

Penggunaan Media Belajar Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Inggris Mahasiswa ESP

Hawa Asma Ul Husna¹, Aisyah Nurdianingsih P.A², Ahmad Irfan Abdullah³,

^{1,3} Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia

² Politeknik Pertanian Negeri Kupang, Indonesia

E-mail: hawaasma@polimedia.ac.id¹, Aisyah.nurdianingsih@staff.politanokoe.ac.id²,
irfan@polimedia.ac.id³

Article History:

Received: 20 Juli 2025

Revised: 27 Juli 2025

Accepted: 29 Juli 2025

Keywords: Media belajar,
Minat membaca Bahasa
Inggris, Kahoot,
Keterampilan membaca

Abstract: Sebagai pengajar Bahasa Inggris, mencari cara agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik adalah sebuah tuntutan. Upaya yang banyak dilakukan salah satunya dengan menggunakan media belajar. Penggunaan media belajar dalam mempelajari Bahasa Inggris banyak dipercaya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Kahoot sebagai media belajar mahasiswa dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada keterampilan membaca. Pendekatan pada penelitian ini adalah penelitian berbentuk kualitatif deskriptif. Tes keterampilan membaca Bahasa Inggris digunakan sebagai instrumen pengambilan data. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 program studi periklanan di sebuah Politeknik negeri di Jakarta Selatan. Berdasarkan dari hasil yang telah didapat, Kahoot sebagai media belajar di dalam kelas mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa pada keterampilan membaca bahasa Inggris.

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca Bahasa Inggris sangat dibutuhkan oleh banyak orang salah satunya para pegiat studi kreatif. Hermida (2009) mengatakan bahwa kemampuan membaca, menulis, dan oral presentasi, dapat mendukung kesuksesan selama studi. Sebagai pengajar Bahasa Inggris di salah satu Politeknik Negeri yang berfokus pada studi kreatif di Jakarta Selatan, pengajar harus mencari cara agar minat mahasiswa menjadi cukup tinggi sehingga mereka dapat belajar dengan baik. Di politeknik tersebut pada program studi periklanan, Bahasa Inggris diajarkan selama 5 semester. Hal ini menandakan bahwa Bahasa Inggris sangat dibutuhkan pada dunia kerja pada bidang Periklanan. Berdasarkan pengalaman mengajar si peneliti selama 7 minggu, diketahui bahwa tingkat membaca mahasiswa di Politeknik tersebut tergolong rendah.

Kerendahan tingkat membaca para mahasiswa diketahui ketika peneliti mengajar teks berita (*News Item*). Peneliti memaparkan 2-3 buah teks berita yang kemudian ditanggapi oleh mahasiswa secara berkelompok. Dari mahasiswa tersebut ada yang berdiskusi mengenai isi dari teks, ada yang fokus membaca, banyak juga yang hanya melihat teks tersebut tanpa diskusi dan tanpa membuka kamus, padahal mereka kebingungan mengenai isi teks tersebut yang

menggunakan Bahasa Inggris. Beberapa kelompok sanggup menjawab beberapa pertanyaan mengenai teks, tapi banyak pula kelompok lain yang tidak menjawab sama sekali dari sekitar 10 pertanyaan yang ada.

Kondisi itu diperparah dengan adanya hadiah yang akan mereka dapatkan jika mereka berhasil menjawab pertanyaan-pertanyaan. Meski mereka tahu akan ada hadiah yang mereka dapatkan, mereka tetap tidak memberikan jawaban dari pertanyaan yang dilontarkan. Maka dari itu, peneliti mencari cara agar minat membaca mereka bisa meningkat sehingga mereka dapat mengerjakan keterampilan membaca dengan baik.

