



PERSEPSI GURU TERHADAP PELATIHAN PENGGUNAAN KAHOOT! DI SMA DHARMA AYU KEFAMENANU

No	Nama Penulis	Email
1	Hernur Yoga Priyambodo	hernuryoga@unimor.ac.id
2	Mohamad Fajar Farid Amrullah	mohamadfajar@unimor.ac.id
3	Maria Yasinta Moi	mariayasinta@unimor.ac.id


^{1,2,3} Universitas Timor

 hernuryoga@unimor.ac.id

Abstrak

SMA Dharma Ayu Kefamenanu berdasarkan wawancara yang penulis lakukan belum mengaplikasikan kegiatan pembelajaran secara digital, karena guru di tempat tersebut belum mengenal media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kiranya perlu dilakukan kegiatan pengabdian yang mampu memberikan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan media digital. Salah satu media digital yang digunakan adalah Kahoot! Platform tersebut merupakan media pembelajaran online yang menarik, sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kegiatan belajar dan mengajar. Melalui kegiatan pengabdian berupa pelatihan Kahoot! terhadap guru di SMA Dharma Ayu Kefamenanu, maka didapatkan hasil 71% responden sangat puas dengan kegiatan penyelenggaraan pelatihan tersebut, 10% responden masih belum puas terhadap aspek media Kahoot! dan yang terakhir 52% responden sangat puas dengan materi yang diberikan dalam kegiatan pelatihan penggunaan Kahoot!

Kata Kunci: Kahoot!; Guru; SMA Dharma Ayu

 ©2022. Diterbitkan oleh Jurnal Umum Pengabdian Masyarakat (JUPEMAS). Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi BY-NC <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

1. Pendahuluan

SMA Dharma Ayu merupakan salah satu satuan pendidikan swasta di Tubuhue, Kec. Kota Kefamenanu, Kab. Timor Tengah Utara, Nusa Tenggara Timur. Dalam kegiatannya SMA Dharma Ayu berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kurikulum pendidikan yang saat ini menuntut penggunaan teknologi dan informasi. Mengakibatkan beberapa sekolah tidak mampu beradaptasi dengan baik terhadap perubahan tersebut. Selain faktor infrastruktur yang tidak memadai, juga karena kurangnya sosialisasi dalam penggunaan perangkat teknologi terutama di daerah - daerah terpencil. Oleh karena itu perlu dilakukan pelatihan penggunaan perangkat teknologi salah satunya adalah Kahoot!.

Potensi computer dalam bidang Pendidikan belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan ketrampilan profesional terutama yang relevan untuk ilmu dasar, ilmu alam, spesialisasi teknis dan ekonomi (Odrekhivskyy et. al., 2020)

Guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pendekatan atau strategi belajar-mengajar agar siswa dapat memperoleh pengetahuan yang efektif. Metode dan Teknik yang tepat dalam pembelajaran sangat penting

untuk memastikan pemahaman siswa tentang suatu masalah dan konsep tertentu (Ahmad et. al., 2017)

Guru seringkali menggunakan pendekatan yang sudah usang dalam pembelajaran. Guru membutuhkan tip dan trik yang baru dalam mengajar. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru adalah kurangnya motivasi. Guru menjadi faktor utama dalam pembelajaran termasuk dalam memotivasi siswa (Quay dan McCaw, 2019).

Pengalaman belajar yang menarik akan merangsang minat siswa terhadap sains (Ahmad et. al., 2017) Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki efek positif pada pembelajaran dan perkembangan siswa melalui kombinasi penguasaan konten, penguasaan pedagogik dan kemampuan komunikasi atau interpersonal (Sulisworo et. al., 2017)

Penggunaan teknologi informasi dalam Pendidikan tidak hanya merubah individu, tetapi juga aktivitas manusia secara umum. Hal ini akan berpengaruh terhadap proses mental manusia. Hal ini dilakukan untuk memastikan efisiensi pengajaran dengan teknologi modern (Odrekhivskyy et. al., 2020). Kesulitan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah akibat pandemi COVID-19 tidak dapat dirubah secara langsung. Oleh karena itu diperlukan kemampuan guru yang mampu memotivasi pembelajaran siswa (Sudarmo et. al., 2021)

Pada abad 21 ini peran guru telah bergeser paradigmanya dari sentralisasi ke desentralisasi, preskriptif ke partisipatif, dari hafalan ke pemahaman, monolog ke dialog, dan dari konten ke konteks (Trivedi, 2013). Meskipun, pada kenyataannya siswa tidak dapat berpikir dan bertindak secara mandiri (Adyrbekova, 2018).

