

## **Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Kahoot!* Untuk Guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu**

**Mitra Pramita\*, R. Ati Sukmawati, Muhammad Hifdzi Adini, Ilahidah Fah Ngestu, dan Thari Maulida Noorsafitri**

Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

[mitrapramita92@ulm.ac.id](mailto:mitrapramita92@ulm.ac.id)

**Abstrak:** Permasalahan yang dialami guru-guru di sekolah mitra yaitu kurangnya pengetahuan terhadap teknologi dalam pembelajaran yang dapat membantu pekerjaan guru menjadi lebih mudah dan menarik. Hal ini menjadi catatan untuk guru agar bisa membuat pembelajaran yang menarik dan lebih kreatif. Pada pembelajaran maupun latihan evaluasi guru bisa memberikan pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan menggunakan aplikasi. Aplikasi yang memungkinkan untuk guru salah satunya adalah Aplikasi *Kahoot!*. Penggunaan aplikasi *Kahoot!* yang memanfaatkan teknologi dirasa akan lebih menarik dan efisien dibandingkan peserta didik harus menuliskan jawabannya dikertas. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang Aplikasi *Kahoot!* sebagai media evaluasi yang dapat digunakan oleh guru-guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu dalam pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Juni 2021 secara tatap muka dengan mematuhi protokol kesehatan dihadiri oleh 29 orang guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu. Metode yang digunakan yaitu metode ceramah, metode demonstrasi, diskusi dan tanya jawab. Hasil kegiatan yang telah dilaksanakan untuk guru-guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu yaitu pelatihan dapat memberikan manfaat, pemahaman dan kemampuan guru dalam membuat media evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot!* melalui keterlibatan secara aktif dan rata-rata peserta memberikan respon positif terhadap pelatihan yang diberikan.

**Kata Kunci:** Evaluasi; Kahoot; Media; Pembelajaran

**Abstract:** *The problem experienced by teachers in partner schools is the lack of knowledge of technology in learning that can help teachers' work become more accessible and more interesting. This is a record for teachers to be able to make learning exciting and more creative. In learning and evaluation exercises, teachers can provide interesting and creative learning by using applications. The application that allows for teachers of them is the Kahoot! Application. Kahoot Applications that utilize technology are felt to be more attractive and efficient than learners must write the answers on the thread. This devotional activity aims to provide knowledge about Kahoot Application as an evaluation medium that elementary teachers can use in Tanah Bumbu Regency in learning. On Wednesday, June 23, 2021, the training was face-to-face by complying with health protocols attended by 29 elementary school teachers in Tanah Bumbu Regency. The methods used are lecture methods, demonstration methods, discussions and Q&A. The results of activities that have been carried out for elementary school teachers in Tanah Bumbu Regency, namely training, can provide benefits, understanding and ability of teachers in making evaluation media using kahoot application through active involvement and the average participant gives a positive response to the training provided.*

**Keywords:** *Evaluation; Kahoot; Media; Learning*

**How to cite:** Pramita, M., Sukmawati, R. A., Adini, M.H., Ngestu, I.F., & Noorsafitri, T. M. (2021). Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Kahoot!* Untuk Guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 349-356.

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan hal yang paling penting dan utama untuk setiap bangsa untuk membangun negaranya. Pada proses pembelajaran guru mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu guru harus melaksanakan suatu kegiatan yang dinamakan dengan evaluasi (Idrus, 2019).

Proses pembelajaran yang dialami saat ini menjadi salah satu permasalahan, masalah yang sering muncul yaitu peserta didik pada saat menjawab soal yang diberikan berupa soal evaluasi, biasanya guru hanya mengacu pada tulisan yang panjang dan banyak. Selama ini alat evaluasi yang digunakan cenderung monoton seperti beralaskan alat tulis, serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi sehingga membuat peserta didik jenuh. Evaluasi dalam pembelajaran di sekolah sangat sering dilakukan seperti untuk ulangan harian, ulangan tengah semester (UTS), ulangan akhir semester (UAS) dan lain-lain, akan tetapi alat pendukung yang digunakan apakah sudah bagus, efektif dan efisien. Permasalahan ini juga dialami di sekolah mitra yaitu kurangnya pengetahuan guru terhadap teknologi dalam pembelajaran yang dapat membantu pekerjaan guru menjadi lebih mudah dan menarik. Seharusnya hal ini menjadi catatan untuk guru agar bisa membuat pembelajaran yang menarik dan lebih kreatif, misalnya dalam pembelajaran maupun latihan evaluasi guru bisa memberikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi (Licorish, Owen, Daniel, & George, 2018; Plump & LaRosa, 2017).

