

Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning “Kahoot” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV SD N 2 Kawan

I Wayan Setiawan¹, I Putu Andika Subagya Putra²

¹ Pendidikan Bahasa Inggris, ITP Markandeya Bali

² ITP Markandeya Bali

e-mail: setiawaniwayan31@gmail.com¹, subagyaputra@gmail.com²

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar saat ini sangat penting, terutama dalam menghadapi era globalisasi. Namun, partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SD cenderung pasif karena metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan platform 'Kahoot' dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas IV SDN 2 Kawan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, di mana data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris. Partisipasi siswa meningkat dari sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dengan hampir seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, pemahaman siswa juga meningkat, terbukti dari hasil kuis yang menunjukkan 90% siswa mencapai skor di atas rata-rata. Meski demikian, tantangan seperti keterbatasan akses perangkat dan masalah koneksi internet perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti Kahoot, diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, asalkan didukung dengan infrastruktur yang memadai.

Kata kunci: *Pembelajaran Berbasis Game, Partisipasi Siswa, Kahoot, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Teknologi Pendidikan.*

Abstract

English learning at the elementary school level is currently very important, especially in facing the era of globalization. However, student participation in English lessons at elementary schools tends to be passive due to conventional teaching methods that are less interactive. This study aims to evaluate the effectiveness of using the 'Kahoot' platform in increasing the participation of fourth-grade students at SDN 2 Kawan. This research uses a qualitative approach with a case study method, where data is collected through observation, in-depth interviews, and document analysis. The results of the study show that the use of Kahoot significantly increases student participation and understanding of English material. Student participation increased from being previously passive to more active, with nearly all students engaged in the learning process. Additionally, students' understanding also improved, as evidenced by quiz results where 90% of students scored above average. However, challenges such as limited access to devices and internet connection issues need to be addressed. Therefore, the use of technology in learning, such as Kahoot, is expected to be an innovative solution to enhance student engagement, provided that adequate infrastructure is available.

Keywords : *Game-Based Learning, Student Participation, Kahoot, English, Elementary School, Educational Technology.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar (SD) saat ini sangatlah penting, bahkan dalam kurikulum merdeka mata pelajaran Bahasa Inggris sudah diwajibkan untuk tingkat SD. (Handayani, 2016) Untuk dapat menghadapi era globalisasi, siswa generasi bangsa saat ini

harus diajarkan bahasa Inggris dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Bagaimana bahasa asing akan berguna untuk karir di masa depan, bagaimana salah satunya di Bali merupakan sektor pariwisata yang menjadi penghasil utamanya. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan Bahasa Inggris ini dimulai sejak dini. Seperti yang dikatakan oleh (Sarah Nasution, 2016) Pendidikan bahasa pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan mereka. Anak-anak dapat berbicara, bercerita, dan bahkan bernyanyi melalui bahasa. Pendidikan logika dan bahasa lebih sulit diberikan pada usia dini. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Inggris juga merupakan bagian dari pendidikan bahasa yang penting untuk diberikan pada anak usia dini.

Namun dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya untuk anak-anak SD cenderung pasif baik dalam bertanya, maupun partisipasi peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Hamna & Muh. Khaerul Ummah BK, 2021), partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar sangat berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar. Namun, di banyak sekolah, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran, yang mengakibatkan rendahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Penyebab dari kurangnya partisipasi peserta didik adalah dari metode pengajarannya yang masih banyak menggunakan metode konvensional atau metode ceramah yang membuat peserta didik menjadi bosan dan sulit mengerti pembelajaran. (Hikmah, 2020) Salah satu alasan mengapa siswa kurang aktif dalam pelajaran adalah karena proses penyampaian materi terlalu berfokus pada guru. Guru sering memberikan informasi kepada siswa melalui metode ceramah, sehingga mereka tidak memiliki banyak kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan tidak memahami pelajaran sepenuhnya.

