



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 9 Nomor 1, 2026
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/02/2026
 Reviewed : 01/03/2026
 Accepted : 03/03/2026
 Published : 08/03/2026

Rodif Assodiq¹
 Amelia Darma Putri²
 Ema Riska Febrianti³
 Putri Theresia
 Simbolon⁴
 Olivia Habiba Martha⁵

TINJAUAN PSIKOLOGI KEPENDIDIKAN : ANALISIS TEORI BEHAVIORISME HINGGA HUMANISTIK DALAM PENGGUNAAN KAHOOT! PADA KELAS XI.F2 DI SMAN 3 MUARO JAMBI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran melalui perspektif psikologi kependidikan yang meliputi behaviorisme, kognitivisme, dan humanistik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan subjek 36 siswa kelas XI.F2 di SMAN 3 Muaro Jambi yang telah mengikuti pembelajaran berbasis Kahoot!. Data dikumpulkan melalui angket esai terbuka yang dianalisis melalui proses kategorisasi dan disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kahoot! memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Seluruh siswa menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih aktif. Dari perspektif behaviorisme, sistem poin, peringkat, batas waktu, dan umpan balik langsung berperan sebagai stimulus dan penguatan yang mendorong perubahan perilaku belajar menjadi lebih aktif dan berani berpartisipasi. Dari sudut pandang kognitivisme, penyajian pertanyaan yang terstruktur, dukungan visual dan audio, serta pembahasan setelah kuis membantu siswa mengorganisasi informasi dan memperkuat pemahaman konsep. Sementara itu, dalam pendekatan humanistik, penggunaan Kahoot! meningkatkan minat belajar, keterlibatan emosional, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan jaringan dan waktu menjawab, secara umum Kahoot! tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang memiliki dasar psikologis dan berkontribusi terhadap perilaku, pemahaman, serta pengalaman belajar siswa secara terpadu.

Kata Kunci: Kahoot!, Psikologi Kependidikan, Behaviorisme, Kognitivisme, Humanistik, Motivasi Belajar.

Abstract

This study aims to examine the use of Kahoot! in learning through the perspective of educational psychology, which includes behaviorism, cognitivism, and humanism. The research uses a descriptive quantitative approach with 36 students of class XI.F2 at SMAN 3 Muaro Jambi who have participated in Kahoot! based learning as subjects. Data were collected through open-ended essay questionnaires, analyzed through a categorization process, and presented in percentage form. The results of the study indicate that the use of Kahoot! has a positive impact on the learning process. All students stated that the learning became more enjoyable, increased learning motivation, and created a more active classroom atmosphere. From the behaviorist perspective, the points system, ranking, time limits, and immediate feedback act as stimuli and reinforcements that encourage changes in learning behavior to become more active and willing to participate. From a cognitive perspective, presenting structured questions, visual and audio support, as well as discussions after quizzes help students organize information and reinforce concept understanding. Meanwhile, from a humanistic approach, the use of Kahoot! increases learning interest, emotional engagement, and a more meaningful learning experience. Although there are technical obstacles such as network limitations and response time, in general, kahoot!

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Jambi

email: rodifbungo@gmail.com, drmaputri13@gmail.com, febriantiema02@gmail.com, putrisbln25@gmail.com, oliviahabibamartha@gmail.com

functions not only as an evaluation medium but also as a learning strategy that has a psychological basis and contributes to students' behavior, understanding, and learning experience in an integrated manner.

Keywords: Kahoot!, Educational Psychology, Behaviorism, Cognitivism, Humanistic, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran semakin meningkat. Pemanfaatan teknologi sangat membantu sebagai alat dan sarana untuk mendukung proses pembelajaran dan merupakan suatu inovasi dalam pengintegrasian teknologi dan informasi dalam kegiatan pembelajaran (Hermawati & Solihin, 2023). Menurut Putrawangsa & Hasanah (2018), menegaskan bahwa teknologi digital adalah hal yang paling mempengaruhi sistem pendidikan di dunia saat ini. Hal ini disebabkan karena aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital. Guru mulai memanfaatkan berbagai aplikasi interaktif untuk membuat suasana kelas lebih hidup dan mendorong keterlibatan siswa. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Imansyah & Silviana (2025), mengatakan bahwa penggunaan teknologi, seperti video pembelajaran, kuis interaktif berbasis daring, dan media edukatif digital lainnya, mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Dari. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi tidak selalu diiringi dengan pertimbangan pedagogis yang mendalam. Dalam praktiknya, teknologi kerap digunakan sebagai variasi metode agar pembelajaran terasa lebih menarik, tetapi belum tentu benar-benar mendukung proses belajar siswa secara optimal. Jika tidak disertai landasan psikologis yang jelas, penggunaan teknologi berisiko hanya meningkatkan antusiasme sementara tanpa memberi dampak yang berarti terhadap pemahaman dan perkembangan peserta didik.