Sekolah di abad 21 mesti didesain lebih menarik dari sekedar pembelajaran yang berpusat pada text-book, berpusat pada guru, kertas dan alat tulis. Fleksibilitas dalam pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar di luar hari sekolah formal (Trivedi, 2013).

Teknologi pembelajaran meliputi pembentukan dan pengembangan kualitas pribadi dan profesional-pribadi siswa, berdasarkan potensinya sendiri. Teknologi pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari ketrampilan baru dan peningkatan harga diri. Kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran perlu didukung dengan teknologi yang inovatif pada ranah pendidikan (Adyrbekova, 2018)

Inovasi dalam teknologi mempengaruhi bagaimana siswa mengakses, mempelajari, menyimpan, dan menerapkan informasi, serta mempengaruhi pedagogi pendidik dalam menggunakan teknologi (Buck et. al., 2013).

Kepemilikan smartphone di antara konsumen umum, profesional, dan pelajar telah tumbuh secara eksponensial. Potensi smartphone dijelaskan dalam literatur ekstensif tentang pembelajaran seluler dari dekade sebelumnya yang menunjukkan bahwa keberadaan, multi-fungsi, dan konektivitas perangkat seluler menawarkan hal yang baru dan lingkungan pembelajaran dengan jaringan yang berpotensi kuat (Woodcock et, al., 2012).

Penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran di kalangan pendidik masih merupakan hal yang kontroversial. Banyak pendidik akan melarang siswanya untuk menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran. Namun sebenarnya, ada potensi besar dari penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran (Meishar-Tal and Gross, 2014).

Smartphone dapat membantu dalam menyelesaikan kegiatan akademik. Siswa yang menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya lebih terbuka terhadap hal - hal baru (Razzaq et. al., 2018).

Teknologi dan aplikasi *smartphone* juga mendorong para pendidik untuk berkembang lebih kreatif dalam hal pedagogi untuk memperkuat konten materi pelajaran dan berfungsi sebagai pembantu intruksional (Buck et. al., 2013). *Smartphone* yang digunakan dengan benar mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaannya juga memungkinkan akses pengetahuan dimanapun (Meishar-Tal and Gross, 2014). Kemampuan untuk mengakses konten akademik dengan *smartphone* sangat mendukung efikasi siswa dalam pembelajaran (Razzaq et. al., 2018).

Smartphone harus digunakan untuk memperkuat tujuan pembelajaran bagi siswa dan sebagai pendamping instruksional bagi siswa di dalam dan di luar kelas. Selain itu, teknologi *smartphone* menyediakan aksesibilitas ke banyak siswa, terlepas dari wilayah geografis atau status ekonomi (Buck et. al., 2013).

Banyak siswa belum menempatkan *smartphone* yang mereka miliki untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun demikian menurut penelitian yang ada *smartphone* memiliki potensi yang besar untuk digunakan dalam pembelajaran (Woodcock et, al., 2012). Penggunaan *smartphone* dapat mengembangkan kemampuan berpikir, ketrampilan kegiatan di lapangan dan ketrampilan dalam teknologi (Meishar-Tal and Gross, 2014).

Oleh karena itu, maka diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan pendidikan dengan teknologi. Sebagai pintu gerbang dalam pembelajaran untuk memudahkan dalam pendidikan adalah penggunaan platform pembelajaran seperti kahoot.

Menurut Licorish et. al., 2017 penggunaan Kahoot! Sebagai media pembelajaran memicu perhatian dan fokus positif dalam kelas. Penggunaan Kahoot! Sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman yang unik bagi siswa. Selain itu, penggunaan Kahoot! Dalam pembelajaran merupakan kegiatan yang menyenangkan dan merangsang untuk belajar.