Penggunaan teknologi telah menjadi semakin penting untuk mengatasi masalah tersebut dalam dunia pendidikan kontemporer (Oktavia & Khotimah, 2023) menyatakan bahwa "Digital Natives", generasi saat ini, memiliki fitur khusus yang membedakan mereka dari generasi sebelumnya. Untuk generasi saat ini, mereka memiliki gaya belajar yang berbeda dan lebih terbuka untuk pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kasus diatas perlu adanya inovasi-inovasi terbaru dalam metode pembelajaran, agar dapat membuat partisipasi peserta didik bisa menjadi lebih aktif. Dan pembelajaran tidak hanya sekedar belajar mendengarkan ceramah dari guru tetapi, peserta didik juga ikut serta dalam pembelajaran tersebut. Jaman sekarang sudah sangat canggih, seperti yang diungkapkan oleh (Utomo, 2023) Media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa sekolah dasar lebih terlibat dalam pelajaran. Siswa sekolah dasar seringkali hanya menjadi pendengar pasif saat guru menyampaikan pelajaran dalam model pembelajaran konvensional. Namun, dengan media interaktif, mereka dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui berbagai aktivitas dan interaksi. Platform belajar berbasis digital dan permainan edukatif dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran mereka dengan menyediakan tugas dan tantangan yang menarik.

inovasi metode-metode yang tepat digunakan untuk menambah partisipasi peserta didik. Salah satu inovasi tersebut adalah penerapan game-based learning, yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses belajar mengajar. Game-based learning telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Menurut (Kurniawan & Hidayah, 2021), Permainan dalam kegiatan belajar mengajar memiliki manfaat salah satunya adalah dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif dan mandiri.

Kahoot, aplikasi berbasis game yang banyak digunakan di berbagai negara, memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan siswa secara real-time melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau komputer. (Irwan et al., 2019) Kahoot adalah permainan online yang dirancang untuk menjawab tantangan belajar yang ditunjukkan. Dalam sebuah studi yang dilakukan oleh (Sundari et al., 2024), penggunaan Kahoot dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa hingga 95%, hasil kuis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi, dengan 85% siswa meraih skor di atas rata-rata. Serta

meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan. Dengan menggunakan kahoot ini peserta didik merasa ikut serta dalam permainannya membuat antusiasnya meningkat dan merasa tertantang.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif "Kahoot" dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 2 Kawan. Selain itu, penelitian ini akan menyelidiki sejauh mana Kahoot dapat mempengaruhi tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengeksplorasi lebih mendalam terkait efektivitas penggunaan platform kahoot untuk meningkatkan partisipasi peserta didik di SD N 2 Kawan. (Nur'aini, 2020) Metode studi kasus fokus pada desain dan pelaksanaan penelitian. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena dengan mempertimbangkan interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. penelitian ini dilakukan di kelas IV A SD N 2 Kawan, dengan jumlah siswa yaitu 30 orang

Dengan menggunakan desain studi kasus, peneliti akan mengumpulkan data melalui pengamatan langsung, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mempelajari peristiwa yang terjadi secara alami di kelas dan memahami bagaimana penggunaan Kahoot berdampak pada partisipasi dan dinamika kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini termasuk:

a. Observasi Partisipasi Siswa

Observasi ini akan dilakukan secara partisipatif, artinya peneliti akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk mengamati interaksi dan partisipasi siswa selama penggunaan Kahoot. Peneliti akan mencatat perilaku siswa, frekuensi interaksi, dan tanggapan mereka terhadap kuis yang diberikan.

b. Wawancara Mendalam

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman siswa dengan pembelajaran berbasis permainan, guru Bahasa Inggris dan beberapa siswa akan diwawancarai pendapat mereka tentang Kahoot. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengungkap persepsi siswa tentang pembelajaran berbasis permainan platform kahoot dan bagaimana hal itu berdampak pada motivasi mereka dan keterlibatan mereka di kelas.

c. Analisis Dokumen

Hasil kuis Kahoot, catatan harian kelas, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) akan dipelajari oleh peneliti untuk memahami bagaimana Kahoot diintegrasikan ke dalam kurikulum dan bagaimana hasil siswa diukur.

Penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan, seperti berikut:

1. Tahap Persiapan

Peneliti mempersiapkan diri dengan membuat pedoman wawancara, lembar observasi, dan format analisis dokumen. Peneliti juga akan bekerja sama dengan guru untuk memastikan bahwa siswa siap untuk menerapkan Kahoot di kelas.

2. Pengumpulan Data

1) Observasi

Dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran untuk melacak partisipasi siswa. Peneliti akan mencatat interaksi siswa, tanggapan mereka terhadap pertanyaan, dan dinamika kelas.

2) Wawancara

Dilakukan setelah beberapa kali penggunaan Kahoot, peneliti mewawancarai guru dan siswa untuk mengetahui pengalaman dan persepsi mereka.