Penggunaan teknologi seperti aplikasi sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Masalah yang muncul sekarang yaitu peserta didik lebih cepat dalam memahami bagaimana cara menggunakan aplikasi tetapi peserta didik masih belum bisa memanfaatkan aplikasi dengan baik untuk proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi saat proses pembelajaran maupun proses evaluasi sangat banyak seperti yang sudah kita ketahui. Akan tetapi kurangnya pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan aplikasi dalam proses pembelajaran dan evaluasi akan menjadi masalah yang sangat besar bagi seorang guru yang tidak melek dengan teknologi (Idrus, 2019; Munthe, 2015).

Teknologi sekarang ini memiliki andil yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Hal ini disebabkan karena perkembangan teknologi berjalan sangat cepat, sehingga perlunya inovasi dalam pembelajaran seperti game based learning yang dapat digunakan guru (Correia & Santos, 2017). Merancang pembelajaran diperlukan suatu konsep lingkungan yang kreatif dan inovatif sehingga dapat membuat peserta didik dan guru tidak terlalu tertinggal jauh terhadap perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin pesat (Prieto, Palma, Tobías, & León, 2019; Wang & Tahir, 2020). Salah satu cara untuk membuat suatu konsep lingkungan yang kreatif dan inovatif adalah merancang langkah-langkah dalam pembelajaran yaitu baik dalam proses pembelajaran maupun proses evaluasi. Kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang alangkah baiknya

menggunakan teknologi yang memudahkan guru dan peserta didik. Salah satunya yang dapat digunakan adalah aplikasi *Kahoot!* (Muhd Al-Aarifin et al., 2019; Olesova & Johnston, 2013). Aplikasi ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran karena bisa digunakan untuk media evaluasi (Prieto et al., 2019; Suyidno et al., 2019). Peserta didik juga menyukai Aplikasi *Kahoot!* karena lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Alfansyur & Mariyani, 2019). Siswa cenderung kurang tertarik ketika harus menulis jawabannya dilembaran jawaban kertas evaluasi. Menurut (Sutirna dan Suntoko, 2018) media *Kahoot!* merupakan *webtool* untuk membuat kuis, diskusi, dan survei. Hal serupa juga dinyatakan oleh (Ilmiyah & Sumbawati, 2019) bahwa Aplikasi *Kahoot!* adalah aplikasi berbasis online yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran seperti kuis online yang menarik dan interaktif. Permasalahan yang dialami oleh sekolah mitra yaitu masih kurangnya pengetahuan guru-guru SD tentang Aplikasi *Kahoot!* sehingga guru-guru di sana belum pernah menggunakan Aplikasi *Kahoot!* saat proses pembelajaran, padahal dengan menggunakan teknologi dapat membantu guru dalam mengevaluasi dan dapat menarik siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka tujuan dari pengabdian kepada masyarakat adalah untuk memberikan pengetahuan tentang media evaluasi berbasis *Kahoot!* yang dapat digunakan oleh untuk guru-guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu dalam pembelajaran. Kegiatan pelatihan yang diberikan diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi salah satu solusi yang dialami saat proses pembelajaran di sekolah.

