

Pengaruh Model Pembelajaran *Blanded Learning* berbantuan Kahoot terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa

Musrohul Izzati¹, Heri Kuswanto²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Hamzanwadi
email: izzatimusroh@gmail.com¹, heriku@hamzanwadi.ac.id²,

(Received: 15 November 2019/ Accepted: 18 Desember 2019 / Published Online: 25 Desember 2019)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis Pengaruh Model Pembelajaran *Blanded Learning* berbantuan Kahoot Terhadap Motivasi belajar siswa; (2) Menganalisis Pengaruh Model Pembelajaran *Blanded Learning* berbantuan Kahoot Terhadap kemandirian belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* bentuk *one group pretest posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas XI TKJ SMK Bajang NW Ajan. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI TKJ yang berjumlah 30 siswa. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket dan lembar observasi. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dan observasi digunakan untuk mengukur kemandirian belajar siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah uji *Paired Sample T Test* dengan bantuan software SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Model Pembelajaran *Blanded Learning* berbantuan Kahoot berpengaruh signifikan terhadap Motivasi belajar siswa dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,892 > 1,699$ dan $0,000 < 0,05$ ($p < 0.05$); (2) Model Pembelajaran *Blanded Learning* berbantuan Kahoot berpengaruh signifikan terhadap Kemandirian belajar siswa dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,390 > 1,699$ dan $0,000 < 0,05$ ($p < 0.05$).

Kata Kunci : Model *Blanded Learning*, Motivasi Belajar, Kemandirian Belajar, Media Kahoot

Abstract

This research aimed to know: The Effect of kahoot-assisted Blended Learning model towards students' motivation and Learning independence in the subject of digital simulation for the student of XI TKJ at SMK Bajang NW Ajan in the academic years 2019/2020. This research was a quantitative method of transportation. The research design was a pre-experimental design in the form of one group pretest and posttest design. The population was all students of XI TKJ consisting of 30 students. The techniques used to collect data were questionnaires and observation sheets. The questionnaire was used to measure students' motivation and observation sheets were used to measure students' learning independence. Analysis techniques used was to measure students' motivation and observation sheets were used to measure students' learning independence. The analysis technique was the Paired Sample T-test using SPSS. The test results showed that: (1) there was the influence of kahoot-assisted Blended Learning models towards students' learning motivation with a significance value of $11.390 < 1,699$ and $0,000 < 0,05$ ($p < 0.05$), (2) there was an influence of blended learning assisted kaoot-assisted learning model towards students' learning independence of a significance value of $21.892 < 1,699$ and $0,000 < 0,05$ ($p < 0.05$).

Keywords: *Blanded Learning Model, Learning Motivation, Learning Independence, Kahoot Media*

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran, teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Oleh karena itu, teknologi bagian

yang penting dalam kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang ada, pembelajaran lebih menarik dan siswa semakin giat dalam belajar.

Pada pasal 11 ayat (1) terdapat pernyataan “Pemerintah dan Pemerintah daerah wajib memberikan pelayanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi” (UU No.20 Tahun 2003) upaya pemerintah dalam melaksanakan amanat UUD 1945 dan UU No.20 Tahun 2003 tersebut di atas antara lain dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi informasi tersebut dimaksudkan agar dapat terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara.

Pendidikan formal yang terjadi di sekolah diharapkan mampu menciptakan siswa yang mandiri, disiplin dan bertanggung jawab, dan peduli terhadap kepentingan bangsa dan negara. Salah satu indikator yang menyatakan bahwa pendidikan dapat dikatakan berkemandirian adalah dengan melihat prestasi belajar siswa. Menurut Tohirin (2010:151) berkata “prestasi belajar diperoleh dari apa yang telah dicapai oleh siswa setelah siswa melakukan kegiatan belajar”. Prestasi belajar siswa dapat menunjukkan sejauh mana tingkat penguasaan siswa terhadap seluruh mata pelajaran yang telah ditempuh. Dengan demikian pendidikan dikatakan berkemandirian apabila prestasi belajar siswa baik.