Salah satu media yang cukup populer digunakan di sekolah adalah Kahoot!. Kahoot! merupakan aplikasi online dimana bisa membuat kuis dan menyajikannya dalam bentuk permainan, adapun poin yang diberikan dalam untuk jawaban yang benar bisa dilihat langsung oleh peserta didik (Putra & Afrilia, 2020). Sementara itu pendapat lain mengatakan bahwa Kahoot! merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis game yang mudah diakses dan user friendly (Permana, 2018). Penggunaan game interaktif seperti Kahoot! dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk mengimplementasikan teori Operant Conditioning (Alandika et al., 2024). Menurut Darmiah (2023), Kahoot! adalah website di internet yang menghadirkan suasana kuis edukatif yang meriah dan heboh di dalam kelas, berbasis platform pembelajaran sebagai teknologi pendidikan. Platform ini menghadirkan kuis interaktif dengan sistem skor, peringkat, batas waktu, serta umpan balik langsung. Guru memanfaatkannya untuk evaluasi atau penguatan materi karena dinilai mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa. Suasana kelas menjadi lebih dinamis dan kompetitif. Namun, keberhasilan tersebut sering kali hanya dilihat dari meningkatnya motivasi sesaat atau perolehan nilai tes. Menurut Bahar et al., (2020), Kahoot! juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yakni suasana kelas dapat lebih menyenangkan, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar dan anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot!. Selain kelebihan, Kahoot! juga memiliki kelemahan sebagai media pembelajaran yaitu tidak semua guru yang update dengan teknologi, fasilitas sekolah kurang memadai, anak-anak mudah terkecoh untuk membuka hal lainnya, terbatarnya jam pertemuan di kelas, tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot!. Pembahasan mengenai bagaimana Kahoot! memengaruhi proses belajar siswa dari sisi psikologis beberapa aspek belum banyak dikaji secara mendalam.

Dalam kajian psikologi pendidikan, proses belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas menjawab soal atau memperoleh skor. Menurut Kurniawan & Dermawan (2024), mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif membutuhkan pemahaman tentang teori belajar dan penerapannya dalam pendidikan. Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses yang kompleks dari belajar (Khaerunnisa & Rama, 2024). Proses pengembangan pembelajaran pada hakikatnya tidak bisa dilepaskan dari penerapan teori belajar (Hartono & Wahyunungtyas, 2026).

Proses pembelajaran bersifat aktif dan dinamis, yang melibatkan komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan utama untuk memfasilitasi peserta didik dalam

membangun pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman secara aktif dan bermakna (Salsabila et al., 2025). Teori behaviorisme, misalnya, menjelaskan bahwa perilaku belajar dapat dibentuk melalui stimulus dan penguatan, pendapat lain juga menyatakan hal yang sama menurut Rahmah & Aly (2023), bahwa behaviorisme mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus, dan keluaran atau output yang berupa respons. Sistem skor dan peringkat dalam Kahoot! dapat dipandang sebagai bentuk reinforcement yang mendorong siswa untuk merespons pertanyaan dengan cepat dan tepat. Sementara itu, teori kognitivisme melihat belajar sebagai proses mental yang melibatkan pengolahan dan pemahaman informasi. Menurut Basyir et al., (2022), teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Fitur visual dan batas waktu pada Kahoot! dapat memengaruhi cara siswa memproses materi. Selanjutnya dalam pandangan humanistik siswa dapat bertanggung jawab terhadap hidup dan perbuatannya serta mempunyai kebebasan dan kemampuan untuk mengubah sikap dan perilaku (Syarifuddin, 2022). Di sisi lain, pendekatan humanistik menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan perkembangan potensi diri siswa.

