

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN  
APLIKASI KAHOOT DENGAN POLA BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA PADA MATERI SEJARAH KELAS XI IPS  
DI SMA NEGERI 1 KOTAGAJAH**

Adi Surya Nugraha<sup>1</sup>, Kuswono<sup>2</sup>.

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

Email: [adisuryanugraha1@gmail.com](mailto:adisuryanugraha1@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to produce a learning evaluation tool that is suitable for use in the learning process. This development research uses 5 stages from 10 stages of the Borg and Gall method, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision. This research was conducted at SMA Negeri 1 Kotagajah, XI IPS grade students. The instrument used was the eligibility questionnaire by the evaluation expert and the student response questionnaire. The results of the validation study by an evaluation expert obtained a percentage of 95% or in the "Very Good" category. The evaluation tool was then tested with a small group of students to determine user responses. Response test results are with a value of 90% or in the category of "Very Good". Based on the results of the validation and user trials it can be concluded that the evaluation tools using the Kahoot application with students' chronological thinking patterns are valid and can be used to help teachers and students in the learning evaluation process.*

**KeyWord:** Evaluation, application kahoot, chronological thinking, history, SMA.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan dan teknologi merupakan dua hal yang saling berkaitan, sehingga pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sangat memberikan keuntungan, diantaranya adalah memudahkan dalam mencari informasi, meningkatkan minat belajar siswa dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, menurut Paju (2011:61) menyatakan di era modern saat ini masyarakat cenderung menggunakan teknologi seperti laptop dalam aktifitas sehari-hari untuk mencari informasi. Perkembangan internet yang sangat pesat menjadikan setiap orang untuk dapat dan memahami cara mengakses internet seperti beragam informasi dan media pembelajaran yang sangat mudah dan praktis.

Media pembelajaran merupakan salah satu proses pembelajaran yang dijadikan sebagai alat bantu mengajar (Aina, 2014:41). Media pembelajaran merupakan komponen penting untuk tercapainya kegiatan pembelajaran secara optimal. Alat evaluasi ini memanfaatkan perkembangan teknologi yang tersedia yaitu sebuah aplikasi bernama Kahoot yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop. Aplikasi ini dipilih sebagai sarana evaluasi yang bersifat permainan atau kuis yang dapat dilengkapi dengan gambar maupun video, sehingga dapat menarik minat serta menambah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sejarah.

Pelaksanaan pembelajaran disekolah tidak hanya berupa proses belajar yang dilakukan antara guru dan siswa tetapi terdapat proses penilaian terhadap hasil belajar yang telah dilakukan, atau disebut dengan proses evaluasi. Sriyanti, Ika (2019:01) menyatakan bahwa evaluasi adalah program yang memiliki tujuan yaitu untuk menilai sampai sejauh mana tujuan pendidikan dapat dicapai. Belajar sendiri menurut Ernest R. Hilguard dalam Susanto (2019) adalah usaha sadar yang dilakukan sehingga menimbulkan perubahan. Heri Susanto dkk (2019:14) berpendapat perubahan disini berupa *kognitif, afektif dan psikomotorik*.

Tujuan evaluasi menurut Ismail, Ilyas (2020:15) adalah untuk menentukan keadaan suatu situasi pendidikan atau pembelajaran, sehingga dapat diusahakan langkah-langkah perbaikan untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah. Pada umumnya alat evaluasi masih menggunakan kertas dan masih diawasi oleh guru ketika siswa melakukan tes evaluasi, menurut Arikunto (2012:70) menyatakan kegiatan evaluasi dapat menimbulkan kecemasan dan bisa mempengaruhi hasil tes, maka dari itu sebisa mungkin untuk menciptakan suasana kelas dan memberitahu sebelumnya untuk siswa agar mempersiapkan diri dengan belajar sebelum tes evaluasi. Purwanto (2010:56) menjelaskan instrument merupakan alat ukur yang dipergunakan untuk mengukur dalam rangka pengumpulan data yang mendorong peerta memberikan penampilan semaksimal mungkin.