Berdasarkan pada observasi siswa kelas XI TKJ SMK Bajang NW Ajan, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, hal itu terlihat dari kegiatan siswa saat berada di dalam kelas mengikuti pelajaran simulasi digital, beberapa siswa masih terlihat berbicara dengan temannya saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran, dan ada juga siswa yang berjalan-jalan di kelas pada saat pelajaran berlangsung. Selain itu ketika guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran simulasi digital siswa kurang antusias dalam menjawab, guru harus bertanya berulang-ulang untuk bisa mendapatkan umpan balik dari siswa serta model pembelajaran yang dikembangkan masih mengacu pada pembelajaran yang kurang variatif dalam menjelaskan konsep pembelajaran tentang simulasi digital. Kemandirian belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar. Ketika kemandirian belajar tinggi, diharapkan prestasi belajar juga tinggi, di SMK Bajang NW Ajan, kemandirian belajar siswa masih kurang optimal, hal tersebut terlihat ketika siswa mengerjakan tugas dari guru masih melihat dan bertanya kepada temannya, selain itu juga siswa masih takut untuk mengemukakan pendapatnya ketika guru melontarkan pertanyaan pada saat pembelajaran berlangsung, siswa lebih sering menggunakan waktunya untuk bermain tanpa memperhatikan kebutuhan belajarnya serta model pembelajaran yang kurang variatif yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan lancar.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka peneliti tertarik memberikan solusi dengan mempraktikkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik. Trianto (2010: 53) model pembelajaran adalah konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Blanded Learning* dalam pembelajaran Simulasi Digital. Melalui *Blanded Learning* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan dari mana saja, di samping itu materi dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar. Istilah *Blanded Learning* meliputi berbagai aplikasi dan proses, seperti *computer base learning*, *web based learning*, *virtual classrom* dan lain-lain (Singih, 2013:151).

Terciptanya suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa tidak terlepas dari peran guru memilih media pembelajaran agar dapat membuat siswa semakin termotivasi dan mandiri dengan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi yang sering digunakan guru adalah *powerpoint*. *Powerpoint* digunakan untuk membantu guru

menyajikan materi dalam bentuk presentasi. Selain *powerpoint* banyak media pembelajaran lain yang dapat diterapkan oleh guru agar proses pembelajaran lebih menarik dari sebelumnya dan salah satunya adalah media kahoot.

Menurut Caroly dan Julia Kahoot merupakan kuis online yang melibatkan antara pemikiran aktif siswa dengan kandungan pembelajaran yang menekankan pada perhatian dan tujuan pembelajaran (Putri, Rohmadilah dan Wiganingrum, 2012). Kahoot dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada siswa lebih termotivasi dan mandiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media kahoot merupakan kuis *online* untuk mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada siswa karena dengan bermain siswa cenderung akan lebih aktif dan efektif dari pada tidak menggunakan permainan alat pengajaran dan siswa lebih termotivasi dan mandiri dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Salah satu faktor individu yang mempengaruhi prestasi belajar adalah motivasi. Yamin (2012:113) berkata motivasi adalah salah satu deteminan penting dalam belajar, motivasi berhubungan dengan: (1)arah prilaku; (2) kekuatan respon; (3) ketahanan prilaku, atau beberapa lama seseorang itu terus menerus berperilaku menurut cara tertentu. Selain motivasi belajar, faktor internal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar adalah kemandirian belajar. Belajar mandiri adalah belajar yang aktif dan partisipatif untuk mengembangkan diri masing-masing individu yang tidak terikat dengan kehadiran, pertemuan tatap muka di kelas, dan kehadiran teman di sekolah, dan tidak mudah terpengaruh oleh pihak lain. Sejumlah penelitian yang menerapkan model pembelajaran *blanded learning* adalah (So & Brush, 2008; Sjukur, 2012; Syarif, 2012; Prayitno, 2015; Ningsih & Jayanti, 2016), yang telah menerapkan media kahoot adalah (Nugraha, 2018; Ningrum, 2018; Fitriani, Buchori & Nursyahidah, 2019), sementara itu yang menganalisis motivasi belajar siswa (Bibi & Jati, 2015; Hamdu, & Agustina, 2011) dan yang menganalisis kemandirian belajar siswa adalah (Suhendri, 2011; Rachmayani, 2014).