Kahoot! memiliki 3 fitur yaitu quiz, jumble, discussion yang dapat menjadi pilihan untuk membuat belajar lebih menarik dan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Pitriani et al., 2024). Sejumlah penelitian sebelumnya memang menunjukkan bahwa Kahoot! dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Namun, sebagian besar kajian tersebut lebih berfokus pada efektivitas praktisnya. Analisis yang mengaitkan penggunaan Kahoot! dengan berbagai pendekatan teori psikologi pendidikan secara menyeluruh masih relatif terbatas. Padahal, tanpa pemahaman teoretis yang memadai, penggunaan media ini dapat dipersempit menjadi sekadar alat kompetisi berbasis skor, tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap proses berpikir dan perkembangan siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, artikel ini bertujuan untuk menelaah penggunaan kahoot! melalui perspektif psikologi kependidikan. Pembahasan dilakukan dengan mengintegrasikan pandangan behaviorisme, kognitivisme, dan humanistik agar diperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai implikasi penggunaan media ini dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan penggunaan Kahoot! tidak hanya dipandang sebagai inovasi teknologi yang menarik, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang memiliki dasar psikologis yang jelas. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis penggunaan Kahoot! dalam perspektif teori behaviorisme.
2. Mengkaji keterkaitannya dengan prinsip-prinsip kognitivisme dalam proses pembelajaran.
3. Menelaah relevansinya dalam pendekatan humanistik guna melihat implikasinya terhadap perkembangan motivasi dan pengalaman belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan respons siswa terhadap penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran berdasarkan data numerik yang diperoleh melalui angket. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI.F2 yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot! sebagai media evaluasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling sehingga seluruh populasi dijadikan responden, dengan jumlah 36 siswa.

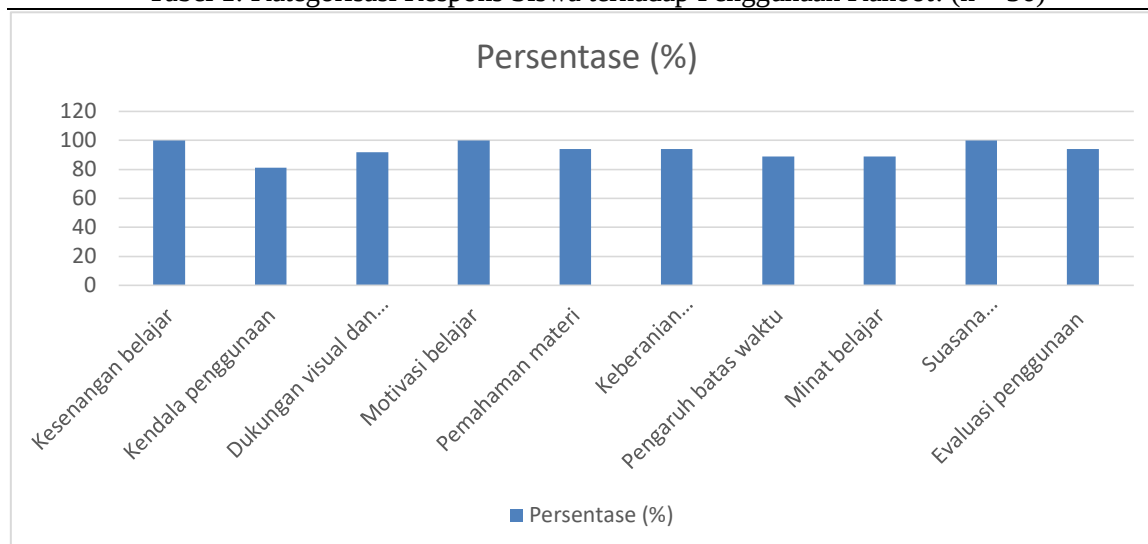
Instrumen penelitian berupa angket tertulis yang terdiri atas sepuluh indikator, yaitu kesenangan belajar, kendala penggunaan, dukungan visual dan audio, motivasi belajar, pemahaman materi, keberanian, pengaruh batas waktu, minat belajar, suasana kelas, dan evaluasi penggunaan. Angket disusun menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju. Instrumen telah melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi dengan indikator yang diukur. Prosedur penelitian meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kahoot!, penyebaran angket kepada responden, serta pengolahan data. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Skor pada setiap indikator dihitung dan dikonversi ke dalam bentuk persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data angket terhadap 36 siswa kelas XI.F2, diperoleh persentase respons siswa terhadap sepuluh indikator penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran sebagaimana disajikan pada diagram berikut.