*Kahoot* merupakan salah satu perwujudan dari perkembangan teknologi salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah aplikasi *kahoot*. Media pembelajaran pada dasarnya hanya perangkat lunak yang berupa pesan atau informasi yang disajikan dengan peralatan bantu agar pesan tersebut dapat diterima oleh siswa (Muhson, 2010:3). Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran online bagi siswa khususnya pada saat proses evaluasi pembelajaran. Ramadhona (2019:89) menyatakan bahwa *kahoot* adalah sebuah permainan berbasis *platform* pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. *Platform* dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker and Morten versvik yang menggunakan riset Professor Alf Inge Wang dan rekannya di Norwegian of University of Science and Technology (NTNU). *Kahoot* adalah sebuah website internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dalam proes pembelajaran. Menurut Putera (2013:20) menyimpulkan pembelajaran akan lebih dimengerti oleh siswa apabila didukung dengan media pembelajaran. Wulandari (2019:193) yang menyatakan bahwa *Kahoot* merupakan media pembelajaran online yang berisi kuis atau permainan online. *Kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”, *Kahoot* diharapkan mampu menjadi solusi untuk membantu proses evaluasi pembelajaran serta mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir kronologis, seperti yang disebutkan Arsyad (2010) bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan rangsangan keinginan belajar.

Putri dkk, (2019:33) mengemukakan bahwa berpikir kronologis adalah konsep berfikir terhadap suatu peristiwa yang berada dalam urutan waktu yang benar. Kronologis, yaitu tahap awal dari pengertian atas waktu (masa lalu, sekarang, dan yang akan datang). Untuk dapat mengidentifikasi urutan waktu atas setiap kejadian, mengukur waktu, serta menjelaskan konsep bereksinambungan sejarah terhadap perubahan yang terjadi. Ditambah lagi apabila setiap peristiwa yang akan dikaji tidak disusun dengan urut (kronologis) sesuai dengan waktu, inilah yang membuat kronologi sangat penting dalam pembelajaran sejarah (Antopani 2017). Kemampuan berfikir kronologis siswa perlu dilatih sehingga penguasaan siswa tidak hanya konsep yang dimiliki melainkan aspek yang lain, menurut Setyorini (2010) menghubungkan antara apa yang

dipelajari dengan bagaimana memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan belajar sejarah seseorang bisa mendapatkan pemahaman atau apresiasi tentang orang, pengetahuan dan keterampilan memberi fungsi efektif dalam perkembangan pengetahuan kemampuan seseorang (Hudaidah, 2014).

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* dengan pola berpikir kronologis siswa pada materi perjanjian Linggarjati dan agresi militer Belanda I.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk evaluasi. (Anidia 2019: Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kahoot* pada Pelajaran Akuntansi Di SMA PGRI Wirosari; Supriatini 2019: Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VI; Ali 2019: Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi *Kahoot* Menggunakan Komputer Bagi Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Batam). Namun dari penelitian sebelumnya belum ada penelitian yang mengembangkan alat evaluasi pembelajaran *Kahoot* untuk materi perjanjian Linggarjati dan agresi militer Belanda I.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* dengan pola berpikir kronologis untuk materi perjanjian Linggarjati dan agresi militer Belanda I. Maka, tujuan penelitian pengembangan ini dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* dengan pola berpikir kronologis siswa untuk materi perjanjian Linggarjati dan agresi militer Belanda I. Alat evaluasi ini diharapkan mampu menjadi solusi permasalahan serta layak digunakan sebagai media evaluasi yang valid sehingga mendukung proses pembelajaran disekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *R & D (Research and Development)* prosedur dalam penelitian ini menggunakan 5 tahapan dari 10 tahapan model *Borg and Gall* yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) revisi desain (Sugiyono 2013)

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu dengan menggunakan lembar validasi, lembar angket respon siswa. Data dan analisis data yang diperoleh dijabarkan seperti berikut ini, (1) Uji kelayakan alat evaluasi menggunakan aspek dan kriteria penilaian yang telah ditetapkan kemudian dianalisis, (2) Hasil tanggapan siswa terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* dianalisis secara deskriptif persentase, (3) Analisis butir soal yang meliputi uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis. Tahap analisis data yaitu tahap mengolah data yang telah diperoleh dengan tujuan menghitung persentase kelayakan dan respon pengguna berdasarkan pernyataan yang telah tertera pada angket. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} \frac{\text{rata-rata skor validasi}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sumber: Herdianawati (2013)

Menafsirkan persentase angket untuk mengetahui kelayakan alat evaluasi secara keseluruhan dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Persentase Skor Penilaian.