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di SMK Bajang NW Ajan dalam proses belajar, lebih khususnya dalam pembelajaran Simulasi Digital, pada penelitian ini mencoba menerapkan model pembelajaran *blanded learning* berbantuan media kahoot terhadap motivasi dan kemandirianbelajar siswa kelas XI TKJ.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *pre eksperimental desaign* menggunakan desain *one group pretest posttest design*. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2012:8) yaitu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan insrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TKJ SMK Bajang NW Ajan, jumlah sampel seluruh siswa kelas XI TKJ yang berjumlah 30 siswa dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas (model pembelajaran *blanded learning*) dan variabel terikat (motivasi dan hasil belajar).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 di SMK Bajang NW Ajan pada tanggal 22 Juli sampai 9 Agustus 2019. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket dan lembar observasi. Dimana instrumen angket berisi indikator-indikator motivasi yang harus di capai siswa, sedangkan instrumen lembar

observasi berisi indikator-indikator kemandirian yang harus dicapai siswa dengan jumlah diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dimana teknik statistik deskriptif adalah distribusi frekuensi dalam bentuk penyajian data berbentuk tabel. Sementara itu teknik statistik inferensial menggunakan *Paired Sample T Test*. Sebelum melakukan *Paired Sample T Test* terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan bantuan program SPSS versi 22

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah melakukan pengujian validitas, Angket tersebut selanjutnya digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa baik sebelum perlakuan maupun setelah perlakuan. Adapun rekapitulasi sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 1. model pembelajaran kooperatif tipe Blanded Learning memperoleh motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil sebelum diberi perlakuan. Setelah diberi perlakuan didapat nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60 dengan rata-rata 69,27. Sedangkan sebelum diberi perlakuan didapatkan nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 38 dengan rata-rata 52,77.

Hasil Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 2. hasil *posttest* memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan hasil belajar *pretest*. Pada *pretest* didapatkan nilai tertinggi 49 dan nilai terendah 35 dengan nilai rata-rata 41,50. Sedangkan untuk *Posttest* didapatkan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50 dengan nilai rata-rata 60,47.

Hasil uji normalitas data pada aspek motivasi menunjukkan bahwa sebelum perlakuan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,062 dan setelah perlakuan sebesar 0,200. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji normalitas data motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 1. Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital

Data Statistik	Sebelum Perlakuan (Konvensional)	Setelah Perlakuan (Blanded Learning)
Mean	52,77	69,27
Median	51,00	69,00
Modus	50	65
SD	6,912	4,068
Variansi	47,771	16,547
Skor Min	38	60
Skor Max	72	80
Rentangan	34	20

Tabel 2. Rekapitulasi Kemandirian Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital

Data Statistik	Sebelum Perlakuan (Konvensional)	Setelah Perlakuan (Blanded Learning)
Mean	41,50	60,47
Median	41,00	60,00
Modus	40	58
SD	3,866	5,438
Variansi	14,948	29,568
Skor Min	35	50
Skor Max	49	70
Rentangan	14	20

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data motivasi Belajar Siswa

Kelas	N	Mean	Standar Deviasi	Asym-Sig	Keterangan
Sebelum Perlakuan	30	41,50	3,866	0,062	Normal
Setelah Perlakuan	30	60,47	5,438	0,200	Normal

Sementara itu, hasil uji data pada aspek kemandirian belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 dan *pretest* sebesar 0,200. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji normalitas data kemandirian dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kemandirian Belajar Siswa

Kelas	N	Mean	Standar Deviasi	Asym-Sig	Keterangan
<i>Pretest</i>	30	59,50	9,68	0,200	Normal
<i>Posttest</i>	30	78,83	6,65	0,200	Normal

Selain uji normalitas, uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *one way anova*. Dimana hasil uji homogenitas data angket motivasi belajar siswa memperoleh nilai signifikansi 0,056 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data keaktifan siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan dan setelah perlakuan homogen. Adapun hasil uji homogenitas data lembar observasi keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar Siswa

Levene Statistic	Sig.	Keterangan
3.803	.056	Homogen

Sementara itu, uji homogenitas data kemandirian belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai signifikansi 0,059 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah homogen. Hasil uji homogenitas kemandirian belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Data Kemandirian Belajar Siswa