Penggunaan Kahoot! dengan benar mampu memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi lebih jauh dengan teman sebaya. Hal ini dapat terjadi dengan berubahnya dinamika kelas menjadi lebih hidup (Licorish et. al., 2017).

Kahoot! Adalah platform online dengan bentuk games pembelajaran berupa kuis sederhana yang dapat digunakan untuk memperkuat kemampuan siswa. Siswa dapat masuk ke permainan tersebut selama batas waktu yang ditentukan dengan gratis menggunakan ponsel atau laptop mereka (Smith dan Brauer, 2018).

Kahoot! merupakan salah satu media yang biasa digunakan dalam sesi ice breaking yang mengusung kuis sebagai dasarnya. Kahoot! dapat digunakan

dengan menggunakan koneksi internet dan beberapa media pendukung seperti komputer/ laptop/ smartphone. Kahoot! bisa juga digunakan secara individu atau tim karena Kahoot! mudah digunakan untuk pemula (Damara, 2016).

Menurut Quahbi et. al (2021), kahoot! Memiliki nilai positif tidak hanya dalam kursus komputer tetapi juga dalam mata pelajaran sekolah lainnya. Selain itu siswa juga merasa termotivasi setelah menggunakan Kahoot!. Potensi Kahoot! yang baik dalam memotivasi siswa untuk belajar menjadikan Kahoot! merupakan platform yang baik untuk dikenalkan pada guru di sekolah.

Penggunaan Kahoot! Oleh guru/dosen tidak hanya menyampaikan sesuatu melalui ceramah saja tetapi memberikan keterlibatan para peserta didik yang sangat mendukung untuk tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan (Tembang et. al., 2020) Hasil studi juga menunjukkan penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran menyenangkan, informatif dan sangat bermanfaat (Cetin, 2018).

Kahoot! Jika digunakan dengan baik dapat mengembangkan ketrampilan siswa yang meliputi, komunikasi tertulis, studi pribadi, pelatihan teori dan pekerjaan mandiri. Kahoot dinilai lebih menarik dibandingkan soal multiple choice biasa (Hernández et. al., 2019)

Benhadj et. al., 2019 juga menemukan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan juga secara tidak langsung untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang teknologi dan informasi.

Kahoot! sangat mudah digunakan dan memiliki beberapa fitur yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa seperti musik bawaan, batas waktu pertanyaan, pembaruan pencetak angka terbanyak, dan grafis yang menarik (Smith dan Brauer, 2018) Penggunaan Kahoot! lebih mengembangkan kemampuan siswa dibandingkan dengan tes tradisional. (Hernández et. al., 2019). Berdasarkan riset yang dilakukan di Turki Kahoot! merupakan media pembelajaran yang positif bagi siswa menurut guru yang disurvei (Cetin, 2018).

Melihat manfaat yang besar dari penggunaan Kahoot! Dalam pembelajaran, maka kiranya perlu dilakukan kegiatan pelatihan Kahoot! bagi guru di SMA Dharma Ayu Kefamenanu. Hal ini juga sekaligus sebagai penunjang bagi terciptanya kegiatan merdeka belajar.

2. Metode

2.1 Perencanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan penggunaan Kahoot! akan dilaksanakan di Laboratorium SMA Dharma Ayu Kefamenanu pada tanggal 29 Oktober 2022 pukul 08.00 - 10.00 WITA. Kegiatan yang dilakukan dalam pelatihan tersebut meliputi pemberian materi pelatihan yang diikuti dengan praktek penggunaan Kahoot! Oleh masing - masing Guru di SMA Dharma Ayu.

2.2 Tahap Pelatihan

Kegiatan pelatihan penggunaan Kahoot! Dimulai dengan pemberian materi dasar penggunaan yang meliputi cara pembuatan akun, cara pembuatan soal dan cara pemberian soal Kahoot!

