



**PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI *KAHOOT* UNTUK PEMBELAJARAN  
 ILMU AL-QURAN PADA MAHASISWI PROGRAM STUDI ILMU ALQURAN DAN TAFSIR  
 DI UNIVERSITAS NURUL JADID PAITON PROBOLINGGO**

**Luthviah Romziana<sup>1</sup>, Wilda Masruroh<sup>2</sup>, Wasilatun Najiyah<sup>3</sup>,  
 Nur Afifah<sup>4</sup>, Qurratul Layyinah<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo

Email: [romziana@unuja.ac.id](mailto:romziana@unuja.ac.id)  
[masrurohwilda7@gmail.com](mailto:masrurohwilda7@gmail.com)  
[wasilatunnajiyahwasil@gmail.com](mailto:wasilatunnajiyahwasil@gmail.com)  
[layyinah2003@gmail.com](mailto:layyinah2003@gmail.com)

| Abstrak  | Info Artikel  |
|--|---|
| <p><i>Pengabdian kepada masyarakat di Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu Al-Quran dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot. Program ini melibatkan pelatihan bagi mahasiswa program studi Ilmu Alquran dan Tafsir mengenai penggunaan Kahoot dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran media dan sumber pembelajaran cenderung penuh dengan teori dan membuat bosan, maka perlunya media teknologi informasi untuk mengundang perhatian belajar mahasiswa. Dengan hadirnya aplikasi Kahoot merupakan aplikasi populer pada masa sekarang yang melibatkan mahasiswa, dosen untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam bentuk permainan, kuis, survey dan jajak pendapat terutama materi ilmu al-Quran. Bentuk pelatihan ini terdiri atas tiga tahapan yaitu, tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan berupa pelatihan, dan tahapan evaluasi. Berdasarkan hasil pelatihan dapat disimpulkan bahwa mahasiswa IAT Universitas Nurul Jadid, merasakan sangat manfaat dan efektif dari penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan pemahaman materi serta menyenangkan ditandai dengan respon dari mahasiswa IAT fokus mendengarkan penjelasan dosen dan antusias menjawab pertanyaan studi al-Quran melalui aplikasi Kahoot. Selain itu, mahasiswa IAT bisa mempraktekkan langsung cara menggunakan aplikasi tersebut dengan baik.</i></p> | <p>Diajukan : 5-8-2024<br/>         Diterima : 21-10-2024<br/>         Diterbitkan : 25-10-2024</p> <p><b>Kata kunci:</b><br/> <i>Ilmu Al-Quran; Kahoot; Pelatihan; Pembelajaran</i></p> <p><b>Keywords:</b><br/> <i>Al-Quran Science; Kahoot; Training; Learning</i></p> |
| <p><b>Abstract</b></p> <p><i>Community service at Nurul Jadid University Paiton Probolinggo aims to increase the effectiveness of learning Al-Quran knowledge by utilizing the Kahoot application. This program involves training for female students of the Koranic and Tafsir Science study program regarding the use of Kahoot in integrating technology into the learning process. Learning media and learning resources tend to be full of theory and make you bored, so information technology media is needed to attract student learning attention. With the presence of the Kahoot application, it is a popular application nowadays that involves female students and lecturers to interact with learning material in the form of games, quizzes, surveys and opinion polls, especially Al-Quran knowledge material. This form of training consists of three stages, namely, the planning stage, the implementation stage in the form of training, and the evaluation stage. Based on the results of the training, it can be concluded that</i></p>  |   |

*IAT students at Nurul Jadid University felt very useful and effective from using the Kahoot application in increasing involvement in understanding the material and it was fun as indicated by the response from IAT students who focused on listening to the lecturer's explanations and were enthusiastic about answering Al-Quran study questions through the Kahoot application. Apart from that, IAT students can practice directly how to use the application well.*

**Cara mensitasi artikel:**

Romziana, L., Masrurroh, W., Najiyah, W., Afifah, N., & Layyinah, Q. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Pembelajaran Ilmu Al-Quran Pada Mahasiswi Program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir di Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo. *IJCD: Indonesian Journal of Community Dedication*, 2(3), 374-388. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJCD>

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi telah merambah hampir semua aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo, sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi terkemuka di Indonesia, menyadari pentingnya adaptasi terhadap perubahan ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam Program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir. Program studi ini bertujuan untuk membekali mahasiswi dengan pengetahuan mendalam tentang Al-Qur'an, termasuk tafsir, hafalan, dan konteks sejarahnya. Namun, berbagai tantangan dalam proses pembelajaran yang ada saat ini memerlukan perhatian dan solusi inovatif.

Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan dalam program studi ini. Metode pembelajaran yang ada, seperti kuliah, diskusi, dan pembacaan teks, meskipun masih relevan, sering kali dianggap kurang menarik dan tidak memadai untuk meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswi. Akibatnya, minat dan motivasi belajar mahasiswi bisa menurun, yang pada gilirannya mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi. Metode yang kurang bervariasi dapat menyebabkan mahasiswi merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar, yang menghambat pemahaman yang mendalam tentang ilmu Al-Qur'an.