Di Jaman sekarang ini mengajar dengan menggunakan teknologi sangatlah membantu dalam proses pengajaran (Leu, 2008). Terlebih lagi jika teknologi tersebut menekankan pada interaksi dan komunikasi sesama pelajar (Pan & Wu, 2013) maka pengajaran Bahasa Inggris akan sesuai dengan teori Brown (2007) yang menekankan pengajaran *student centered* dan *Communication Oriented*. Wang (2015) mengatakan bahwa Kahoot dapat dijadikan media alternatif pada pengajaran Bahasa Inggris dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris pelajar. Maka dari itu peneliti mencoba menggunakan media Kahoot pada saat mengajar teks membaca Bahasa Inggris pada mahasiswa semester 1 Periklanan Tahun ajaran 2019/2020.

Pertanyaan penelitian ini dirumuskan sebagai: Apakah Media Belajar Kahoot dapat meningkatkan minat belajar keterampilan membaca bahasa Inggris mahasiswa semester 1 Program Studi Periklanan 2019/2020?

LANDASAN TEORI

2.1 Keterampilan Membaca Teks Bahasa Inggris

Membaca merupakan sebuah proses kognitif yang kompleks dan rumit dari sebuah pengkodean symbol untuk membangun sebuah makna yang dapat digunakan dalam pemerolehan Bahasa, berkomunikasi, dan berbagi ide. Proses membaca dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti yang Susanto (2013) katakan, hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal, yaitu siswa dan lingkungannya. Oleh karena itu selain dari siswa itu sendiri yang berusaha memperoleh Bahasa dan pelajaran, lingkungan juga sangat berperan penting dalam pemerolehan ini. Dengan tumbuhnya kemajuan teknologi di lingkungan sekitar pelajar, tumbuh pula teknik pengajaran dalam mempelajari keterampilan membaca yang baru. Ning (2011) mengatakan pada metode konvensional, pengajar menjadi sumber utama pembelajaran, ini membuat mahasiswa bosan dan tidak menyukai pelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Koesnandar (2006) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi membantu pemelajar memahami materi dengan lebih baik membuat mereka berpikir kritis dalam berkesplorasi. Oleh karena itu, dalam hal keterampilan membaca Bahasa asing khususnya Bahasa Inggris, juga harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, sehingga tercipta pengajaran keterampilan membaca teks Bahasa Inggris dengan menggunakan media. Bandung (2017) mengatakan bahwa diperlukan keanekaragaman dan kreatifitas dalam kegiatan belajar mengajar agar suasana mendukung dan nyaman sehingga pelajaran dapat dipahami dengan mudah. Zala'I (2006) juga mengatakan, kombinasi dari belajar dan hiburan atau disebut "Edutainment" sekarang telah menjadi media baru untuk mengajarkan lebih baik.

2.2 Media Pembelajaran Kahoot!

Menurut Kapuler (2015), Kahoot merupakan satu dari 100 top aplikasi populer yang digunakan di dalam kelas dan Kahoot ini berada di nomor 36 dari top aplikasi tersebut. Hal ini menjelaskan bahwa memang Kahoot dapat diterima oleh kalangan pembelajar Bahasa Inggris sehingga para pengajar terus mengaplikasikan Kahoot dikelasnya. Siegle (2015) menyatakan bahwa Kahoot adalah Sebuah game online yang dapat menguji pengetahuan pelajar terhadap keterampilan membaca Bahasa Inggris. Hal ini ditambahkan oleh Ewa (2018) yang menjelaskan bahwa Kahoot! adalah aplikasi online yang gratis dan mudah diakses oleh pengajar untuk semua materi dan data digunakan pada berbagai macam tingkat kesulitan. Kesemua pendapat para ahli tersebut mendukung Kahoot untuk digunakan pada pengajaran di dalam kelas dalam hal pengajaran keterampilan membaca teks Bahasa Inggris.