Presentase	Skor
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41- 60%	Sedang
21%- 40%	Buruk
0% - 20%	Buruk Sekali

Sumber: Riduwan dan Akdon (2015)

Setelah hasil validasi yang dilakukan dan telah mendapatkan penilaian dari ahli evaluasi maka tahap selanjutnya yaitu uji coba soal dengan mengukur indeks kesukaran dan daya beda soal tujuannya untuk mengetahui soal mana yang baik dan layak untuk dipertahankan. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Perhitungan indeks kesukaran :

Perhitungan indeks kesukaran :

$$IK = p = \frac{nB}{n}$$

Penafsiran tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Indeks Kesukaran butir soal

Kriteria Tingkat Kesukaran	Kategori
$p < 0,3$	Sukar
$0,3 \leq p \leq 0,7$	Sedang
$p > 0,7$	Mudah

Sumber: Rukajat, Ajat (2018:29)

Menganalisis daya beda yaitu untuk mengetahui kesanggupan dari soal-soal tes serta membedakan siswa yang termasuk kategori lemah dan kategori kuat/tinggi. Untuk mengetahui atau menghitung daya beda digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = PA - PB$$

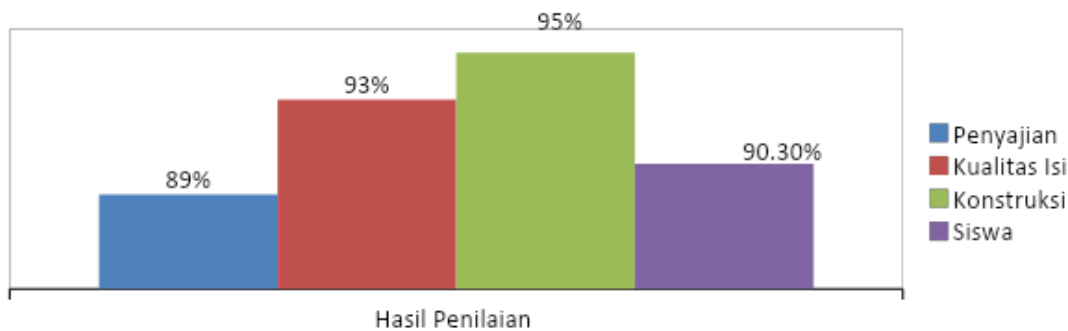
Tabel 3. Interpretasi Daya Beda

Daya Pembeda	Keterangan
$D < 0,00$	Jelek sekali
$0,00 \leq D < 0,20$	Jelek
$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D \leq 0,70$	Baik
$D > 0,70$	Baik sekali

Sumber. Ilyas, Ismail (2020)

## HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Data terdiri dari hasil validasi oleh 3 ahli evaluasi, selanjutnya dari hasil respon pengguna yaitu siswa sebanyak 5 siswa Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penilaian para ahli yang diperoleh diimplementasikan dalam kriteria kelayakan menurut Riduwan dan Akdon (2015). Hasil analisis rekapitulasi penilaian ahli evaluasi dan uji respon pengguna dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Analisis Data

Hasil yang telah diperoleh memasuki *range* 81% - 100% atau pada kriteria “Sangat Baik” sehingga modul dinyatakan layak untuk digunakan. Alat evaluasi yang dikembangkan merupakan alat evaluasi berbasis *online* dengan memanfaatkan aplikasi *kahoot* yang dirancang secara sistematis, menyesuaikan kebutuhan agar memudahkan siswa dalam penggunaannya. Penyusunan alat evaluasi juga sesuai dengan pendapat ahli Julia (2017:368) yang menyatakan bahwa instrumen evaluasi yang baik disusun dengan memperhatikan beberapa hal diantaranya yaitu: (1) merujuk pada silabus, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran, (2) menyusun kisi-kisi soal yang di dalamnya memuat butir-butir soal yang telah disesuaikan dengan indikator, (3) menyusun instrument dalam bentuk evaluasi objektif maupun uraian, (4) menentukan skor dari setiap butir soal yang telah dibuat. Alat evaluasi berbasis aplikasi *kahoot* telah melalui tahap uji validasi oleh 3 ahli evaluasi. Secara keseluruhan hasil uji validasi oleh tiga ahli evaluasi memiliki persentase 92,22%. Menurut Arikunto (2013), persentase pencapaian ahli evaluasi memperoleh 92,22% termasuk kedalam kategori “Sangat baik” dengan makna produk layak digunakan dan tidak perlu direvisi. Alat evaluasi yang