3) Dokumentasi

Mengumpulkan catatan harian, RPP, dan hasil kuis untuk dianalisis lebih lanjut.

3. Analisis Data

Pendekatan tematik digunakan untuk menganalisis data dari observasi, wawancara, dan dokumen untuk menemukan pola dan tema yang terkait dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola (tema) dalam data yang membantu menafsirkan makna data kualitatif dikenal sebagai analisis tematik (Braun dan Clarke, 2006). Sebelum mengkodekan data, peneliti akan menemukan kategori dan tema utama yang muncul. Analisis data ini akan dilakukan dengan menggunakan teori dan literatur yang relevan tentang pembelajaran berbasis permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa temuan utama terkait penggunaan game-based learning melalui platform Kahoot dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas IV SDN 2 Kawan. Hasil penelitian ini didasarkan pada observasi partisipasi siswa, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen berupa hasil kuis dan catatan harian kelas.

Peningkatan Partisipasi Siswa

Ada hal yang paling menonjol dalam penggunaan platform Kahoot ini yaitu, meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran Bahasa Inggris. Sebelum penerapan Kahoot, siswa cenderung pasif, dengan hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru. Namun, setelah Kahoot diterapkan, hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme mereka dalam menjawab kuis secara langsung menggunakan perangkat digital. Karena banyak dari siswa lebih suka kuis tapi berbasis game dengan menggunakan teknologi. Bahkan dari total siswa 30, sebanyak 29 orang siswa ikut aktif untuk menjawab kuis.

Observasi menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran saat mereka terlibat dalam permainan yang kompetitif. Mereka terlihat lebih fokus dan semangat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan melalui Kahoot. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai aktif berkontribusi dalam diskusi dan lebih sering memberikan respons yang benar pada kuis.

Para siswa juga terlibat dalam interaksi sosial yang lebih positif selama permainan berlangsung, seperti saling mendukung dan bersorak satu sama lain. Hal ini memberikan bukti bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya memfasilitasi partisipasi individu, tetapi juga menciptakan semangat kebersamaan dalam kelas, di mana siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk berkompetisi dengan cara yang sehat.

Temuan ini mendukung teori yang diajukan oleh (Oktavia & Khotimah, 2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Kahoot menyediakan elemen kompetitif dan interaktif yang membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sundari et al., 2024), di mana penggunaan Kahoot berhasil meningkatkan partisipasi siswa hingga 96%.

Pengaruh Terhadap Pemahaman Materi

Selain peningkatan partisipasi, penggunaan Kahoot juga berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil kuis yang dianalisis sekitar 90% siswa berhasil mencapai skor di atas rata-rata setelah penggunaan Kahoot, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Inggris dan kurang memahami kosa kata bahasa Inggris menjadi lebih terbantu dengan format kuis yang interaktif dan berulang.

Beberapa siswa dalam wawancara menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah mengingat materi karena Kahoot menggabungkan pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan. Ini selaras dengan temuan dari (Hartanti et al., 2019) Kahoot memudahkan siswa mengingat materi pelajaran. Siswa juga merasa tertantang untuk mendapatkan skor tertinggi, yang

memotivasi mereka untuk lebih fokus dalam menjawab setiap pertanyaan. Jika sudah fokus siswa pasti lebih bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Guru yang diwawancarai juga mengamati peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Sebelum penggunaan Kahoot, banyak siswa yang kesulitan dalam mengingat kosakata Bahasa Inggris atau memahami struktur kalimat. Namun, setelah penggunaan Kahoot, guru mencatat banyak peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa untuk menerapkan kosakata bahasa Inggris yang baru dalam kalimat dan bisa menjawab pertanyaan yang dikasi oleh guru dengan tepat.

Peningkatan pemahaman materi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Seperti yang dinyatakan oleh (Kurniawan & Hidayah, 2021), permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang efektif, kreatif, dan mandiri. Kahoot berhasil memfasilitasi siswa untuk mengingat materi dengan lebih baik melalui pengulangan kuis dan interaksi aktif.

Persepsi Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Kahoot

Dari wawancara mendalam, sebagian besar siswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka merasa bahwa Kahoot membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan karena Kahoot memberikan mereka kesempatan untuk berkompetisi secara sehat dengan teman-teman mereka.