Kendala lain yang perlu diatasi adalah dalam pengukuran pemahaman mahasiswi. Penilaian pemahaman selama ini masih dilakukan dengan cara tradisional melalui ujian tertulis atau lisan, yang tidak selalu memberikan gambaran yang akurat tentang pemahaman mahasiswi secara menyeluruh. Metode penilaian ini juga cenderung kurang menarik bagi mahasiswi dan tidak memberikan umpan balik yang cepat, yang penting untuk memperbaiki pemahaman mereka. Pengukuran pemahaman yang lebih dinamis dan interaktif dapat membantu mahasiswi dalam memahami materi dengan lebih baik dan mendalam.

Motivasi belajar mahasiswi juga menjadi tantangan penting. Motivasi belajar bisa menurun seiring waktu, terutama jika metode pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi atau terlalu monoton. Untuk menjaga minat mahasiswi, perlu adanya pendekatan baru yang dapat menghidupkan suasana belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan mahasiswi. Salah satu teknologi yang dapat membantu belajar lebih mudah, kondusif, menarik dan efektif serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik khususnya dalam bidang ilmu Al-Qur'an yaitu menggunakan aplikasi Kahoot.

Kahoot salah satu media pembelajaran berbasis internet memiliki fitur berupa game kuis. mudah diakses dan *user friendly*. Kahoot termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif dikarenakan dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta pre-test dan post-test (Maya Siti Sakdah, dkk 2022:489). Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Rafnis, 2018:2) Kahoot dapat menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan laptop, handphone, dan proyektor. Dengan bermain kahoot pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat peserta didik senang dan tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti (Riris Nurkholidah Rambe et al:2023).

Penggunaan Kahoot tidak perlu menginstal software, baik di laptop maupun gawai karena dibuat melalui web base software serta tidak perlu spesifikasi hardware dan software khusus untuk dalam penggunaannya. Sebagai web base software hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai pendidik atau trainer melalui akunkahoot.com. Jika sudah memiliki akun facebook atau akun gmail, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut. Sebagai user peserta didik hanya menggunakan alamat URL kahoot.it tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun pendidik ketika Kahoot diterapkan. Khusus di smartphone difasilitasi dengan adanya mobile app yang dapat diunduh secara gratis melalui Google Playstore. Peserta yang memainkan Kahoot, akan diberikan pertanyaan yang ditampilkan di layar, kemudian para peserta diberi batas waktu untuk menjawab. Setiap jawaban benar atau salah akan langsung ditampilkan di layar dan mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan, lima posisi poin tertinggi akan ditampilkan dilayar, sedangkan di akhir game Kahoot hanya menampilkan urutan poin tiga besar (Fenny Eka Mustikawati, 2019:102).

Oleh karenanya, penting diadakan "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Pembelajaran Ilmu Al-Qur'an Pada Mahasiswi Program Studi Ilmu Alqur'an di Universitas Nurul Jadid" dengan tujuan memberikan pemahaman dan keterampilan mahasiswi IAT UNUJA dalam menggunakan aplikasi Kahoot dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswi IAT UNUJA dalam bidang ilmu al-Quran melalui aplikasi Kahoot. Kahoot tidak hanya akan membantu dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswi, tetapi juga dalam memperbaiki pengukuran pemahaman dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan relevan. Inovasi ini diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam pembelajaran Ilmu Al-Qur'an dan membantu mahasiswi dalam mencapai pemahaman yang lebih mendalam serta keterlibatan yang lebih tinggi dalam studi mereka.

## **METODE**

Pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran ilmu Al-Quran Program Studi Ilmu Alquran di Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo melibatkan pendekatan sistematis yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode ini dirancang untuk memastikan bahwa pelatihan yang diberikan tidak hanya memperkenalkan teknologi baru tetapi juga

memfasilitasi integrasi yang efektif dalam proses pembelajaran, serta melakukan evaluasi yang komprehensif terhadap keberhasilan program. Adapun tahapan metode pelatihan sebagai berikut:

1. **Tahapan perencanaan**, adalah langkah awal yang sangat penting dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap ini, tim KKN melakukan beberapa kegiatan krusial untuk memastikan bahwa pelatihan yang akan dilaksanakan memenuhi kebutuhan dan tujuan yang diharapkan.
2. **Tahapan pelaksanaan**, diisi pelatihan pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk pembelajaran ilmu Al-Quran pada mahasiswi Program Studi Ilmu Alquran Dan Tafsir yang dihadiri kurang lebih 60 mahasiswi. Acara ini dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Juli 2024 yang bertempat di kampus Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo.
3. **Tahapan evaluasi**, merupakan langkah penting untuk menilai efektivitas pelatihan dan memastikan bahwa tujuan pengabdian kepada masyarakat tercapai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahapan Perencanaan

Proses perencanaan dimulai dengan analisis kebutuhan yang mendalam untuk memahami tantangan dan permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswi dan dosen dalam konteks pembelajaran ilmu Al-Quran. Tim KKN memulai langkah ini dengan mengadakan diskusi dan konsultasi dengan pihak-pihak terkait, termasuk dosen dan pengelola program studi. Diskusi ini berfokus pada identifikasi kendala-kendala yang ada dalam metode pembelajaran tradisional yang digunakan saat ini, serta bagaimana teknologi seperti Kahoot dapat memberikan solusi. Dalam proses ini, tim KKN mengumpulkan informasi tentang cara-cara dosen mengajar dan cara mahasiswi belajar, termasuk tantangan dalam keterlibatan dan pemahaman materi. Analisis ini juga mencakup studi terhadap kurikulum yang ada dan bagaimana teknologi dapat diintegrasikan untuk meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran.