## METODE

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Juni 2021 bertempat

di SDN 1 Sekapuk pada pukul 09.00 s.d. 16.30 WITA. Pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka/luring dengan mematuhi protokol kesehatan. Peserta pelatihan ini diikuti oleh guru-guru SD di kabupaten Tanah Bumbu berjumlah 29 orang. Pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan beberapa metode yaitu metode ceramah, metode demonstrasi, diskusi dan tanya jawab. Metode ceramah dilaksanakan dengan menyampaikan materi pertama tentang aplikasi *Kahoot!* yaitu membuat akun *Kahoot!* dan homepage *Kahoot!* Kegiatan ini dilakukan secara interaktif, sehingga memungkinkan para peserta untuk memberi komentar atau bertanya atas materi yang disampaikan. Selanjutnya, kegiatan demonstrasi dilaksanakan dengan mendemokan Aplikasi *Kahoot!* dan bagaimana membuat/memasukkan kuis pada Aplikasi *Kahoot!* untuk proses pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan diskusi dilakukan sekaligus ketika presentasi yang dilakukan secara interaktif sehingga dapat memberi ruang para peserta untuk bertanya atau berkomentar berbagai kendala atau permasalahan yang ditemukan saat pelatihan berlangsung.

Data respon peserta pelatihan diambil menggunakan kuesioner yang dibuat menggunakan *Google Form* dengan menggunakan skala Likert (1-4 pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju). Data yang didapat dari angket kemudian dihitung persentase tiap pilihan jawabannya dan dikelompokkan berdasarkan aspek penilaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang diberikan berupa pelatihan media evaluasi pembelajaran berbasis Aplikasi *Kahoot!* merupakan salah satu bentuk dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Komputer FKIP

Universitas Lambung Mangkurat untuk guru-guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu. Pada kegiatan ini tim PKM terdiri dari 3 orang dosen dan 2 orang mahasiswa.

Pelatihan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 23 Juni 2021 bertempat di SDN 1 Sekapuk pada pukul 09.00 – 16.30 WITA. Pada pelaksanaan kegiatan ini seharusnya dilaksanakan di SDS Bina Bersama, akan tetapi karena akses jalan menuju ke lokasi dan fasilitas sarana dan prasarana di sekolah tersebut yang kurang memadai, maka pelatihan dilaksanakan di SDN 1 Sekapuk Kabupaten Tanah Bumbu yang diikuti oleh guru-guru sebanyak 29 guru SD dari berbagai sekolah. Kegiatan ini disambut dengan baik oleh Ketua KKG Gugus 2 Fokus Kec. Satui, pengawas TK/SD, kepala sekolah dan guru-guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu.

Pada pelaksanaan pelatihan, TIM peneliti membagi dalam dua sesi kegiatan, Narasumber pada pelatihan ini adalah Nur Anisa Fitriani, S.Pd. Pada sesi pertama yaitu memberikan pengetahuan dasar tentang apa itu aplikasi *Kahoot!* dan bagaimana cara membuat akun *Kahoot!* dan homepage *Kahoot!*. Kegiatan ini dimaksudkan agar semua peserta memahami konsep utama dalam penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran (Alfansyur & Mariyani, 2019; Fazriyah, Saraswati, Permana, & Indriani, 2020; Supriatini, Refson, & Mustofa, 2020). Pelatihan seperti ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru dalam membuat soal evaluasi berbasis online (Lutfi, Kusumawardani, Imawati, & Misriandi, 2020). Selanjutnya, sesi kedua yaitu membuat atau mengaplikasikan *Kahoot!* dan memainkan permainan dengan *Kahoot!* (Murciano-Calles, 2020).

Pada kegiatan ini peserta diminta untuk mengaplikasikan/praktik langsung Aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran. Pada tahapan ini, setelah pemateri

memberikan materi, peserta diberikan kesempatan untuk bekerja secara langsung dalam menggunakan Aplikasi *Kahoot!*. Adapun contoh Aplikasi *Kahoot!* yang sudah dibuat oleh peserta, disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Aplikasi *Kahoot!* yang Dibuat oleh Peserta

Peserta sangat berperan aktif dalam pada saat kegiatan ini berlangsung, karena peserta diminta untuk mempraktikkan langsung bagaimana cara membuat soal, dan memasukkan soal yang sudah dibuat ke Aplikasi *Kahoot!*. Sebelumnya peserta mengevaluasi latihan siswa dalam pembelajaran secara manual dengan mengoreksi satu persatu kertas latihan dari siswa. Peserta menyatakan bahwa aplikasi ini sangat menarik dan guru sangat mudah dalam mengevaluasi latihan siswa. Berikut evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot!* Disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2 Evaluasi menggunakan Aplikasi *Kahoot!*