Dalam pengaplikasiannya di dalam kelas, Kahoot memiliki dua buah aplikasi atau link yang berbeda antara yang digunakan oleh pengajar dengan yang digunakan oleh pelajar. Sebagai pengajar, pengajar harus membuat soal pada link <https://Kahoot.com>. Di dalam link tersebut pengajar harus daftar terlebih dahulu, pendaftaran ini tidak dikenakan biaya. Setelah pengajar mendaftar dan berhasil masuk ke Kahoot, pengajar disarankan untuk membuat soal. Soal yang ingin dibuat dapat berupa template atau bisa juga murni buatan sendiri. Soal juga dapat diatur untuk dikerjakan secara sendiri-sendiri atau berkelompok. Untuk selanjutnya langkah-langkah pembuatan soal sudah di arahkan oleh kahoot.com itu sendiri. Setelah pembuatan soal selesai, pengajar dapat menge-klik soal tersebut untuk dimainkan. Kemudian pengajar menekan start agar mendapatkan pin game tersebut pada waktu tersebut. Perlu diketahui bahwa game tersebut akan memberikan pin yang berbeda jika mengeklik start di lain waktu lagi. Pin tersebut yang nantinya akan diberikan kepada para pelajar demi dapat masuk kedalam kumpulan soal yang akan dimainkan.

Sebagai pelajar yang ingin mengakses soal, pelajar harus mengunduh aplikasi kahoot atau bisa juga ke web <https://kahoot.it>. Ketika pelajar sudah membuka aplikasi / web tersebut, pelajar akan dihadapkan pada tulisan “enter Pin”, disinilah pelajar harus memasukkan pin yang diberikan oleh pengajarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan seluruh respon dari jawaban kuesioner yang diberikan kepada para responden. Menurut Lambert (2012), tujuan dari kualitatif deskriptif adalah ringkasan secara komprehensif dalam kegiatan sehari-hari, dari kegiatan spesifik suatu individu sampai kegiatan kelompok.

Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan hasil dari jawaban para responden dan mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan saat responden menggunakan Kahoot untuk belajar keterampilan membaca Bahasa Inggris. Jumlah sampel dari penelitian ini adalah sebanyak 97 Mahasiswa periklanan semester 1 dari suatu politeknik negeri di Jakarta. Seluruh jumlah mahasiswa tersebut berasal dari 4 kelas.

Waktu dilaksanakannya penelitian adalah sekitar 10 Minggu. Waktu tersebut termasuk observasi awal yang telah dijalankan selama sekitar 2 bulan dari awal pertemuan tahun ajaran 2019/2020 dan 1 minggu untuk pelaksanaan penggunaan Kahoot. Sedangkan tempat dilaksanakannya penelitian adalah di salah satu Politeknik negeri di Jakarta.

Soal yang dibuat pada Kahoot itu sendiri terdiri dari 3 teks naratif. Dari 3 Teks naratif tersebut kemudian dibuat 16 soal pertanyaan yang akan pelajar jawab secara individual. Wakt yang diberikan di tiap soal akan berbeda dengan soal lain tergantung panjangnya soal, panjangnya teks, dan kebutuhan ketelitian dalam membaca teks.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner yang telah diberikan ke 97 mahasiswa. Kuesioner terdiri dari 30 buah pernyataan. Pernyataan-pernyataan tersebut dibuat seputar minat belajar membaca Bahasa Inggris dengan atau tanpa kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah melakukan pengajaran menggunakan Kahoot selama satu minggu pada 4 kelas yang berbeda, peneliti menyebarkan kuesioner. Hasil kuesioner tersebut beberapa yang berhubungan dengan kahoot adalah dapat dilihat seperti dibawah ini.

Table 1. kuesioner 1-5

Pernyataan	Presentase Setuju dan Sangat Setuju
Saya senang mempelajari Bahasa Inggris menggunakan media belajar.	98.2%
Saya merasa senang belajar membaca teks Bahasa Inggris menggunakan media belajar.	97.9%
Saya senang membaca teks Bahasa Inggris menggunakan kahoot! Dibandingkan dengan metode konvensional	90.7%
Minat membaca meningkat menggunakan Kahoot jika dibandingkan dengan metode konvensional	90.6%
Saya merekomendasikan Kahoot untuk digunakan oleh Dosen lain untuk mengajar Bahasa Inggris	94.5%