2.3 Tahap Implementasi

Setelah Guru - Guru diberikan materi pelatihan, maka tahap selanjutnya adalah Guru mempraktekan materi yang telah diberikan dengan membuat soal Kahoot! dan mengaplikasikannya secara langsung

2.4 Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari pelatihan yang dilakukan adalah dengan mengevaluasi kegiatan menggunakan google form untuk melihat tanggapan para Guru terhadap keberlangsungan pelatihan Kahoot! dan pandangan para Guru terhadap platform Kahoot!

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan pembahasannya. Tuliskan hasil-hasil yang diperoleh selama kegiatan yang telah dilakukan dan harus ditunjang dengan foto-foto kegiatan atau data-data yang memadai. Hasil-hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan temuan harus bisa menjawab permasalahan mitra yang telah ditulis di bagian pendahuluan. Bagian hasil juga dapat dibagi kedalam beberapa sub judul. (ditulis dengan font Book Antiqua Size 12 dan Spasi 1.0).

Pelatihan penggunaan Kahoot! Di SMA Dharma Ayu ini diikuti oleh Guru - Guru mata pelajaran yang ada baik Guru Biologi, Kimia, Fisika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Sejarah, PPKn dan Guru Agama. Kegiatan pengabdian tersebut dilakukan dengan tahap - tahap sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap awal kegiatan yang dilakukan adalah mewawancarai kepala sekolah SMA Dharma Ayu untuk mendapatkan gambaran tentang permasalahan yang dihadapi Guru dalam pembelajaran secara digital. Melalui wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah SMA Dharma Ayu diketahui bahwa Guru - Guru di SMA Dharma Ayu tidak mengenal Game Based Learning yang merupakan salah satu model pembelajaran digital yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Oleh karena itu menurut peneliti perlu dilakukan pelatihan bagi guru di SMA Dharma Ayu untuk memperkenalkan salah satu platform pembelajaran digital yaitu Kahoot!.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan penggunaan Kahoot! Ini ditujukan agar Guru di SMA Dharma Ayu mempunyai kemampuan untuk membuat soal dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot!. Kegiatan ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Presentasi. Melalui kegiatan presentasi peserta pelatihan Kahoot! Diberikan pemahaman dasar mengenai manfaat platform Kahoot!. Kegiatan ini

dilakukan oleh dosen dari Prodi Pendidikan Biologi Universitas Timor. Materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan ini meliputi:

- a) Pengenalan dan manfaat platform Kahoot!
- b) Cara membuat akun Kahoot!
- c) Cara membuat soal dengan menggunakan Kahoot!



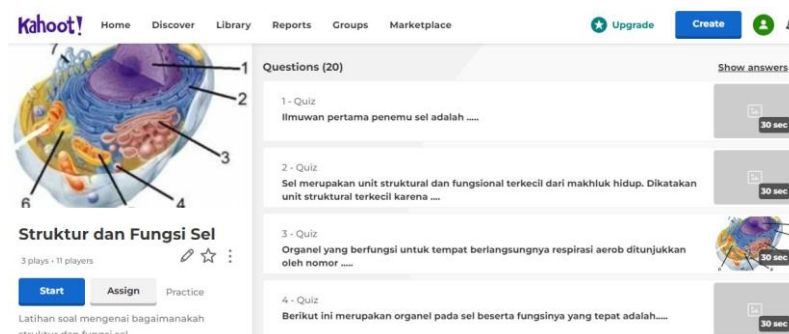
Gambar 1. Pelatih menyampaikan langkah - langkah pembuatan soal dengan menggunakan platform Kahoot!

- d) Cara menampilkan soal bagi siswa



Gambar 2. Pelatih menyampaikan langkah menampilkan soal Kahoot!

- 2) Praktek. Melalui kegiatan ini pelatih meminta peserta pelatihan untuk membuat soal latihan berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Peserta membuat soal latihan menggunakan akun Kahoot! yang telah didaftarkan oleh masing - masing peserta.



Gambar 3. Contoh soal latihan yang dibuat oleh peserta pelatihan

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi pelatih meminta peserta pengabdian untuk mengisi form evaluasi di <https://forms.gle/eqNGtyLM13CF4Fqh6> . Form tersebut berisi kegiatan yang telah berlangsung. Form tersebut meliputi aspek penyelenggaraan kegiatan, aspek media dan aspek materi. Hasil respon peserta terhadap kegiatan pelatihan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil evaluasi kegiatan pelatihan penggunaan Kahoot!