Tabel 1. Kategorisasi Respons Siswa terhadap Penggunaan Kahoot! (n = 36)



Pada indikator kesenangan belajar, seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa penggunaan Kahoot! membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hal serupa juga terlihat pada indikator motivasi belajar dan suasana kelas, yang masing-masing memperoleh persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup serta meningkatkan dorongan belajar siswa secara signifikan.

Pada aspek dukungan visual dan audio, diperoleh persentase sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa terbantu dengan tampilan visual dan fitur yang tersedia dalam aplikasi. Pemahaman materi memperoleh persentase sebesar 92%, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot! tidak hanya meningkatkan antusiasme, tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran.

Indikator keberanian menjawab menunjukkan persentase sebesar 93%, yang berarti sebagian besar siswa merasa lebih percaya diri dan berani berpartisipasi saat menggunakan Kahoot!. Sementara itu, minat belajar memperoleh persentase sebesar 89%, dan pengaruh batas waktu sebesar 88%. Data ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian kecil siswa merasakan tekanan akibat batas waktu, secara umum dampaknya tetap positif terhadap keterlibatan belajar. Indikator evaluasi penggunaan Kahoot! memperoleh persentase sebesar 93%, yang menunjukkan bahwa siswa menilai penggunaan aplikasi ini efektif sebagai media evaluasi pembelajaran. Adapun pada indikator kendala penggunaan, diperoleh persentase sebesar 80%, yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa hambatan teknis seperti jaringan internet dan keterbatasan waktu menjawab.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran memberikan respons positif yang sangat tinggi pada hampir seluruh indikator, terutama pada aspek kesenangan belajar, motivasi, dan suasana kelas.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! memengaruhi pembelajaran pada tiga aspek utama, yaitu perilaku belajar siswa, proses pemahaman, dan pengalaman belajar di kelas. Ketiga aspek ini terlihat dari kecenderungan respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan kuis interaktif.

Dilihat dari perspektif behaviorisme, peningkatan semangat belajar, keberanian menjawab, dan partisipasi siswa menunjukkan adanya perubahan perilaku sebagai respons terhadap stimulus pembelajaran dengan menggunakan Kahoot!. Hal ini sesuai dengan pendapat Sholihah et al. (2023), implementasi teknologi dalam pembelajaran mampu memberikan

motivasi semangat belajar siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Sistem poin, peringkat, dan batas waktu mendorong siswa untuk merespons pertanyaan secara lebih aktif. Umpan balik yang diberikan secara langsung setelah menjawab pertanyaan berfungsi sebagai penguatan yang membuat siswa semakin terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa unsur penguatan dalam Kahoot! berperan dalam membentuk perilaku belajar yang lebih aktif.

Menurut Haqi et al. (2023), pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari daya ingat, berpikir, dan metakognisi yang mempengaruhi pemahaman, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila pembelajaran dapat mengantarkan siswa memahami materi. Dari sudut pandang kognitivisme, kemudahan memahami materi yang dirasakan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya memengaruhi tindakan, tetapi juga proses berpikir. Penyajian pertanyaan yang singkat dan terstruktur, didukung tampilan visual serta pembahasan setelah kuis, membantu siswa mengorganisasi informasi dengan lebih baik. Siswa tidak sekadar menjawab soal, tetapi juga memproses kembali materi yang telah dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! dapat membantu memperkuat pemahaman konsep.

Dalam pendekatan humanistik, suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatnya minat belajar menunjukkan adanya keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar. Minat belajar penting untuk mendorong siswa lebih giat dan aktif mencapai tujuannya dalam belajar di sekolah. Minat belajar juga penting untuk pencapaian dan prestasi akademik. Guru memiliki peran sentral dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa di sekolah (Efendy & Rini, 2021). Siswa merasa lebih nyaman berpartisipasi dan lebih terlibat dalam kegiatan kelas. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil evaluasi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang dirasakan siswa selama proses berlangsung.

