



Eksplorasi Penggunaan Platform Kahoot! Sebagai Media Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP

*Moch. Anjas Aprihartha, Wahyu Aji Eko Prabowo, Vincentius Hadiana Wibawa

Universitas Dian Nuswatoro, Nusa Tenggara Barat, Indonesia



DOI: <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i2.383>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 30 Agustus 2024

Revisi Akhir: 2 Oktober 2024

Disetujui: 4 Oktober 2024

Terbit: 20 November 2024

Kata Kunci:

Guru;

Kahoot!;

Pembelajaran;

Platform;

Siswa.



ABSTRAK

Pembelajaran merupakan mekanisme penyerapan ilmu pengetahuan yang terjadi di kelas. Dalam prosesnya terdapat aktivitas siswa dan guru yang didukung oleh media, alat, metode, serta bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan di kelas. Permasalahan yang dialami dalam proses belajar pada umumnya dapat berdampak signifikan pada efektifitas pendidikan dan pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu diperlukan adopsi teknik belajar yang lebih dinamis dan interaktif agar proses belajar menjadi menyenangkan. Salah satunya dengan memanfaatkan platform Kahoot!. Platform Kahoot! merupakan *website* yang menyediakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif. Pengabdian ini bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian penggunaan platform Kahoot! dalam pengembangan metode belajar serta akan dilakukan analisis sejauh mana respon siswa terhadap penggunaan fitur interaktif platform ini. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berlokasi di SMPN 3 Gunung Sari dengan mengambil sampel siswa kelas VIII. Metode yang diterapkan meliputi studi lapangan, melatih siswa menggunakan Kahoot!, dan evaluasi hasil belajar. Secara keseluruhan dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan, siswa kelas VIII SMPN 3 Gunung Sari sepakat bahwa platform Kahoot! dapat memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dalam menjalankan proses belajar matematika, terutama dari segi tampilan dan kejelasan soal yang dapat dipahami oleh peserta didik.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan mekanisme penyerapan ilmu pengetahuan yang terjadi di kelas. Dalam prosesnya terdapat aktivitas siswa dan guru yang didukung oleh media, alat, metode, serta bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan di kelas (Syarifudin, 2020; Putra & Afrilia, 2020). Basri et al. (2023) mengemukakan segala tahapan, metode, dan teknik dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mengirimkan ilmu dan pengetahuan dari guru kepada siswa sejalan dengan parameter dan standar yang ditetapkan. Menurut Nurmalina et al. (2022), proses belajar mengajar dijalankan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang dilaksanakan oleh orang dewasa, termasuk guru dan siswa.

Permasalahan yang dialami dalam proses belajar pada umumnya dapat berdampak signifikan pada efektifitas pendidikan. Banyak siswa merasa bosan atau kurang motivasi belajar yang disebabkan metode belajar yang kurang menarik dan kurangnya variasi dalam aktivitas belajar. Secara keseluruhan permasalahan ini akan berdampak pada berkurangnya pencapaian hasil belajar siswa (Ningsih & Hayati, 2020). Oleh karena itu diperlukan adopsi teknik belajar yang lebih dinamis dan interaktif agar proses belajar menjadi menyenangkan.

Teknologi informasi dan komunikasi selalu tumbuh mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern (Setiawan et al., 2024). Saat ini hampir semua elemen kehidupan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi (Agustina et al., 2019; Wijayanti et al.,

2021). Menurut [Mansir & Fatimah](#) (2021), adanya perkembangan teknologi menjadi alasan utama munculnya aplikasi-aplikasi yang bermanfaat bagi umat manusia. Kemajuan era revolusi industri berdampak juga pada lingkup pendidikan yang mengalami perkembangan drastis ([Seftiani](#), 2019). Kebutuhan dalam perkembangan teknologi saat ini mewajibkan peserta didik memanfaatkan teknologi untuk mengumpulkan referensi materi dan mengoperasikan aplikasi digital untuk membantu pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan bentuk kreatifitas dan inovasi mereka ([Dirawan & Pertiwi](#), 2023). Perkembangan teknologi juga dapat diterapkan sebagai bentuk interaksi antara guru dan murid ([Fadri et al.](#), 2021). Interaksi tersebut dapat berjalan dengan memanfaatkan teknologi yang terhubung melalui internet. Tidak hanya pada proses belajar namun proses evaluasi hasil belajar juga dapat dilakukan secara *online*. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran berbasis digital agar dapat mengoptimalkan upaya meningkatkan hasil belajar siswa ([Irwan et al.](#), 2019). Salah satu cara melakukan proses belajar mengajar secara online dengan memanfaatkan *platform* Kahoot!.

