepat dan adaptif untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Penelitian ini telah memberikan kontribusi penting dalam memahami penerapan pembelajaran dan perkuliahan yang atraktif, menyenangkan dan kompetitif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu didalami untuk solusi yang diambil. Pertama, ruang lingkup penelitian ini terbatas pada pelaksanaan di beberapa kelas yang diampu oleh dosen mata kuliah Pengantar Akuntansi dan sampel penelitian yang terbatas, sehingga generalisasi temuan ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan dengan prinsip kehati-hatian. Kedua, penggunaan aplikasi Kahoot memiliki keterbatasan dalam menjangkau kompleksitas jumlah peserta yang bergabung pada kuis apabila keanggotaan di aplikasi Kahoot tidak berbayar atau premium. Ketiga, keterbatasan waktu dan sumber daya turut mempengaruhi kedalaman analisis yang dapat dilakukan pada penelitian ini. Keterbatasan-keterbatasan ini tidak mengurangi nilai temuan yang diperoleh, namun justru membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk memperluas cakupan, memperkaya pendekatan, dan menguji ulang temuan dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan menjadi patokan awal bagi eksplorasi yang lebih mendalam di masa mendatang.

5. REFERENSI

- Andi Sadriani, M., Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 32–37.
- Arsyad, Azhar (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Aulia, Rima. (2025). Keterampilan Guru Dalam Merancang Pembelajaran Inovatif Dan Digital Di Smk Nurul Hikmah Jonggol. *J-COSCSIS: Journal of Computer Science Community Service* Vol. 5 No.1 Januari 2025 Hal. 65-75.
- J. Mirdad and M. I. Pd., (2020). "Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)," vol. 2, no. 1, pp. 14–23, 2020.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesiadi Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99–110. <https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820>
- Lime. (2018). Pemanfaatan Media Kahoot pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 (Universitas Sanata Dharma). Diambil dari http://repository.usd.ac.id/31078/2/141414034_full.pdf
- Setiani, N. R. dan Firmansyah, D. (2020). Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan Dengan Aplikasi Math:Aritgeo Saat Pandemi Covid-19, *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1): 13-28 April 2021.
- Suliani, M. (2020). Persepsi siswa terhadap penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 92.
- Tafonao, T. (2018). "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Zanah, T. R. dan Setiawan, D. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* Vol.10 No.1 Bulan Maret Tahun 2024.
- Zoebaidha, Siti. (2020). Penggunaan Media Prezi Dan Kahoot Serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi, *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol: 08/02 Desember 2020. <http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p213-233>.