Tabel diatas menunjukkan respon dari ke 97 mahasiswa mengenai Kahoot setelah melaksanakan belajar keterampilan membaca Bahasa Inggris dengan menggunakan Kahoot. Pernyataan pertama mengenai kesenangan mereka terhadap belajar Bahasa Inggris menggunakan media belajar, sebanyak 98,2% mahasiswa menyatakan bahwa mereka setuju dan sangat setuju sekali bahwa mereka senang menggunakan media belajar dalam belajar Bahasa Inggris. Ini mengindikasikan bahwa media belajar bisa saja digunakan pada mahasiswa semester 1 program studi periklanan. Pernyataan kedua mulai memasuki pernyataan mengenai belajar teks Bahasa Inggris dengan kaitannya menggunakan media belajar. Diantara mereka, 97,9 % mahasiswa setuju dan sangat setuju jika belajar keterampilan membaca teks Bahasa Inggris dilaksanakan dengan menggunakan media belajar. Ini mengindikasikan bahwa mereka lebih berantusias dalam membaca teks Bahasa Inggris jika menggunakan media belajar.

Pernyataan ketiga mengenai kesenangan belajar membaca teks Bahasa Inggris menggunakan Kahoot, mahasiswa memberikan respon 90.7% bahwa mereka setuju dan sangat setuju sekali. Hal ini memberikan sirat bahwa kahoot dapat digunakan didalam kelas membaca teks Bahasa Inggris pada semester 1 program studi periklanan di politeknik oleh sebab mereka menyukai dalam penggunaannya. Dengan kata lain Kahoot cukup berterima jika digunakan sebagai media belajar membaca teks Bahasa Inggris. Pernyataan keempat mengenai minat membaca mahasiswa, 90.6% mahasiswa menyatakan bahwa mereka sangat setuju dan setuju jika minat membaca mereka meningkat ketika belajar membaca teks Bahasa Inggris menggunakan Kahoot dibandingkan dengan tidak menggunakan Kahoot. Pada table diatas di pernyataan terakhir dapat diketahui bahwa 94.5% mahasiswa setuju dan setuju sekali merekomendasikan Kahoot untuk digunakan oleh dosen lain khususnya untuk mengajar Bahasa Inggris. Kedua pernyataan terakhir ini memberitahu bahwa Kahoot sangat mungkin untuk digunakan di dalam kelas sebagai media belajar Bahasa Inggris.

Table 2. kuesioner 6-10

Pernyataan	Presentase Setuju dan Sangat Setuju
Saya merekomendasikan kahoot untuk digunakan pada dosen lain pada mata kuliah Bahasa Inggris maupun mata kuliah lain.	95.9%
Belajar dengan menggunakan media belajar sangat menarik bagi Saya.	95.8%
Belajar membaca teks Bahasa Inggris dengan media belajar membuat mahasiswa semakin ingin membaca.	98.9%

Minat membaca saya menurun ketika belajar membaca teks Bahasa Inggris dengan menggunakan Kahoot.	22%
Kahoot membuat saya lebih tertarik dalam membaca teks Bahasa Inggris	89.8%

Tabel yang kedua diatas menunjukkan 5 pernyataan lain dalam kuesioner yang diberikan kepada para mahasiswa. Mahasiswa setuju dan sangat setuju sebanyak 95.9% untuk merekomendasikan Kahoot untuk digunakan pada mata kuliah lain. Angka ini mengindikasikan bahwa Kahoot juga cocok digunakan di dalam kelas dengan mata kuliah lain ini juga menandakan bahwa Kahoot cukup fleksibel untuk digunakan pada mata pelajaran lain baik pada bidang Bahasa maupun bidang lain. Pernyataan kedua dari tabel tersebut menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan media belajar sangat menarik bagi mahasiswa. Sebanyak 95.8% setuju dan sangat setuju mengenai pernyataan tersebut. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam belajar di dalam kelas, dibutuhkan penggunaan media dalam pengajarannya.