Platform Kahoot! merupakan *website* yang menyediakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif. Menurut ([Nurbani & Santoso](#), 2021), Aplikasi Kahoot! diperkenalkan sebagai aplikasi berbasis game yang bersifat multiplayer sehingga membuat permainan menjadi menyenangkan. Menurut [Chaiyo & Nokham](#) (2017), Aplikasi Kahoot! merupakan alat permainan berupa kuis yang dapat dimanfaatkan sebagai penilaian formatif dalam proses belajar. *Platform* ini berfungsi untuk memberikan pengamatan visual yang memfokuskan pada tampilan sajian pembelajaran sehingga dapat menjangkit minat dan strategi belajar yang dianut siswa di era digital ([Mustikawati](#), 2019; [Prasetia](#), 2023). Salah satu kelebihan media Kahoot! adalah pilihan jawaban yang variatif dan dapat dijangkau melalui *smartphone* siswa. Rentang waktu yang disiapkan oleh guru untuk setiap soal dapat menstimulasi ketangkasan siswa menjawab soal dengan cepat dan tepat. Nilai yang diperoleh siswa dapat langsung dilihat dalam menu *reports* setelah menyelesaikan seluruh ujian. Ini menjadi kemudahan bagi guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa ([Daryanes & Ririen](#), 2020).

Terdapat penelitian terkait penggunaan platform Kahoot! pada evaluasi pembelajaran matematika. Penelitian oleh [Irawati](#) (2018) bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran matematika, materi penyajian data menggunakan media Kahoot!. Hasil penelitian diperoleh pembelajaran dengan media Kahoot! memberikan minat belajar yang cukup baik. Pembelajaran dengan platform Kahoot! meningkatkan keinginan belajar siswa sebesar 8,36% dan hasil belajar siswa meningkat menjadi 18,78%.

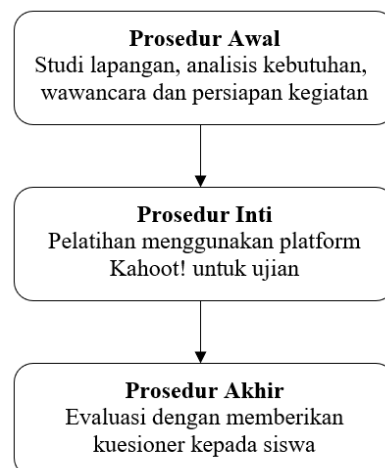
Penelitian ini berfokus pada evaluasi kesesuaian penggunaan *platform* Kahoot! dalam pengembangan metode belajar serta akan dilakukan analisis sejauh mana respon siswa terhadap penggunaan fitur interaktif *platform* ini. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berlokasi di SMPN 3 Gunung Sari dengan mengambil sampel siswa kelas VIII, penggunaan Kahoot! belum pernah dijalankan sebelumnya pada aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam bagi guru atau tenaga pengajar mengenai efektifitas aplikasi Kahoot! sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

METODE PELAKSANAAN

Penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam bentuk tatap muka dengan siswa kelas VIII SMPN 3 Gunung Sari pada semester genap tahun ajaran

2022/2023. Dalam melaksanakan pengabdian, metode yang diterapkan adalah dengan memberikan pelatihan secara langsung pada *platform* Kahoot! dalam bentuk *game* atau kuis (Dewimarni *et al.*, 2022).