Meskipun sebagian besar respons menunjukkan dampak positif, beberapa siswa masih mengalami kendala teknis, seperti keterbatasan waktu menjawab dan kondisi jaringan internet. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran memerlukan dukungan kondisi teknis yang memadai agar dapat berjalan optimal. Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot! dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung proses pemahaman, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan menelaah penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran melalui perspektif behaviorisme, kognitivisme, dan humanistik. Berdasarkan hasil analisis respons siswa, penggunaan Kahoot! menunjukkan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran pada ketiga perspektif tersebut. Dalam perspektif behaviorisme, penggunaan Kahoot! mendorong perubahan perilaku belajar siswa melalui stimulus dan penguatan berupa sistem poin, peringkat, batas waktu, dan umpan balik langsung. Kondisi ini meningkatkan partisipasi, keberanian menjawab, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Dalam perspektif kognitivisme, penggunaan Kahoot! mendukung proses pemahaman materi melalui penyajian pertanyaan yang terstruktur, dukungan visual, serta pembahasan setelah kuis. Fitur-fitur tersebut membantu siswa mengorganisasi informasi dan memperkuat pemahaman konsep.

Dalam pendekatan humanistik, penggunaan Kahoot! menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan minat belajar, serta membangun suasana pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil evaluasi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan Kahoot! tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang memiliki dasar psikologis dan mampu memengaruhi perilaku belajar, proses pemahaman, serta pengalaman belajar siswa secara terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

- Alandika, O. V., Sutarto, & Taqiyuddin, M. (2024). Implementasi Teori Operant Conditioning Melalui Game Interaktif Kahoot dalam Pelajaran PAI di Sekolah Dasar.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran. 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v3i2.677>
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David

- P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. 7, 89–100.
- Darmiah. (2023). Efektifitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mata kuliah baca tulis al-qur'an. 12(3).
- Efendy, M., & Rini, A. P. (2021). Hubungan antara persepsi siswa tentang kreativitas guru dalam mengajar dengan minat belajar siswa. 18(1), 850–860.
- Haqi, A., Risfina, A. M., Suryana, E., & Harto, K. (2023). Teori Pemrosesan Informasi dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. 9(3), 1632–1641. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5256/http>
- Hartono, M. E.-B., & Wahyunuringtyas, R. N. (2026). Implikasi Teori Belajar (Behaviorisme, Kognitivisme, Humanisme, dan Konstruktivisme) Sebagai Landasan Pengembangan Pembelajaran Yang Efektif. 10(1), 17–28.
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan media kahoot sebagai media pembelajaran interaktif siswa. 06(02), 158–166.
- Imansyah, M. N., & Silviana, U. (2025). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar pada Proses Pembelajaran. 1, 10–17.
- Khaerunnisa, & Rama, B. (2024). Landasan Teori Strategi Pembelajaran (Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme dan Humanisme). 2(3), 425–432.
- Kurniawan, Y., & Dermawan, D. (2024). Pendekatan multidimensional dalam penerapan teori behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme di pendidikan modern. 4(1), 65–74.
- Permana, N. S. (2018). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game dalam pelajaran pendidikan agama katolik. 128–135.
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 13(1), 643–650.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review : penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. 4(2), 110–122.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di era industri 4 . 0. 16(1), 42–54.
- Rahmah, N. W., & Aly, H. N. (2023). Penerapan teori behaviorisme dalam pembelajaran. 6, 89–100.
- Salsabila, N., Rangkuty, S. M., Rahma, M., Harahap, R. S., Wijaya, R., Hermaliana, N., Info, A., Learning, A., Outcomes, L., Playing, R., Motivation, S., Belajar, H., Peserta, M., Aktif, P., Pencernaan, S., & Salsabila, N. (2025). Studi literatur: Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan. 13(1). <https://doi.org/10.56013/edu.v13i1.3959>
- Sholihah, I. A., Nisa, N. K., & Krenata, N. A. C. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. 06(02), 39–44.
- Syarifuddin. (2022). Teori humanistik dan aplikasinya dalam pembelajaran di sekolah. 106–122.