Aspek	Item	Presentase Penilaian				
		1 (Kurang sekali)	2 (Kurang)	3 (Cukup)	4 (Baik)	5 (Baik sekali)
Aspek Penyelenggaraan	Pemateri dan teknik penyajian materi				20%	80%
	Waktu dalam pemberian materi				50%	50%
	Kejelasan materi				50%	50%
	Kebermanfaatan materi bagi peserta				10%	90%
	Keterampilan melaksanakan uji praktik				40%	60%
	Keterampilan dalam melayani peserta				10%	90%
	Ketepatan memberikan pelayanan				40%	60%
	Kemampuan berkomunikasi				40%	60%
	Sikap disiplin dan tanggung jawab				10%	90%
	Pengetahuan dalam menjawab pertanyaan				10%	90%
	Kemampuan meyakinkan dan dapat dipercaya				30%	70%
	Kemampuan dalam melakukan evaluasi				40%	60%
	Rata - rata				29%	71%
	Kemudahan aplikasi untuk diakses			10%	70%	20%
Aspek media	Kemudahan aplikasi untuk digunakan			10%	70%	20%
	Menu dan fasilitas mudah dimengerti			10%	70%	20%
	Tampilan visual pada aplikasi menarik				20%	80%
	Tampilan soal pada aplikasi menarik				20%	80%
Rata - rata			10%	50%	40%	
Aspek Materi	Materi pelatihan mudah dimengerti				50%	50%
	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta				40%	60%
	Materi yang disajikan mudah diserap peserta				60%	40%

Aspek	Item	Presentase Penilaian				
		1 (Kurang sekali)	2 (Kurang)	3 (Cukup)	4 (Baik)	5 (Baik sekali)
	Materi yang disajikan menjadi salah satu solusi permasalahan peserta pelatihan				30%	70%
	Respon peserta pelatihan terhadap penyajian materi				60%	40%
	Rata - rata				48%	52%

Sumber diolah penulis, 2022

Berdasarkan tabel 1 terlihat aspek penyelenggaraan mendapatkan respon yang positif dimana 29% responden menyatakan kegiatan pelatihan diselenggarakan dengan baik dan 71% responden menyatakan kegiatan pelatihan diselenggarakan dengan sangat baik, dengan demikian dapat dikatakan. Bahwa, responden puas dengan penyelenggaraan pelatihan yang dilakukan di SMA Dharma Ayu.

Aspek media menjadi perhatian, karena didapatkan nilai respon sebesar 10% yang menyatakan bahwa aspek media Kahoot! Cukup baik. Meskipun nilainya kecil bagi penyedia platform Kahoot! Hal ini bisa menjadi evaluasi untuk menyediakan platform yang lebih baik bagi para Guru untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Aspek yang terakhir adalah aspek materi, dimana respon yang didapatkan juga positif dimana 48% responden menyatakan materi yang disajikan sudah baik dan bahkan 52% responden menyatakan materi yang disajikan sangat baik.

4. Simpulan

Proses pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Dharma Ayu dapat berjalan sebagaimana mestinya sesuai dengan data yang didapatkan. Peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti pelatihan tersebut dengan melakukan praktik menggunakan Kahoot! Secara mandiri.

Berdasarkan aspek penyelenggaraan dan materi responden menyatakan puas dengan kegiatan pengabdian tersebut. Namun, demikian dari aspek media dapat menjadi pembenahan bagi penyedia platform Kahoot! untuk menyempurnakan platform Kahoot! Menjadi lebih baik lagi. Sehingga, pengguna platform Kahoot! Memiliki tingkat kepuasan yang lebih optimal.