Kegiatan pengabdian meliputi tiga prosedur. Prosedur pertama, melakukan studi lapangan dan menanyakan masalah yang dihadapi guru ketika pembelajaran berlangsung di kelas. Prosedur kedua, memberikan pelatihan dalam menggunakan *platform* Kahoot!. Prosedur ketiga memberikan kuesioner kepada siswa kelas VIII SMPN 3 Gunung Sari sebagai bahan evaluasi dalam penggunaan *platform* Kahoot!. Metode pelaksanaan disajikan dalam diagram alur sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian

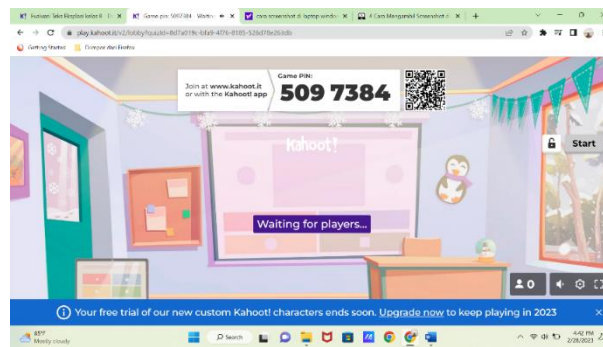
Setelah menjalankan pelatihan, siswa akan diarahkan untuk mengisi kuesioner sebagai umpan balik dari siswa mengenai kepuasan dalam menggunakan *platform* Kahoot! sebagai media evaluasi hasil belajar. Kuesioner terdiri dari dua indikator yaitu kejelasan soal evaluasi pada *platform* Kahoot! dan ketertarikan siswa pada *platform* Kahoot!. Masing-masing indikator terdiri dari lima sub indikator dan memiliki lima pilihan jawaban mulai dari sangat setuju hingga tidak sangat setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian

Pengabdian yang dilaksanakan dalam kegiatan berupa pelatihan berlokasi di SMPN 3 Gunung Sari dihadiri 27 siswa kelas VIII. Prosedur diawali dengan mewawancarai guru matematika terkait masalah yang dihadapi ketika pembelajaran sedang berlangsung. Masalah utama adalah minimnya keaktifan siswa selama proses belajar, pemberian tugas secara konvensional kurang menarik perhatian siswa. Setelah identifikasi masalah, langkah selanjutnya memberikan pelatihan kepada siswa penggunaan Kahoot! dengan memberikan *game* atau kuis. Soal yang diujikan sebanyak 15 nomor dengan tipe pilihan ganda. Ujian menggunakan *platform* Kahoot! sehingga siswa diharuskan fokus dalam menjawab soal.

Beberapa tahapan dalam mengakses *platform* Kahoot!. Membuka laman soal-soal dengan *smartphone* atau laptop. Kemudian klik *start* untuk memulai evaluasi. Selanjutnya terlihat kolom pin soal yang harus diinput oleh siswa di *smartphone* atau laptop.



Gambar 3. Pin Soal pada Aplikasi Kahoot!



Gambar 4. Memberi Arahan Siswa Memasukkan PIN dan Nama Siswa

Setelah memasukkan pin dan nama siswa maka evaluasi bisa dilaksanakan. Proses menjawab soal berlangsung selama dua jam dan akan otomatis selesai ketika waktunya telah habis.

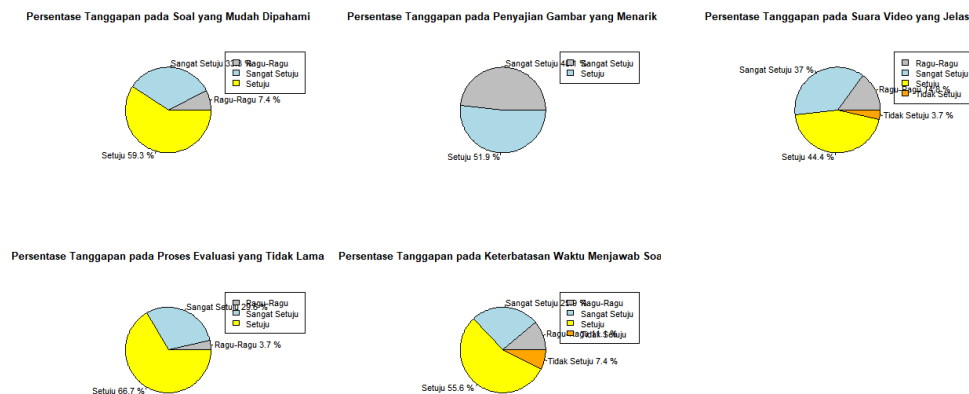


Gambar 5. Mengawasi Siswa Menjawab Soal di Aplikasi Kahoot!

Dalam proses kegiatan pengabdian tidak luput dari beberapa kendala salah satunya terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan Kahoot!. Selain itu, perangkat *smartphone* yang digunakan belum memenuhi spesifikasi teknis dan koneksi internet masih belum stabil. Meskipun hal tersebut terjadi, pelaksanaan pengabdian dapat berlangsung dengan lancar.