dikembangkan yaitu alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* dengan pola berpikir kronologis siswa. telah layak untuk digunakan. Hal ini didasari hasil rekapitulasi nilai yang diberikan oleh ahli desain, ahli materi serta respon pengguna (guru dan siswa). Alat evaluasi hasil pengembangan memperoleh persentase 81% - 100% atau pada kategori “Sangat Baik” sehingga telah dapat digunakan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran, sebelum mendapatkan hasil yang sudah memenuhi syarat kelayakan alat evaluasi yang menggunakan aplikasi *Kahoot* dilakukan revisi sesuai saran dari ahli evaluasi untuk mencapai kelayakan penggunaan yaitu: (1) Memperbaiki penulisan yang salah agar mudah dipahami. (2) Memperhatikan penulisan kata asing. (3) Mengganti gambar yang sesuai dengan soal. (4) Memperjelas tipe soal pada bagian kisi- kisi soal. (5) Memperjelas soal benar salah agar mempermudah siswa menjawab.

Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* dengan pola berpikir kronologis telah dinyatakan layak dan valid oleh para ahli. Alat evaluasi juga sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli evaluasi, dari hasil validasi alat evaluasi dapat digunakan sebagai instrument evaluasi pada pembelajaran sejarah dan menjadi solusi pengembangan kemampuan berfikir kronologis pada diri siswa.

Analisis tingkat kesukaran yaitu untuk mendapatkan soal-soal tes dari segi kesulitannya sehingga diperoleh soal dengan kategori mudah, sedang dan sukar, tingkat kesukaran soal dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawabnya bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Hasil analisis indeks kesukaran yaitu:

Tabel 4. Hasil Indeks Kesukaran

No Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1.	0,8	Mudah
2.	0,8	Mudah
3.	0,8	Mudah
4.	0,6	Sedang
5.	0,6	Sedang
6.	0,8	Mudah
7.	0,6	Sedang
8.	0,6	Sedang
9.	0,8	Mudah
10.	0,8	Mudah
11.	0,6	Sedang
12.	0,6	Sedang
13.	0,8	Mudah
14.	0,8	Mudah
15.	0,6	Sedang

Sumber: Rukajat, Ajat (2018:29)

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh informasi bahwa dari 15 soal yang telah diuji cobakan terdapat 8 soal dengan kategori “Mudah” dan 7 soal dengan kategori “Sedang”. Butir soal yang dikategorikan mudah adalah soal nomor 1, 2, 3, 6, 9, 10, 13, dan 14, sedangkan butir soal dengan kategori sedang adalah soal nomor 4, 5, 7, 8, 11, 12, dan 15. Butir-butir soal yang masuk dalam kategori sedang sebaiknya dicatat dan dimasukkan kedalam kumpulan bank soal selanjutnya bisa dikeluarkan dan dipergunakan lagi untuk melakukan tes belajar yang akan datang. Untuk soal dengan kategori mudah bisa memiliki kemungkinan untuk dibuang atau tidak akan dipergunakan lagi dalam tes pembelajaran berikutnya, bisa diperbaiki dengan cara melihat dengan cermat untuk mengetahui penyebab butir soal tersebut bisa dijawab benar oleh seluruh *testee*.

Tabel 5. Daya Beda

No Soal	Daya Beda	Keterangan
1.	0,5	Baik
2.	0,5	Baik
3.	0,5	Baik
4.	1	Sangat Baik
5.	1	Baik
6.	0,5	Baik
7.	0,1	Jelek
8.	1	Sangat Baik
9.	0,5	Baik
10.	0,1	Jelek
11.	1	Sangat Baik
12.	0,1	Jelek
13.	0,5	Baik
14.	0,5	Baik
15.	1	Sangat Baik

Sumber. Astiti (2017:91)