Setelah mengidentifikasi kebutuhan, tim KKN melanjutkan dengan merancang kurikulum pelatihan yang komprehensif. Kurikulum ini mencakup berbagai materi penting mengenai penggunaan aplikasi Kahoot. Tim merancang modul yang meliputi pengenalan aplikasi, pembuatan kuis, serta teknik integrasi Kahoot dengan materi ilmu Al-Quran. Dalam merancang kurikulum, tim mempertimbangkan tingkat pemahaman peserta terhadap teknologi dan materi pembelajaran. Ini memastikan bahwa materi pelatihan relevan dan mudah dipahami oleh semua peserta pelatihan. Kurikulum ini juga dirancang untuk memberikan keseimbangan antara teori dan praktik, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep penggunaan Kahoot tetapi juga dapat mengaplikasikannya secara langsung dalam konteks pembelajaran mereka.

Sebagai bagian dari perencanaan, tim KKN juga menyiapkan berbagai bahan ajar yang diperlukan untuk pelatihan. Ini termasuk panduan penggunaan Kahoot yang mencakup langkah-langkah rinci untuk membuat dan mengelola kuis, serta tips dan trik untuk memanfaatkan fitur-fitur aplikasi dengan efektif. Selain panduan, tim menyusun contoh kuis yang relevan dengan topik ilmu Al-Quran. Contoh kuis ini dirancang untuk memberikan gambaran praktis tentang bagaimana Kahoot dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep dalam ilmu Al-Quran, seperti tafsir,

tajwid, dan sejarah. Dengan menyediakan bahan ajar yang lengkap, tim memastikan bahwa peserta pelatihan memiliki semua alat yang diperlukan untuk memahami dan menerapkan Kahoot dalam konteks pembelajaran mereka.

Selain mempersiapkan materi, tim KKN menetapkan jadwal dan format pelatihan yang terstruktur. Jadwal ini mencakup durasi setiap sesi pelatihan, metode penyampaian materi, dan mekanisme evaluasi pelatihan. Tim menentukan bahwa pelatihan akan dilakukan dalam beberapa sesi untuk memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar secara bertahap dan menerapkan pengetahuan mereka secara langsung. Metode penyampaian materi dipilih untuk memaksimalkan keterlibatan peserta, termasuk presentasi, demonstrasi langsung, dan sesi praktik. Selain itu, mekanisme evaluasi pelatihan dirancang untuk mengukur pemahaman peserta dan efektivitas pelatihan. Ini mencakup umpan balik langsung dari peserta dan penilaian terhadap kuis yang mereka buat dan gunakan.

Persiapan logistik merupakan aspek penting dalam tahapan perencanaan ini. Tim KKN melakukan pengadaan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk pelatihan. Ini termasuk memastikan bahwa semua peserta memiliki akses ke perangkat seperti laptop, tablet, atau *smartphone* yang diperlukan untuk menggunakan Kahoot. Selain itu, tim memastikan bahwa koneksi internet yang stabil tersedia untuk semua peserta, sehingga pelatihan dapat berjalan tanpa kendala teknis. Persiapan logistik ini juga mencakup pengaturan ruang pelatihan yang memadai, dengan fasilitas yang mendukung penggunaan teknologi dan memastikan kenyamanan peserta selama sesi pelatihan.

Secara keseluruhan, tahapan perencanaan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memastikan pelatihan yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Dengan melakukan analisis kebutuhan yang mendalam, merancang kurikulum yang komprehensif, menyiapkan bahan ajar dan contoh yang relevan, serta melakukan persiapan logistik yang matang, tim KKN memastikan bahwa program pelatihan dapat dilaksanakan dengan sukses dan memberikan manfaat maksimal bagi mahasiswi di Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Tahapan perencanaan ini membentuk dasar yang kuat bagi pelaksanaan pelatihan dan memastikan bahwa teknologi Kahoot dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran ilmu Al-Quran.

## **2. Tahapan Pelaksanaan**

Tahapan pelaksanaan merupakan fase krusial dalam pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan memanfaatkan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan pembelajaran ilmu Al-Quran di Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Implementasi operasional dan teknis dari tahapan ini melibatkan berbagai kegiatan yang dirancang untuk memastikan pelatihan berjalan lancar, mencapai tujuan yang diharapkan, dan memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta. Berikut adalah deskripsi rinci mengenai bagaimana tahapan pelaksanaan telah diimplementasikan di universitas tersebut.

Tahapan pelaksanaan dimulai dengan persiapan awal yang melibatkan penyusunan dan pengaturan segala kebutuhan teknis dan logistik. Tim KKN memastikan bahwa semua perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan

tersedia dan berfungsi dengan baik. Ini termasuk memastikan bahwa ruang pelatihan dilengkapi dengan komputer atau laptop, proyektor, dan sistem audio yang memadai. Koneksi internet yang stabil dan cepat juga dipastikan agar semua peserta dapat mengakses aplikasi Kahoot tanpa gangguan. Tim melakukan pengecekan dan uji coba peralatan sebelum hari pelatihan untuk memastikan bahwa tidak ada masalah teknis yang dapat mengganggu jalannya sesi.