Setelah menyelesaikan ujian, selanjutnya siswa diminta mengisi kuesioner untuk mengetahui seberapa besar kepuasan siswa dalam mengerjakan soal ujian di *platform* Kahoot!. Kuesioner terdiri dari 10 pernyataan yang dibagi menjadi dua indikator. Siswa diminta untuk memilih jawaban dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Hasil

jawaban yang diperoleh dari siswa ditinjau pada indikator pertama, yaitu kejelasan soal evaluasi yang ditampilkan pada Gambar 6 dan Tabel 1.



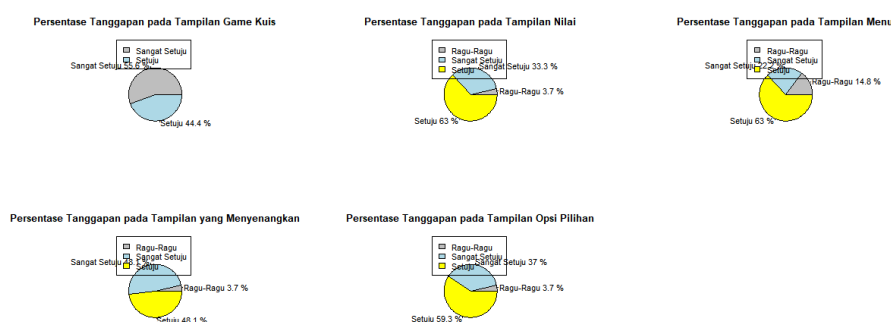
Gambar 6. Plot Sub Indikator dari Kejelasan Soal Evaluasi

Berdasarkan Gambar 6, pada plot pertama mayoritas siswa sebanyak 59,25% memberikan tanggapan setuju terhadap soal-soal pada *platform* Kahoot! yang mudah dipahami. Plot kedua menunjukkan sebanyak 51,58% siswa memberikan jawaban setuju terhadap penyajian soal dengan gambar yang menarik dan sisanya 48,14% memberikan jawaban sangat setuju. Plot ketiga memperlihatkan persentase tanggapan siswa yang setuju terhadap kejelasan suara pada video materi soal sebesar 44,44% dan 3,7% siswa menjawab tidak setuju. Plot keempat, terdapat 66,66% siswa memberi tanggapan setuju pada proses ujian yang tidak membutuhkan waktu lama. Plot kelima memperlihatkan persentase siswa sebesar 55,55% menjawab setuju terhadap penggunaan *platform* Kahoot! yang membuat siswa menjadi fokus dalam menjawab soal karena keterbatasan waktu sedangkan sisanya 2,22% menjawab tidak setuju.

Tabel 1. Persentase Tanggapan terhadap Kejelasan Soal Evaluasi

Tanggapan	Persentase Rata-rata
Sangat Setuju	30,37%
Setuju	55,55%
Ragu-ragu	7,40%
Tidak Setuju	2,22%
Sangat Tidak Setuju	0%

Hasil dari Tabel 1 menunjukkan sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif, dengan 30,37% sangat setuju bahwa soal evaluasi jelas, dan 55,55% lainnya setuju. Secara keseluruhan, 85,92% siswa menilai soal evaluasi yang diberikan sudah jelas. Kemudian pada indikator kedua, yaitu ketertarikan siswa pada *platform* Kahoot!, hasil jawaban kuesioner siswa dirangkum dalam Gambar 7 dan Tabel 2.



Gambar 7. Plot Sub Indikator dari Ketertarikan Siswa pada *Platform* Kahoot!

Berdasarkan Gambar 7, pada plot keenam memperlihatkan persentase tanggapan siswa terhadap tampilan *platform* Kahoot! seperti permainan kuis. Sebanyak 55,55% siswa memberikan jawaban sangat setuju dan 44,44% siswa memberikan jawaban setuju. Plot ketujuh, terdapat 62,96% siswa memberikan respon setuju terhadap tampilan skor/nilai yang bisa dilihat secara langsung ketika menyelesaikan menjawab soal. Plot kedelapan menunjukkan persentase siswa yang memberikan respon terhadap tampilan menu di *platform* Kahoot!. Sebanyak 62,96% siswa setuju bahwa tampilan menu mudah dipahami oleh siswa dan tidak membutuhkan peralatan banyak dalam mengakses *platform* Kahoot!. Plot kesembilan, terdapat siswa sebanyak 48,14% masing-masing memberikan tanggapan sangat setuju dan setuju terhadap tampilan *platform* Kahoot! yang menyenangkan. Plot kesepuluh, mayoritas siswa sebanyak 59,29% setuju untuk menyukai tampilan opsi pilihan jawaban pada *platform* Kahoot!.