Guru yang diwawancarai juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Kahoot. Guru merasa bahwa Kahoot adalah alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama bagi siswa yang sebelumnya pasif. Selain itu, guru juga mencatat bahwa Kahoot mempermudah mereka dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat, karena hasil kuis langsung terlihat.

Guru juga menyatakan kepuasan mereka dengan penggunaan Kahoot. Menurut guru, Kahoot tidak hanya membantu dalam meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memudahkan mereka dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat. Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat langsung melihat hasil kuis siswa setelah sesi pembelajaran selesai, sehingga memudahkan mereka dalam mengidentifikasi siswa yang memerlukan perhatian lebih lanjut.

Temuan ini mengkonfirmasi pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan modern, terutama di kalangan siswa yang termasuk dalam generasi "Digital Natives" seperti yang dijelaskan oleh (Oktavia & Khotimah, 2023). Kahoot berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif, yang membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Guru juga mendapatkan manfaat dari penggunaan Kahoot, karena dapat memantau progres siswa dengan lebih mudah dan efektif.

Tantangan dan Hambatan

Meskipun Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan yang dihadapi selama penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat digital. Tidak semua siswa memiliki smartphone atau tablet yang dapat digunakan selama pembelajaran, sehingga beberapa siswa harus berbagi perangkat dengan teman-teman mereka. Kondisi ini kadang-kadang menghambat kelancaran pembelajaran, terutama ketika siswa harus bergantian menggunakan perangkat untuk menjawab kuis.

Selain itu, masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil juga menjadi tantangan. Dalam beberapa sesi pembelajaran, koneksi internet yang buruk menyebabkan siswa kesulitan mengakses kuis Kahoot, yang berdampak pada menurunnya partisipasi mereka. Beberapa siswa juga merasa frustrasi ketika koneksi mereka terputus di tengah-tengah permainan, yang mempengaruhi pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Tantangan ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran, masih ada hambatan infrastruktur yang perlu diatasi, terutama di sekolah-

sekolah dengan keterbatasan akses teknologi. Solusi yang mungkin adalah dengan menyediakan akses perangkat yang memadai dan memastikan jaringan internet yang stabil di sekolah.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai platform game-based learning secara signifikan meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 2 Kawan. Meskipun terdapat beberapa tantangan terkait akses teknologi, secara keseluruhan Kahoot berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini memperkuat pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya melalui teknologi, untuk mengatasi masalah partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Untuk Sekolah 'Kahoot' sangat bisa digunakan untuk menambah variasi mengajar untuk para guru, tidak hanya untuk pembelajaran bahasa Inggris saja, tetapi juga untuk pembelajaran yang lainnya. Hanya saja perlu adanya akses internet yang memadai dan akses perangkat agar peserta didik bisa dengan tenang menggunakan perangkat yang bisa mengakses kahoot itu sendiri..

DAFTAR PUSTAKA

- Hamna, & Muh. Khaerul Ummah BK. (2021). IJECA International Journal of Education & Curriculum Application Implementation of Lesson Study Based Collaborative Learning: Analysis of Improving Science Learning Achievement of Elementary School Students during Pandemic Covid-19. 4(3). <https://doi.org/10.31764/ijeca.v4i3.5763>
- Handayani, S. (2016). Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah PENTINGNYA KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS SEBAGAI DALAM MENYONGSONG ASEAN COMMUNITY 2015. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(1), 102–106.
- Hartanti, D., Negeri, S., No, K. J. M., Selatan, K., & Klaten, K. (2019). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME KAHOOT BERBASIS HYPERMEDIA. PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
- Hikmah, M. (2020). Penerapan model Project Based Learning untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Pemrograman Dasar Siswa.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Kurniawan, B. A., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. In *JPPMS (Vol. 5, Issue 2)*. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Nur'aini, R. D. (2020). PENERAPAN METODE STUDI KASUS YIN DALAM PENELITIAN ARSITEKTUR DAN PERILAKU. In *92 INERSIA (Vol. 1)*.
- Oktavia, P., & Khotimah, K. (2023). PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah>
- Sarah Nasution, S. M. Hum. (2016). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI.
- Sundari, S., Prasetya, B., Pegirian, S., Ahmad, I., & Probolinggo, D. (2024). MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK MELALUI GAME-BASED LEARNING "KAHOOT" PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS.
- Utomo, F. T. satrio. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 3635–3645.