Pada hari pelatihan Kamis, 18 Juli 2024, sesi dibuka dengan pengenalan dan orientasi mengenai tujuan dan agenda pelatihan. Dosen pembimbing, yang berperan sebagai fasilitator utama, menyampaikan pengantar tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya aplikasi Kahoot. Penjelasan ini meliputi gambaran umum tentang fitur-fitur Kahoot, manfaatnya dalam konteks pendidikan, serta bagaimana aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan mempermudah evaluasi pemahaman materi.



**Gambar 1. Pelatihan Aplikasi Kahoot**

Setelah pengantar, sesi dilanjutkan dengan demonstrasi langsung tentang cara menggunakan Kahoot. Dosen dan mahasiswa KKN, yang berfungsi sebagai asisten praktis, menunjukkan langkah-langkah untuk membuat kuis, mengatur polling, dan memanfaatkan fitur-fitur interaktif lainnya. Demonstrasi ini dilakukan dengan cara yang interaktif dan partisipatif, mengajak peserta untuk berlatih langsung menggunakan aplikasi Kahoot. Tim KKN menyediakan contoh kuis yang relevan dengan materi ilmu Al-Quran, seperti materi asbabun nuzul, makki madani, sejarah penulisan al-Quran, dll, untuk memberikan gambaran praktis tentang penerapan Kahoot dalam konteks pembelajaran mereka.

Selama sesi pelatihan, mahasiswa IAT diberi tugas untuk membuat kuis Kahoot berdasarkan topik ilmu Al-Quran yang telah ditentukan. Mahasiswa KKN, dengan bimbingan dari dosen, membantu kelompok dalam proses pembuatan kuis, memberikan bantuan teknis, dan menjawab pertanyaan yang muncul. Kemudian mahasiswa IAT mempresentasikan kuis yang mereka buat kepada seluruh peserta, menerima umpan balik dari dosen dan rekan-rekan mereka, serta melakukan revisi jika diperlukan. Aktivitas ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta tentang cara membuat kuis yang efektif dan relevan dengan materi pembelajaran.



**Gambar 2. Mahasiswi IAT Praktek Mengaplikasikan Kahoot**

Selanjutnya, mahasiswi IAT mencoba bermain Kahoot yang diberikan pertanyaan-pertanyaan berupa kuis materi studi al-Quran, sehingga para mahasiswi akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh dosen. Setelah itu, nantinya akan muncul kode, barcode atau link sebagai akses mahasiswi yang mengikuti game kuis. Setelah game muncul, mahasiswi dapat mengikuti kuis pada aplikasi Kahoot dengan cara memasukkan pin pada link [www.Kahoot.it](http://www.Kahoot.it) melalui laptop ataupun *handphone*. Selanjutnya, mahasiswi dapat mengikuti kuis pada aplikasi Kahoot dan menjawab semua pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berupa soal pilihan ganda sekitar 15 soal dengan durasi 10 detik di setiap soalnya. Setiap jawaban yang benar atau salah akan tampil di layar dan poin peringkat akan muncul di akhir setiap pertanyaan. Lima peringkat tertinggi ditampilkan di layar, sedangkan Kahoot hanya menampilkan urutan pertanyaan di akhir permainan tiga poin terbaik. Para mahasiswi IAT sangat antusias sekali dalam pelatihan ini, terlihat dari mereka fokus mendengarkan penjelasan dosen, dan mempraktekkan apa yang sudah dijelaskan serta menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar ilmu al-Quran dengan riang dan gembira.



**Gambar 3. Salah Satu Mahasiswi Bertanya**

Selama pelatihan, mekanisme evaluasi diterapkan untuk menilai pemahaman peserta dan efektivitas program pelatihan. Ini termasuk kuis evaluasi yang dilakukan pada akhir sesi untuk mengukur sejauh mana peserta memahami materi yang telah

disampaikan. Selain itu, tim KKN mengumpulkan umpan balik dari peserta melalui kuesioner dan diskusi kelompok, untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai kualitas pelatihan, kejelasan materi, dan manfaat yang diperoleh dari penggunaan Kahoot. Data evaluasi ini sangat penting untuk menilai keberhasilan pelatihan dan untuk melakukan perbaikan jika diperlukan.

Akhir dari tahapan pelaksanaan adalah penyusunan laporan hasil pelatihan. Tim KKN menganalisis data yang dikumpulkan selama pelatihan dan implementasi, menilai keberhasilan program, serta menyusun rekomendasi untuk langkah-langkah berikutnya. Laporan ini mencakup temuan utama tentang efektivitas pelatihan, dampak penggunaan Kahoot, serta saran untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut. Laporan ini disampaikan kepada pihak program studi IAT di Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo, untuk memberikan panduan dan informasi tentang bagaimana teknologi ini dapat terus digunakan dan dikembangkan dalam konteks pendidikan.