Tabel 2. Persentase Tanggapan terhadap Ketertarikan Siswa pada *Platform* Kahoot!

Tanggapan	Persentase Rata-rata
Sangat Setuju	39,25%
Setuju	55,55%
Ragu-ragu	5,18%
Tidak Setuju	0%
Sangat Tidak Setuju	0%

Berdasarkan Tabel 2, mayoritas siswa memberi tanggapan positif terhadap ketertarikan mereka pada *platform* Kahoot!. Sebanyak 39,25% siswa sangat setuju bahwa mereka tertarik dengan *platform* tersebut, sementara 55,55% lainnya setuju dengan pernyataan tersebut. Secara keseluruhan, sekitar 94,8% siswa menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran. Dengan demikian, secara keseluruhan dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan, siswa kelas VIII SMPN 3 Gunung Sari sepakat bahwa *platform* Kahoot! dapat memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dalam menjalankan proses belajar matematika.

Pembahasan Pengabdian

Hasil evaluasi yang telah dilakukan diperkuat dengan pernyataan oleh Ahmad *et al.* (2021) bahwa *platform* Kahoot! memberikan fasilitas game edukasi yang dapat menjadi media pembelajaran komunikatif berbasis online dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dalam pengabdian yang dilakukan Ardiansyah (2020) tentang pendayagunaan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran matematika kreatif. Peneliti melakukan uji kepada 30 siswa kelas X SMK Islam Perti Jakarta Barat. Hasil penelitian diperoleh

persentase kepuasan sebesar 90% dengan kriteria sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan penerapan *platform* Kahoot! dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif. Penelitian oleh Prasetia *et al.* (2023), yang menerapkan *platform* Kahoot! sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato. Metode penelitian menggunakan observasi lapangan dan rubrik penilaian. Berdasarkan rubrik penilaian, siswa memberikan respon setuju dan sangat setuju terhadap *platform* Kahoot! yang memberikan tampilan menarik, mudah diaplikasikan, mudah dimengerti, dan terjadi kenaikan terhadap motivasi serta minat belajar siswa. Penelitian dari Sembiring & Listiani (2003) yang menggunakan metode *game base learning* pada platform Kahoot! untuk 17 siswa kelas X IPA. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa *platform* Kahoot! memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik karena terdapat audio dan visual yang menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Seftiani (2019) mengemukakan proses evaluasi melalui *platform* Kahoot! menjadikan pembelajaran menjadi tidak monoton dibandingkan dengan ujian kertas. Menggunakan *platform* Kahoot! proses evaluasi dapat berjalan dengan menyenangkan karena terdapat *game* yang difasilitasi oleh aplikasi Kahoot! sehingga layak dimanfaatkan oleh institusi pendidikan di era revolusi industri 4.0. Penelitian oleh Dewi (2018) yang melaksanakan peninjauan dengan aplikasi Kahoot! pada pemberian materi dari pelajaran matematika kelas X. Prosedur analisis data berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, angket respon penilaian peserta didik dan analisis butir soal. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor sebesar 82% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan skor sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Pada penilaian peserta didik menghasilkan skor sebesar 81% dengan kriteria sangat menarik.