Dalam pernyataan selanjutnya, mahasiswa memberikan respon sebanyak 98.9% dalam menanggapi pernyataan belajar membaca teks Bahasa Inggris dengan media belajar membuat mahasiswa semakin ingin membaca. Hal tersebut berbanding terbalik dengan pernyataan berikutnya yang menyatakan minat membaca mahasiswa menurun ketika belajar membaca teks bahasa Inggris dengan menggunakan Kahoot. Hanya sebanyak 22% yang setuju dan sangat setuju. Itu berarti sebagian besar lainnya menyatakan bahwa minat membaca mereka tidak menurun ketika belajar membaca teks Bahasa Inggris menggunakan Kahoot. Pernyataan tersebut dilontarkan untuk memastikan bahwa Kahoot tidak membuat mereka menjadi lebih malas dalam membaca teks Bahasa Inggris dengan menggunakan Kahoot. Sehingga hal ini benar membuktikan bahwa Kahoot sangat bisa digunakan pada saat belajar membaca teks Bahasa Inggris. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan selanjutnya yang menyatakan bahwa Kahoot membuat mahasiswa merasa lebih tertarik dalam membaca teks Bahasa Inggris. Sebanyak 89.8% mahasiswa dari yang ikut merespon menyatakan bahwa mereka setuju dan sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pembahasan

Bagian ini akan mendiskusikan hasil dari kuesioner dan kesesuaiannya dengan teori-teori yang telah dipaparkan di bagian 2. Dalam implementasinya, sesuai dengan pendapat Zala'I (2006) yang mengatakan, kombinasi dari belajar dan hiburan atau disebut "Edutainment" sekarang telah menjadi media baru untuk mengajarkan lebih baik. Kahoot yang digunakan untuk belajar membaca teks bahasa Inggris pada mahasiswa semester 1 program studi periklanan menjadikan mahasiswa menjadi lebih fokus dalam membaca. Hal ini juga berkaitan dengan pendapat Bandung (2017) yang mengatakan bahwa diperlukan keanekaragaman dan kreatifitas dalam kegiatan belajar mengajar agar suasana mendukung dan nyaman sehingga pelajaran dapat dipahami dengan mudah. Pada saat peneliti memberikan teks tersebut kepada mahasiswa, mahasiswa membaca dengan lebih memperhatikan hal-hal detail. Hal tersebut mereka lakukan agar mereka bisa menjawab pertanyaan pada Kahoot dengan tepat dan agar mendapatkan nilai yang tinggi pada Kahoot mereka.

Pada saat pengaplikasian Kahoot, Mahasiswa juga membaca dengan lebih banyak berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan. Diskusi mereka tidak keluar dari mendiskusikan teks yang peneliti berikan. Sehingga mereka mendiskusikan hal yang memang berhubungan langsung dengan teks yang diberikan tidak keluar dari obrolan yang seharusnya. Hal tersebut benar dan sesuai dengan pendapat Susanto (2013), hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal, yaitu siswa dan lingkungannya, bahwa ketika temannya berkompetisi untuk mendapatkan nilai yang baik pada game Kahoot, maka mahasiswa lain-pun ikut terbawa suasana agar bertanya dan berdiskusi sehingga mereka bisa mendapatkan nilai yang baik pula.

Dari kuesioner dapat dilihat mahasiswa merasa senang belajar membaca teks Bahasa Inggris menggunakan media belajar dibandingkan dengan ketika masa observasi saat peneliti memberikan teks Bahasa Inggris dan membuat mahasiswa membaca teks tersebut. Hal lain yang menjadi tambahan adalah mahasiswa lebih senang membaca teks Bahasa Inggris menggunakan kahoot! dibandingkan dengan metode konvensional karena ada tantangan tersendiri ketika mereka sanggup memecahkan masalah (soal) dengan menggunakan Kahoot. Minat membaca mereka meningkat jika dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat terlihat ketika mereka sedang mengerjakan soal menggunakan Kahoot, mahasiswa akan berdiskusi mengenai teks tersebut dan bertanya mengenai beberapa kosakata yang mereka tidak tahu. Pada kuesioner terlihat bahwa bahkan mereka merekomendasikan kahoot untuk digunakan pada dosen lain pada pelajaran Bahasa Inggris maupun pelajaran lain.