Levene Statistic	Sig.	Keterangan
3.718	.059	Homogen

Hipotesis pertama berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran *blanded learning* berbantuan kahoot terhadap motivasi dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas XI TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *paired sample t test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(11,390 > 1,699)$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini berarti ada pengaruh model pembelajaran *blanded learning* berbantuan kahoot terhadap motivasi dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas XI TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020. Hasil pengujian statistik dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Pertama

		Paired Samples Test		
		T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Motivasi Siswa	11,390	29	.000

Hipotesis kedua berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan kahoot terhadap motivasi dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas XI TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *paired sample t test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(21,892 > 1,699)$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini berarti ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan kahoot terhadap motivasi dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas XI TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020. Hasil pengujian statistik dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Kedua

		Paired Samples Test		
		T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Hasil Belajar Siswa	21,892	29	.000

Pembahasan

Hipotesis pertama berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas XI TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program SPSS versi 22 diperoleh hasil bahwa ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan kahoot terhadap motivasi dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas XI TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 11,390 dan t_{tabel} sebesar 1,699 hal ini berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) dengan demikian H_a diterima. Diterimanya H_a disebabkan karena model pembelajaran *Blended Learning* diindikasikan siswa untuk termotivasi dalam melaksanakan proses pembelajaran, memberi pendapat siswa terhadap proses pembelajaran, perasaan siswa selama proses pembelajaran dan kesan siswa terhadap proses pembelajaran mencapai peningkatan yang dikategorikan sangat tinggi. Model pembelajaran ini juga lebih menekankan pada aktivitas siswa dalam menemukan konsep-konsep yang didiskusikan dan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang mengkondisikan suasana dan mengorganisasikan siswa dalam membangun pengetahuannya.

Hipotesis kedua berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan kahoot terhadap kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas XI TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program SPSS versi 22 diperoleh hasil bahwa ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas XI TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 21,892 dan t_{tabel} sebesar 1,699 hal ini berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) dengan demikian H_a diterima. Diterimanya H_a disebabkan karena model pembelajaran *Blended Learning* yang diterapkan lebih mengutamakan kemandirian kepada siswa yang dapat menciptakan kelas yang lebih mandiri mendengarkan penjelasan dari guru, mencari referensi lain ketika menemukan pembelajaran yang sulit dan bertanya kepada teman yang mengerti

terkait dengan pembelajaran yang sulit dipahami mengalami pencapaian yang kategorikan tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan analisis yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Hasil Penelitian ini menunjukkan motivasi dapat diklasifikasi baik, kemandirian belajar pada siswa adalah baik, dan sebagian siswa memiliki motivasi dan kemandirian belajar tinggi. Ada pengaruh positif yang signifikan Antara motivasi dan hasil belajar siswa. 2) Hasil hipotesis motivasi belajar, hasil hipotesis diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(11,390 > 1,699)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil hipotesis untuk kemandirian belajar, hasil hipotesis diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(21,892 > 1,699)$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Blanded Learning* berbantuan Kahoot berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas XI TKJ di SMK Bajang NW Ajan Tahun Ajaran 2019/2020.

REFERENSI

- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas Model Blended Learning terhadap Motivasi Dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 74-87.
- Fitriani, L., Buchori, A., & Nursyahidah, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Senatik*, 292-300.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22-27.
- Ningsih, Y. L., & Jayanti, J. (2016). Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Blended learning Pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 2(1), 1-11.
- Nugraha, H. (2018). Meningkatkan pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagaden Kelas VIII dengan Gamification Kahoot. (*UMJES*) *uninus jurnal of mathematics Education and Science*, 3(1), 148-154.
- Prayitno, W. (2015). Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Pendidikan*, 6(01).
- Putri, N. A., Rohmadilah, F., & Wiganingrum, T. (2012). Desain Tes Kontesual dengan Permainan Kahoot pada Pembelajaran Fisika Materi Momentum dan influ. 1-8.
- Rachmayani, D. (2014). Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 2(1).
- Singgih. (2013). *Model Blanded Learning*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa di Tingkat SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(3).
- So, H. J., & Brush, T. A. (2008). Student perceptions of collaborative learning, social presence and satisfaction in a blended learning environment: Relationships and critical factors. *Computers & education*, 51(1), 318-336.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendri, H. (2011). Pengaruh kecerdasan matematis-logis dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1).

- Syarif, I. (2012). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2).
- Tohirin. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif dalam pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, M. (2012). *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*. Jakarta: Ciputat.