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda yang telah diujicob 4 nomor soal dengan kategori “Sangat Baik”, 8 soal dengan kategori “Baik” dan 3 soal dengan kategori “Jelek”. Berdasarkan dari analisis perhitungan uji daya beda butir soal yang masuk kedalam kategori sangat baik yaitu soal nomor 4, 8, 11, dan 15, sedangkan butir soal dengan kategori baik yaitu soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 9, 13, dan 14, dan untuk butir soal dengan kategori jelek yaitu soal nomor 7, 10, dan 12. Tindak lanjut berdasarkan hasil daya beda hendaknya soal dimasukkan kedalam buku bank soal sehingga butir soal tersebut masih bisa dikeluarkan lagi dalam tes selanjutnya. Butir soal dengan daya bedanya masih kurang memiliki kemungkinan untuk tindak lanjut yaitu: (1) diperbaiki sehingga nantinya bisa dapat dikeluarkan dalam tes hasil belajar yang akan datang dan perlu dianalisis kembali apakah daya pembeda meningkat atau tidak (2) tidak dikeluarkan kembali untuk tes yang akan datang dan untuk butir soal yang nilai daya pembedanya bertanda negatif sebaiknya tidak perlu dikeluarkan untuk tes hasil belajar atau direvisi kembali.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan diketahui bahwa hasil pengembangan dari penilaian 3 ahli evaluasi terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* yang terdiri dari 3 indikator, penilaian dari ahli evaluasi pada indikator “penyajian” pertama sebelum revisi sebesar 77% dan hasil penilaian setelah dilakukan revisi sebesar 89%, penilaian dari ahli evaluasi pada indikator “kualitas isi” pertama sebelum revisi sebesar 85% setelah dilakukan revisi sebesar 92%, penilaian dari indikator “kontruksi” sebelum revisi sebesar 92% dan setelah revisi sebesar 95%, peneliti menambahkan satu tahapan yaitu menganalisis butir soal secara kuantitatif dengan melakukan uji coba tes ke kelompok kecil siswa untuk menghasilkan tes yang lebih baik. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* ini termasuk penelitian dengan konteks terbatas, yaitu alat evaluasi *kahoot* belum tentu sesuai dengan karakteristik siswa disekolah lain, sehingga tahap penyebaran tidak dilakukan.

### **Saran**

Beberapa saran yang dapat dijadikan masukan dalam penelitian pengembangan alat evaluasi selanjutnya. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan jika aplikasi *Kahoot* dipergunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran maupun dalam proses pembelajaran, maka peneliti mengharapkan siswa untuk dapat memanfaatkan alat evaluasi dengan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran khususnya proses evaluasi di kelas. Berdasarkan saran tersebut diharapkan hasil belajar dan kemampuan berfikir kronologis dalam diri siswa meningkat.

Penelitian selanjutnya diharapkan agar produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* diujicobakan untuk skala evaluasi yang besar dan bisa diterapkan dalam proses evaluasi pembelajaran sehingga tahap penyebaran dapat dilakukan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ainina, A. I. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesiaan Journal of History Education*, 3 (1), Universitas Negeri Semarang.
- Ajat, Rukajat. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Antopani, H. 2017. *Penggunaan Media Time Line Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah*. Repository Indonesia of Education.(<http://repository.upi.edu/23450>, diakses pada 25 Juni 2020).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Grafindo Persada.
- Astiti, Kadek Ayu. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Hudaidah. 2014. *Historical Thinking, Keterampilan Berpikir Utama Bagi Mahasiswa Sejarah*. *Criksetra Jurnal Pendidikan Sejarah* 3 (1).
- Ismail, Ilyas dkk. 2020. *Assesment dan Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: Cendekiana Publisher.
- Julia dkk. Prosiding Seminar Nasional “Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter Melek IT” dan Pelatihan “Berfikir Suprasional”. Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Khairani, I. dan Safitri, R. 2017. Penerapan Metode Pembelajaran Pobleem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 5. (2). 238-248.
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Bebrbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8(2).
- Paju, A. R. 2011. Pengaruh Kualitas Layanan Internet terhadap Tingkat Kepuasan Nasabah Perbankan di Denpasar. *Journal of Business and Banking*, 1(1). 61.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Putera, E. I. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi interaktif. *Jurnal Teknoif*, 1 (2)
- Putri, Haliza, dkk. 2019. Pengembangan Model Berbasis Edutinment Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kronologis Siswa. *Jurnal Halaqah*. Vol.1. No. 1. Halaman 32-44.
- Riduwan dan Akdon . 2015. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Romadhona, 2019. *8 Jam Pintar Membuat Kuis Berbasis ICT Bagi Guru*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyorini, U. 2010. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMPN 24 Semarang pada pokok Bhasan GLBB. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: PSP Sejarah FKIP ULM.

Wulandari. 2019. Peranan Kahoot Terhadap Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama.  
*Prosiding Sembadra 2.(1):* 193-194.