KESIMPULAN

Melalui pengabdian yang dilakukan ini, maka dapat ditarik kesimpulan. Penerapan metode pembelajaran melalui *platform* Kahoot! terbukti membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Ini ditunjukkan pada hasil penyebaran kuesioner keefektifan penerapan *platform* Kahoot! yang diisi oleh siswa tanggapan siswa terhadap kejelasan soal evaluasi yang diberikan, secara keseluruhan 85,92% siswa merasa bahwa soal evaluasi sudah disajikan dengan jelas, meskipun ada sedikit ketidakpuasan atau ketidakpuasan diantara sebagian kecil siswa. Sedangkan ditinjau dari indikator tampilan *platform* Kahoot! secara keseluruhan, sekitar 94,8% siswa menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan Kahoot! dan dianggap menarik sebagai alat pembelajaran. Dengan demikian, secara keseluruhan dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan, siswa kelas VIII SMPN 3 Gunung Sari sepakat bahwa *platform* Kahoot! dapat memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dalam menjalankan proses belajar matematika, terutama dari segi tampilan dan kejelasan soal yang dapat dipahami oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Suprianto, D., & Rosalin, S. (2019). Pelatihan Internet Dan Program Microsoft Office Untuk Membantu Administrasi Di Kelurahan Merjosari Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 129. Diunduh 21 September 2023 dari <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1657581>

- Ahmad, M. F., Zakaria, N., Hassan, W. W., Razali, S. S., Abd Mutalib, N. N., & Bokhari, N. (2021, December). Educational game *platform* Kahoot! in teaching and learning process: A case study of new norms. In *2021 IEEE 9th Conference on Systems, Process and Control (ICSPC 2021)* (pp. 147-152). IEEE.
<https://doi.org/10.1109/ICSPC53359.2021.9689146>
- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan aplikasi KAHOOT! sebagai media pembelajaran matematika kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(2), 145-155. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v6i2.1136>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., ... & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96-103.
<https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Chaiyo, Y. & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*. IEEE, Chiang Mai, Thailand, 178-182. DOI: [10.1109/ICDAMT.2017.7904957](https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957)
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
<http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Dewimarni, S., Ulhusna, M., & Marhayati, L. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Dikelas VII SMP Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(8), 1935-1940. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1024>
- Dirawan, G. D., Andayani, D. D., & Pertiwi, N. (2023). Peningkatan Literasi Digital pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani memanfaatkan Aplikasi Canva. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 366-371. <https://doi.org/10.59025/js.v2i4.129>
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI pada materi masuknya islam ke Nusantara di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4(2).
<https://doi.org/10.31869/jkpu.v4i2.3040>
- Irawati, M. (2018). Profil minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas vii i smp negeri 5 yogyakarta pada pokok bahasan penyajian data dengan menggunakan media pembelajaran kahoot. *Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*, 42. <https://repository.usd.ac.id/31126/1/141414006.pdf>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Mansir, F., & Fatimah, S. (2021). Penggunaan Aplikasi Pembukuan Melalui Digital Marketing dan Media Sosial Pada UMKM Bangunjiwo Bantul. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 256-262.
<https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i2>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104). Diunduh 21 September 2023 dari <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10281>
- Ningsih, W. F., & Hayati, I. R. (2020). Dampak efikasi diri terhadap proses & hasil belajar matematika (the impact of self-efficacy on mathematics learning processes and outcomes). *Journal on Teacher Education*, 1(2), 26-32.
<https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.514>

- Nurbani, N., Lestari, I., & Santoso, D. (2021). Pelatihan pembuatan media evaluasi daring menggunakan Kahoot. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 460-467. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v5i3.2273>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA-Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48-53. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Prasetya, U., Kadir, H., & Supriyadi, S. (2023). Penerapan Media Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(1), 141-148. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1201>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review: penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110-122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* (pp. 284-291). Diunduh 21 September 2023 dari <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10342>
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26-40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22-33. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Wijayanti, R. R., Hermanto, D., Novitasari, A. T., & Liesdiani, M. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran Masa Pandemi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 557-560. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i3.35760>

* **Moch. Anjas Aprihartha, S.Si., M.Sc. (Corresponding Author)**

Universitas Dian Nuswantoro,

Jalan Gajah Mada No. 170, Mataram, Nusa Tenggara Barat, 83116, Indonesia

Email: anjas.aprihartha@dsn.dinus.ac.id

Dr. Wahyu Aji Eko Prabowo, S.Si., M.T.

Universitas Dian Nuswantoro,

Jalan Gajah Mada No. 170, Mataram, Nusa Tenggara Barat, 83116, Indonesia

Email: prabowo@dsn.dinus.ac.id

Vincentius Hadiana Wibawa

Universitas Dian Nuswantoro,

Jalan Gajah Mada No. 170, Mataram, Nusa Tenggara Barat, 83116, Indonesia

Email: 118202300026@mhs.dinus.ac.id