Secara keseluruhan, tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat pada program studi Ilmu Alquran dan Tafsir di Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo melibatkan serangkaian kegiatan yang sistematis dan terstruktur, mulai dari persiapan teknis hingga implementasi dan evaluasi. Dengan melibatkan semua pihak terkait secara aktif, pelatihan ini bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ilmu Al-Quran dan memberikan manfaat yang signifikan bagi mahasiswi. Implementasi yang sukses dari tahapan ini merupakan langkah penting dalam mencapai tujuan pengabdian dan mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.

### 3. Tahapan Evaluasi

Setelah pelatihan dilaksanakan, tahap berikutnya adalah evaluasi untuk menilai efektivitas dan dampak dari penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan kuisisioner kepada mahasiswi IAT dalam bentuk *link google form*. Kuisisioner ini disusun dengan tujuan untuk mengukur berbagai aspek dari pelatihan, termasuk kualitas materi, metode penyampaian, serta kepuasan peserta. Kuisisioner diisi oleh mahasiswa IAT melalui laptop ataupun *handphone* masing-masing. Berikut hasil kuisisioner yang telah diisi oleh mahasiswi IAT:

| Nama                       | NIM        | Seberapa faukah kamu di | Apakah kamu pernah me | Apakah kamu mengerti di | Menurut kamu, apakah a | Setujukah kamu jika apli | Setujukah kamu jika apli | Apakah untuk selanjutnya? Menurut kamu, mana yan |
|----------------------------|------------|-------------------------|-----------------------|-------------------------|------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
| Aminul Islam               | 2310200086 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Muayyana                   | 2310700145 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Anisatul malifah           | 2310200060 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Siti Bisyah                | 2310700060 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Lilatul Hasanah            | 2210200015 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Melva Yuliana Sari         | 2110200030 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| RAHMATUL MUFIDAH           | 2342100025 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| refolokul mahdiyah         | 2310200087 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| rahmatul                   | 2210200035 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Dinda Dwi Fadiah           | 2310200050 | Mengetahui              | Pernah                | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Zainuna Inayah             | 2342400060 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| lalatul azizah             | 2310200034 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| lilatul hasanah            | 2110200097 | Mengetahui              | Pernah                | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| imro'atun mukarromah       | 2310700125 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Hosifah Kasiani            | 2310200083 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| ummi fatmali usyiyah       | 2110200022 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| HUR LAILA ZAHROTUL         | 2110200021 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| afifah usrah               | 2310200086 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| saamshul mukarromah        | 2310700149 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| elisa quonromun neda       | 2310200026 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| mas'udah                   | 2110200006 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| SITI MAJLILATUL KHOI       | 2321400089 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Tidak Mengerti          | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Fadatul Hasanah            | 2310200021 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Mutiara Putri Intan Safira | 2210200026 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Isa'udatul Fardah          | 2210200032 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| zulfahri magfirah          | 2321400160 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| RHFDELCTLBEROFIAH          | 2310700062 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| ELY UZZATUL HARIRAH        | 2310700061 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| WURROTUL QOHARIYA          | 2321400161 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Rahmatul ummah             | 2310700147 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| zakiah habibah ma'ulani    | 2310700066 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| ikhlasah azizah            | 2310200019 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Zahrotul Iain              | 2310700148 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Tidak Mengerti          | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| ikhlasah habibah           | 2310200018 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| 'Lublatul Nisa' Putri Riz  | 2310200012 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| ELDA AFIDAH                | 2310200015 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| syafiqurrobbah             | 2110200033 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| zulfahri magfirah          | 2321400160 | Tidak Mengetahui        | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| Hauraqi Fuzul Fadhila      | 2310200028 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |
| LIVIA ALFIYATUS SHOB       | 2310200047 | Mengetahui              | Tidak Pernah          | Mengerti                | Menarik                | Setuju                   | Setuju                   | Ingin Menarik Keduanya                           |

Gambar 4. Hasil Kuisisioner yang Telah Diisi Mahasiswi IAT Melalui Google Form

#### 4. Hasil Pengabdian

Setelah pengumpulan data selesai, tahap berikutnya adalah analisis kuesioner. Tim KKN memproses data dengan menggunakan presentase untuk mengolah hasil dari pertanyaan pilihan ganda. Berikut perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk pembelajaran Ilmu Al-Quran:

**Tabel I. Hasil Pengabdian**

| No | Jenis Kegiatan | Kegiatan Sebelum Pengabdian   | Kegiatan Setelah Pengabdian   |
|----|----------------|---|---|
| 1  | Sosialisasi    | Mahasiswi IAT belum pernah mengetahui tentang aplikasi Kahoot             | Mahasiswi IAT mengetahui tentang aplikasi Kahoot  |
| 2  | Pelatihan      | Mahasiswi IAT tidak pernah menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran | Mahasiswi IAT bisa menggunakan aplikasi Kahoot  |
| 3  | Evaluasi       | Tidak pernah menggunakan aplikasi Kahoot                                  | Aplikasi Kahoot sangat efektif untuk pembelajaran ilmu al-Quran dan mahasiswi IAT bisa menerapkan aplikasi Kahoot |

Adapun respon mahasiswi IAT dalam bentuk tabel setelah mengisi kuisisioner sebagai berikut:

**Tabel 2. Respon Mahasiswi IAT Dalam Menjawab Kuisisioner**

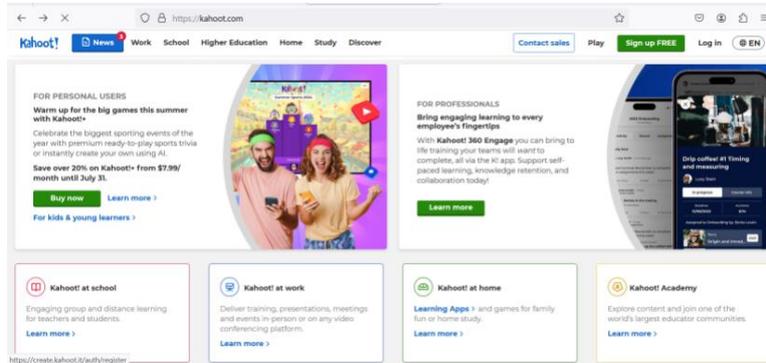
| No | Aspek yang diamati   | Respon           | Presentase |
|----|--|------------------|------------|
| 1  | Seberapa taukah kamu dengan aplikasi kahoot?   | Mengetahui       | 35 74.47 % |
|    |  | Tidak Mengetahui | 12 25.53 % |
| 2  | Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi ini sebelumnya?  | Pernah           | 4 8.51 %   |
|    |  | Tidak Pernah     | 43 91.49 % |
| 3  | Apakah kamu mengerti dalam menggunakan aplikasi ini?   | Mengerti         | 45 95.74 % |
|    |  | Tidak Mengerti   | 2 4.26 %   |
| 4  | Menurut kamu, apakah aplikasi ini menarik jika digunakan untuk media pembelajaran?   | Menarik          | 47 100 %   |
|    |  | Tidak Menarik    | 0 0 %      |
| 5  | Setujukah kamu, jika aplikasi ini digunakan saat pembelajaran studi al Qur'an berlangsung?   | Setuju           | 47 100 %   |
|    |  | Tidak Setuju     | 0 0 %      |
| 6  | Setujukah kamu, jika aplikasi ini membuat siswa menjadi suka untuk belajar studi Al-Qur'an?  | Setuju           | 47 100 %   |
|    |  | Tidak Setuju     | 0 0 %      |
| 7  | Setujukah kamu, jika aplikasi ini dapat membuat hasil belajar studi Al-Qur'an mahasiswi meningkat?   | Setuju           | 47 100 %   |
|    |  | Tidak Setuju     | 0 0 %      |
| 8  | Apakah untuk selanjutnya kamu ingin mendalami tentang aplikasi Kahoot terutama dalam mata pelajaran studi Al-Qur'an?                                   | Ingin            | 46 97.87 % |
|    |  | Tidak Ingin      | 1 2.13 %   |
| 9  | Menurut kamu, mana yang lebih menarik jika pembelajaran dilakukan menggunakan PPT saja atau menggunakan aplikasi Kahoot saat pembelajaran berlangsung? | Menarik Keduanya | 47 100 %   |
|    |  | Tidak Menarik    | 0 0 %      |

Dari hasil kuisisioner yang sudah diisi dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif digunakan dalam media pembelajaran khususnya pada mata kuliah ilmu al-Quran dan mahasiswi dalam prakteknya bisa menggunakan aplikasi tersebut.

## 5. Aplikasi Kahoot

Panduan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai berikut:

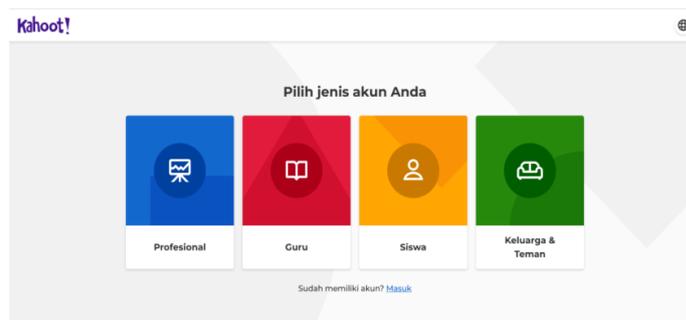
- a. Registrasi pada aplikasi Kahoot melalui alamat website <https://kahoot.com>



Gambar 5: Layar Utama Aplikasi Kahoot

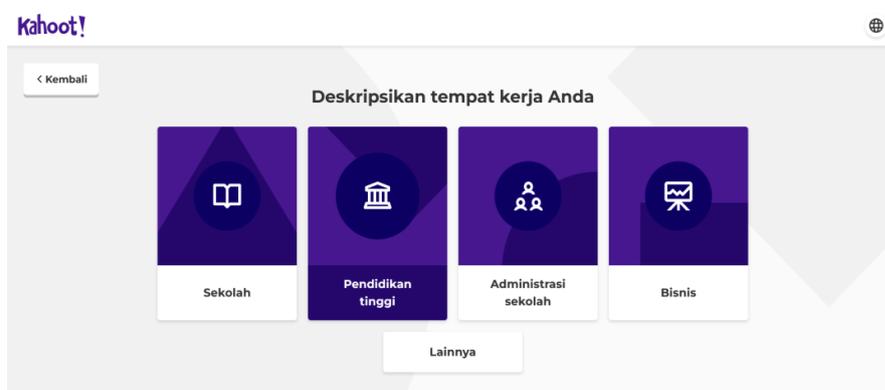
- b. Setelah berhasil masuk ke website dan jika belum pernah membuat akun maka pertama-tama silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol “Sign Up” yang terdapat pada bagian kanan atas halaman website.