KESIMPULAN

Dari penelitian dan hasil pengolahan data kuesioner yang telah dilakukan pada 97 mahasiswa periklanan semester 1 di salah satu Politeknik negeri di Jakarta ini, dapat disimpulkan bahwa media belajar/media online terutama yang bernama Kahoot dapat meningkatkan minat belajar keterampilan membaca teks Bahasa Inggris mahasiswa tersebut. Peningkatan minat tersebut terlihat dari rasa senang, partisipasi aktif, diskusi aktif, tidak bosan, dan mereka yang tidak berbicara sendiri pada saat mengerjakan pertanyaan-pertanyaan dari teks-teks yang telah diberikan menggunakan media Kahoot. Hasil lainnya adalah media Kahoot dapat membuat mahasiswa tersebut lebih terfokus ketika membaca teks Bahasa Inggris. Terfokus disini maksudnya adalah ketika mereka berdiskusi, mereka tidak mendiskusikan hal lain selain teks yang ada di layar demi dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan di Kahoot.

Demikianlah hasil dari penelitian ini. Selanjutnya, untuk memperbaiki penelitian yang ada, peneliti menyarankan penelitian lanjutan dengan tema yang sama namun diberikan beberapa perbedaan ataupun beberapa variable tambahan. Beberapa variabel perbedaan dan tambahan tersebut bisa dari segi: 1. Responden, yakni antara responden yang tidak mengenal dengan yang mengenal Kahoot., 2. Responden yang menyukai Bahasa Inggris dan yang tidak menyukai Bahasa Inggris., dan 3. Responden antara responden wanita dan responden laki-laki.

ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya diberikan kepada Politeknik Z yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat kepada peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian ini dengan

baik. Tidak lupa pula ucapan terimakasih diberikan terutama kepada Ketua Jurusan Penerbitan Politeknik Z yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk dapat memasukkan penelitian ini di seminar agar dapat diketahui banyak orang dan diketahui oleh penerus-penerus peneliti lain yang sedang meneliti mengenai keterampilan Bahasa Inggris dan peneliti yang meneliti mengenai media belajar seperti Kahoot.

DAFTAR REFERENSI

- Hermida, Julian. 2009. The importance of Teaching Academic Reading Skills in first-year university courses. SSRN Electronic Journal 3.
- Bandung, Murti. 2017. Makalah disajikan dalam the Asian Conference on Education 2017. Official Conference Proceedings.
- Brown, D. 2007. Principles of language learning and teaching (5th ed.). NJ: Prentice Hall.
- Ciaramella, K. E. 2017. The effects of Kahoot! on vocabulary acquisition and retention of students with learning disabilities and other health impairments (Doctoral dissertation, Rowan University).
- Ewa, Zarykca-Piskorz (2016) Kahoot It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar? Teaching English with Technology, v16 n3 p17-36 2016 (<http://eric.ed.gov/?id=EJ1135685>, diakses 29 Oktober 2019).
- Kapuler, D. 2015. Top 100 Sites and Apps of 2014. Tech & Learning, 35(6), 14-16.
- Koesnandar, Ade. 2006. Pengembangan Software pembelajaran multimedia interaktif. Teknodik No. 18/X.
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative Descriptive Research: An Acceptable Design. Pacific Rim International Journal of Nursing Research, 16(4), 255-256
- Ning, H. 2011. Adapting cooperative learning in tertiary ELT. ELT Journal, 65(1), 6070. <http://dx.doi.org/10.1093%2Felt%2Fcq021>
- Pan, C. Y., & Wu, H. Y. 2013. The cooperative learning effects on English reading comprehension and learning motivation of EFL freshmen. English Language Teaching, 6(5), 13.
- Siegle, D. (2015). Technology: Learning can be fun games. Gifted Child Today, 192
- Susanto, A. (2013), Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wang, A. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. Computer & Education, 217-227.
- Zala'i, R. A. (2006). The effect of using computer to teach English grammar to first grade secondary school students in Jeddah. Master Meca