Peserta juga sangat senang dan antusias pada saat proses pelatihan dilaksanakan. Hal ini dapat dilihat saat semua peserta diminta untuk membuat dan memasukkan kuis ke aplikasi *Kahoot!* secara mandiri. Penggunaan Aplikasi *Kahoot!* dirasa akan lebih menarik dan efektif digunakan saat

pembelajaran (Bahar, Setyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020). Adapun kelebihan dari Aplikasi *Kahoot!* yaitu penggunaan teknologi sebagai media untuk belajar bagi siswa, dan melatih kemampuan motorik siswa dalam pengoperasian Aplikasi *Kahoot!*. Selain kelebihan, Aplikasi *Kahoot!* juga memiliki kelemahan untuk digunakan yaitu kurang memadainya fasilitas sekolah, harus memiliki jaringan yang bagus, siswa cenderung dapat membuka hal-hal yang lain, jam pertemuan di kelas yang terbatas, dan guru harus memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Aplikasi *Kahoot!* (Bahar et al., 2020).

Pada pelaksanaan pelatihan terdapat beberapa kendala yang dialami yaitu hanya beberapa peserta yang memiliki laptop pribadi dan untuk jaringan listrik maupun internet juga kurang baik. Akan tetapi semua peserta sangat senang mengikuti pelatihan tersebut. Peserta yang mengalami kesulitan dan tertinggal karena sesuatu masalah akan dibimbing oleh tim sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan lancar dapat dilihat dari Gambar 3.



Gambar 3 Tim Palaksana Membantu Peserta dalam membuat aplikasi *Kahoot!*

Beberapa peserta menyatakan sangat senang karena dapat mengikuti pelatihan ini, Antusiasme para peserta pelatihan menunjukkan betapa penting pelatihan ini dalam membantu proses pembelajaran hal ini dibuktikan dengan kehadiran para peserta yang sangat tinggi serta mengikuti pelatihan dengan penuh waktu. Tidak lupa sebelum pelatihan ditutup peserta dan tim PKM untuk foto seperti Gambar 4.



Gambar 4 Foto Bersama Peserta dan Tim PKM

Kegiatan terakhir adalah peserta diminta juga untuk mengisi kuesioner yang sudah dibuat oleh tim PKM. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Kuesioner dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian pertama khusus tentang media evaluasi pembelajaran berbasis *Kahoot!*, sedangkan bagian kedua tentang pelaksanaan pelatihan media evaluasi pembelajaran berbasis *Kahoot!*. Berikut adalah tabel hasil kuesioner yang sudah direkapitulasi dari 29 orang peserta.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Indikator Pertanyaan	Skala Likert (%)		
	SS (4)	S (3)	TS (2)
<b>Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis <i>Kahoot!</i></b>			
Materi yang disampaikan menambah pemahaman tentang aplikasi <i>Kahoot!</i> sebagai media evaluasi pembelajaran	66,7	33,3	-

Materi yang disampaikan menambah pemahaman tentang cara/proses dalam menggunakan aplikasi <i>Kahoot!</i> untuk evaluasi pembelajaran	66,7	33,3	-
Aplikasi <i>Kahoot!</i> merupakan aplikasi yang baru dipelajari/digunakan dalam membuat media evaluasi pembelajaran	50	50	-
Aplikasi <i>Kahoot!</i> dapat digunakan untuk media evaluasi pembelajaran	33,3	66,7	-
Aplikasi <i>Kahoot!</i> dapat digunakan untuk “kegiatan inti pembelajaran”	16,7	66,7	16,6
Aplikasi <i>Kahoot!</i> dapat digunakan untuk “kegiatan penutup pembelajaran”	50	50	-
Aplikasi <i>Kahoot!</i> membuat media pembelajaran lebih menarik dan interaktif	66,7	33,3	-
<b>Pelaksanaan Pelatihan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis <i>Kahoot!</i></b>			
Saya akan menerapkan materi pelatihan ini dikelas saya	50	50	-
Materi yang dibawakan sesuai dengan pekerjaan sehari-hari/permasalahan yang dihadapi	16,6	83,4	-
Kualitas penyampaian materi sangat baik dan mudah dipahami	50	50	-
Sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan saya	33,3	66,7	-