- i. Setelah berhasil klik tombol “Sign Up” maka akan ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, untuk dosen dapat memilih “Guru”.



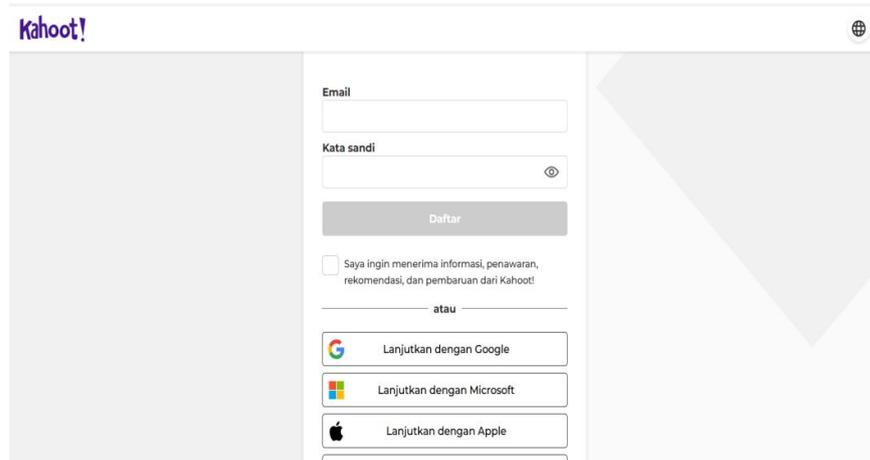
Gambar 6: Jenis Akun Aplikasi Kahoot

- ii. Setelah itu akan muncul pertanyaan tempat bekerja, pilihlah “Pendidikan Tinggi”.



Gambar 7: Pilihan Tempat Bekerja Pada Aplikasi kahoot

- iii. Selanjutnya akan diminta untuk mengisi email dan password, dapat menggunakan tombol “Sign up with Google” lalu login menggunakan email agar lebih mudah dalam menyimpan user dan password.



Gambar 8: Cara Log in Untuk Masuk Pada Aplikasi Kahoot

- iv. Setelah berhasil login, dapat memilih jenis pembayaran, jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan klik “Get Basic for free” dibawah pemilihan jenis pembayaran.
- c. Langkah-langkah penggunaan aplikasi Kahoot:
  - i. Setelah berhasil registrasi / login, akan muncul data diri terlebih dahulu, silahkan mengisi nama, username, country, dan nama sekolah.
  - ii. Kemudian dapat langsung membuat kuis kahoot dengan klik tombol “Create” pada bagian kanan atas dashboard.
  - iii. Setelah berhasil, akan muncul pilihan *Create a new Kahoot*. Klik tombol *Create*.
  - iv. Mulailah membuat pertanyaan, untuk akun free hanya dapat membuat jenis pertanyaan “Quiz” dan “True or False”
  - v. Contoh pertanyaan jenis “quiz”.



Gambar 9: Contoh Pertanyaan Quiz

- vi. Untuk menambahkan pertanyaan baru, maka dapat klik tombol “Add Question” di bagian kiri dashboard.
  - vii. Contoh pertanyaan jenis “True or False”
  - viii. Setelah selesai membuat pertanyaan, maka dapat mengisikan deskripsi Kahoot dengan klik tombol “Setting” di kiri atas dashboard.
  - ix. Setelah selesai membuat pertanyaan dan mengisikan deskripsi kahoot, dapat klik tombol “Done” yang ada pada bagian kanan atas dashboard
  - x. Jika ingin langsung digunakan untuk bermain silahkan klik “Play Now” jika belum ingin memainkannya langsung, maka klik tombol “Done”.
4. Cara bermain aplikasi Kahoot
- i. Untuk bermain Kahoot, mahasiswi dapat diminta untuk download aplikasi terlebih dahulu atau masuk ke halaman Kahoot, lalu klik tombol “Play” pada bagian atas dashboard.
  - ii. Untuk memulai bermain, dapat terlebih dahulu membuka kahoot yang sudah tersimpan, kemudian dapat langsung klik tombol “Play” di bagian kiri dashboard.
  - iii. Setelah berhasil, akan muncul pilihan cara bermain kahoot, pilih mode “Teach” jika digunakan saat sedang dalam Virtual Classroom (Dosen share screen kahoot nya sehingga mahasiswi dapat melihat soalnya melalui layar virtual classroom). Sedangkan mode “Assign” digunakan untuk pembelajaran mandiri (Dosen tidak share screen, mahasiswi dapat melihat soalnya secara mandiri di layar kahoot masing-masing).
  - iv. Setelah memilih mode permainan, berikutnya akan muncul opsi permainan, untuk virtual classroom disarankan menggunakan mode “Classic” agar setiap mahasiswi dapat bermain secara mandiri.
  - v. Ada beberapa opsi permainan yang dapat diatur oleh dosen agar permainan menjadi lebih menarik.
    - 1) *Friendly Nickname Generator* - jika di On kan, maka *nickname* mahasiswi akan di generate otomatis oleh sistem untuk menghindari nama-nama yang tidak sopan (karena ketika mahasiswi masuk ke dalam permainan, mereka akan dapat membuat *nickname* mereka secara mandiri).
    - 2) *Lobby Music* - jika diganti maka music akan berubah sesuai yang kita inginkan.
    - 3) *Randomize order of question* - Jika di On kan, maka urutan soal yang telah kita buat akan diacak, sehingga jika ada mahasiswi yang sudah pernah mengikuti Kahoot ini maka mereka tidak akan mudah hafal dengan soalnya.
    - 4) *Randomize order of answer* - Jika di On kan, maka urutan jawaban yang telah dibuat akan diacak, tujuannya sama dengan merandom urutan pertanyaan.
    - 5) *Show minimized intro instruction* - Jika di On kan, maka akan memunculkan instruksi di awal