Daftar Pustaka

- Adyrbekova, G.M.,Zulpykhar, A.N., Zhahan, A.M., Ibragimova, S.F., Kadyrbaeva, Zh.M. 2018. Problem Education Technology. M.Auezov SKSU, Shymkent, Kazakhstan
- Ahmad, C.N.C., Shaharim, S.A dan Abdullah, M.F.N.L. 2017. Teacher-Student Interactions, Learning Commitment, Learning Environment and Their Relationship with Student Learning Comfort. *Journal of Turkish Science Education*.Volume 14, Issue 1, March 2017

- Buck, J.L., McInnis, E., and Randolph, C. 2013. The New Frontier of Education: The Impact of Smartphone Technology in the Classroom. *American Society for Engineering Education*. Jackson State University
- Cetin, H.S. 2018. Implementation of the Digital Assessment Tool 'Kahoot!' in Elementary School. *International Technology and Education Journal* Vol. 2 No. 1; June 2018
- Damara, G. 2016. Student's Perception On The Use of Kahoot! As an Ice Breaker in Movie Interpretation Class. Thesis. English Language Education Study Program. Faculty of Teachers Training and Education. Sanata Dharma University, Yogyakarta
- Hernández, J.J.G., Silvente, V.B., Arriaga, J.L.D.O. 2019. Innovation in the teaching-learning process: the case of Kahoot!. *Academia*
- Licorish, S.A., George, J.L., Owen, H.E., dan Daniel, B. 2017. "Go Kahoot!" Enriching Classroom Engagement, Motivation and Learning Experience with Games. *Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education*. New Zealand: Asia-Pacific Society for Computers in Education
- Meishar-Tal, H and Gross, M. 2014. Teaching Sustainability via Smartphone Enhanced Experiential Learning in a Botanical Garden. Paper. *iJIM – Volume 8, Issue 1, January 2014*. Oranim Academic College of Education, Israel
- Odrekhivskyy, M., Pasichnyk, V., Rzhеuskyi, A., Andrunyk, V., Nazaruk, M., Kunanets, O., dan Tabachyshyn, D. 2020. Problems of the Intelligent Virtual Learning Environment Development. https://www.researchgate.net/publication/342000438_Problems_of_the_Intelligent_Virtual_Learning_Environment_Development
- Quahbi, I., Darhmaoui, H., dan Kaddari, F. 2021. Gamification Approach in Teaching Web Programming Courses in PHP: Use of KAHOOT Application. *I.J. Modern Education and Computer Science*, 2021, 2, 33-39
- Quay, J and McCaw, C.T. 2019. Reflection, Contemplation and Teacher Problem Solving in the World(s) of the Classroom. Springer Nature Singapore Pte Ltd. Singapore
- Razzaq, A., Samiha, Y. T., & Anshari, M. (2018). Smartphone Habits and Behaviors in Supporting Students Self-Efficacy. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(02), pp. 94–109. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7685>
- Smith, A., dan Brauer, S. 2018. Use of Kahoot! game for increased student motivation and understanding in a Thermodynamics course. *American Society for Engineering Education*
- Sudarmo, Nugraha, M.S., Mardhiah, Liow, F.E.R.I., dan Aslan. 2021. The Identification of Online Strategy Learning Results While Students Learn from Home During the Disruption of the COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Journal of Contemporary Issues in Business and Government* Vol. 27, No. 2, 2021 <https://cibg.org.au/> DOI: 10.47750/cibg.2021.27.02.205
- Sulisworo, D., Nasir, R., dan Maryani, I. 2017. Identification of teachers' problems in Indonesia on facing global community. *International Journal of Research Studies in Education* 2017 April, Volume 6 Number 2, 81-90. DOI: 10.5861/ijrse.2016.1519
- Tembang, Y., Purwanty, R. dan Hermansyah, A.K. 2020. Implementasi model think pair share berbantuan media Kahoot It meningkatkan keaktifan berdiskusi mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* Volume 10 (1) 22 – 33 Juni 2020
- Trivedi, K. 2013. Opinion of Secondary School Teacher About Problem Based Learning.

Voice of Research Vol. 2 Issue 2, September 2013 ISSN No. 2277-7733

Woodcock, B., Middleton, A and Nortcliffe, A. 2012. Considering the Smartphone Learner: developing innovation to investigate the opportunities for students and their interest. *Student Engagement and Experience Journal*, 1 (1), 1-15.