Berdasarkan pada Tabel 1 di atas memperlihatkan respon peserta yang mengikuti pelatihan. Hasil analisis kuesioner respon yang didapatkan dari 29 peserta pelatihan secara garis besar menyatakan setuju tentang pelatihan yang diberikan. Pada tabel di atas menunjukkan bahwa materi pelatihan dapat memberikan pemahaman tentang dasar Aplikasi *Kahoot!* dan bagaimana cara menggunakan Aplikasi *Kahoot!* untuk media evaluasi sebesar 66,7% peserta menjawab sangat setuju. Pelatihan menggunakan Aplikasi *Kahoot!* sebagai media evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif saat diterapkan dalam proses pembelajaran sebesar 66,7% peserta menjawab sangat setuju.

Adapun saran dan respon peserta terkait pelaksanaan kegiatan pelatihan menyatakan bahwa kegiatan seperti ini sebaiknya lebih sering diagendakan dengan pengalokasian waktu yang tidak hanya sehari saja dan mereka berharap akan ada lagi pelatihan sejenis seperti ini yang berbasis teknologi untuk guru-guru dalam mengatasi permasalahan saat ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan tentang media evaluasi pembelajaran berbasis *Kahoot!* untuk guru-guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu diperoleh simpulan bahwa pelatihan dapat memberikan manfaat, pemahaman dan kemampuan guru dalam membuat media evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot!* melalui keterlibatan secara aktif dalam mendengarkan penjelasan tim pemateri, membaca materi pelatihan, mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, berpartisipasi dalam membuat media evaluasi pembelajaran menggunakan *Kahoot!* selama kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan media berbasis ict “Kahoot” dalam pembelajaran ppkn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia,

- L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Correia, M., & Santos, R. (2017). Game-based learning: The use of kahoot in teacher education. *2017 International Symposium on Computers in Education, SIIE 2017, 2018-Janua*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/SIIE.2017.8259670>
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Idrus. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *ADAARA*, (2), 920–935.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Journal Information Engineering and Educational Tecnology*, 03(01), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Student perception Kahoot. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–24.
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (sd) pada guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Muhd Al-Aarifin, I., Anisa, A., Jamilah, A.-M. M., Nik Mohd Rizal, M. F., Mohd Zarawi, M. N., & Mohamad Najib, M. P. (2019). Using Kahoot! as a formative assessment tool in medical education: A phenomenological study. *BMC Medical Education*, 19(1), 1–8.
- Murciano-Calles, J. (2020). Use of kahoot for assessment in chemistry education: a comparative study. *Journal of Chemical Education*, 97(11), 4209–4213. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00348>
- Olesova, L., & Johnston, J. (2013). Effectiveness of audio feedback in distance education. *Innovations in Teaching & Learning Conference Proceedings*, 5. <https://doi.org/10.13021/g8060p>
- P. Munthe, A. (2015). Pentingnya evaluasi program di institusi pendidikan: Sebuah pengantar, pengertian, tujuan dan manfaat. *Scholaria*, 5(2), 1–14.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for elearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Prieto, M. C., Palma, L. O., Tobías, P. J. B., & León, F. J. M. (2019). Student assessment of the use of kahoot in the learning process of science and mathematics. *Education Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.3390/educsci9010055>
- Supriatini, Refson, & Mustofa. (2020). Pengembangan alat evaluasi menggunakan kahoot pada pembelajaran bahasa indonesia untuk siswa kelas vii. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 48–62.
- Sutirna dan Suntoko. (2018). Persepsi guru terhadap inovasi media (Penelitian survey di lingkungan guru se komisariat telukjambe karawang).

- Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(7), 85–90.
- Suyidno, S., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Mastuang, M., Sasmita, F. D., ... Ramadhan, R. (2019). Pelatihan media berbasis e-learning menggunakan Kahoot! untuk guru fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v1i1.1779>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(January), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>