- 6) *2-Step Join* - Jika di On kan maka saat mahasiswi hendak join, maka selain harus menginputkan kode ruangan, juga harus mencocokkan symbol yang muncul di layar dosen agar dapat bergabung. Hal ini digunakan untuk mencegah adanya mahasiswi luar yang menyusup bergabung dalam permainan.
  - 7) *Automatically move through question* - Jika di On kan, maka setiap pergantian soal akan otomatis berganti tanpa dosen harus klik tombol Next.
  - 8) *Rejoin after every game* - Jika di On kan, maka setelah game selesai mahasiswi harus melakukan join ulang jika ingin bermain kembali.
- vi. Setelah melakukan konfigurasi opsi permainan, silahkan klik mode "Classic" dan akan dapat memulai permainan. Saat mulai masuk ruang permainan akan muncul kode permainan yang harus diinputkan oleh mahasiswi agar dapat mengikuti permainan.
  - vii. Jika mahasiswi sudah berhasil masuk, maka namanya akan muncul di bagian bawah dashboard, dan jumlah pemain yang masuk akan terlihat di sebelah kiri tengah dashboard.
  - viii. Jika seluruh pemain (mahasiswi) sudah masuk ke ruangan, maka permainan dapat dimulai dengan klik tombol Start yang ada pada bagian tengah kanan dashboard.
  - ix. Setelah berhasil maka permainan akan dimulai, dan jika pada opsi permainan tadi pada bagian "Automatically Move Through Question" tidak di On kan, maka Dosen harus klik tombol "Next" di kiri atas dashboard untuk melanjutkan ke soal berikutnya.
  - x. Lakukan langkah tersebut hingga permainan berakhir.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat tentang pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk pembelajaran studi al-Qur'an pada mahasiswi program studi IAT di Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo yang berfokus pada penggunaan kuesioner menunjukkan bahwa program pelatihan pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran ilmu Al-Quran telah dilaksanakan dengan pendekatan yang terstruktur dan metodologis. Pengumpulan data melalui kuesioner memberikan wawasan yang berharga tentang pengalaman peserta dan efektivitas pelatihan, serta memberikan dasar yang kuat untuk mengevaluasi dampak Kahoot terhadap proses pembelajaran.

Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswi program studi IAT Universitas Nurul Jadid, merasakan sangat manfaat, efektif dari penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan pemahaman materi serta menyenangkan ditandai dengan respon dari mahasiswi IAT fokus mendengarkan penjelasan dosen dan antusias menjawab pertanyaan studi al-Quran melalui aplikasi Kahoot. Selain itu, mahasiswa IAT bisa mempraktekkan langsung cara menggunakan aplikasi tersebut dengan baik.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Fazriyah, Nurul, Aas Saraswati, Jaka Permana, and Rina Indriani. (2020). "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139-147.
- Fenny Eka Mustikawati, (2019). "Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99-104.
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). "Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21". Seminar Serantau, 627–635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>.
- Hidayat, I., Supriani, A., & Setiawan, A. (2023). "Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam". *Journal on Education*, 6(1), 6933-6942.
- Hidayat, Irwan, Anik Supriani, Agung Setiawan, and Adyanata Lubis. (2023). "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam." *Journal on Education*, 6(1), 6933–42.
- Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, Nirwana Anas, (2022). "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0", *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1). 587-497.
- Official Website 'Kahoot!'. (2017). [kahoot.com/company/](https://kahoot.com/company/). Retrieved from <https://kahoot.com/company/>
- Permana, Natalis Sukma. (2021). "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik." *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–35.
- Rafnis, (2018). "Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif", *E-TECH Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6(2). 1-9 <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/101336>
- Rahmawati, I. S. (2022). "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA". *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 55-61.
- Rambe, Riris Nurkholidah, Amilia Sanggar Wati, Rika Amanda Putri, Tia Hafiza Nadeak, Vina Octavia Kudadiri. (2023). "Implementasi Penggunaan Aplikasi kahoot Terhadap Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 173-179.
- Sagala, Artha Uli, Dita Dewi Safira Hutagaol, Kesy Ariani Haloho, Nurul Aini, and Tangson R. Pangaribuan. (2021). "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, 1-6.
- Sukiyanto, S., Kusumaningrum, B., Anggreini, D., & Agustito, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 21–26. <https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.21-26>
- Syazili, A., Amin, M., & Sundari, S. (2023). "Pelatihan Penggunaan Platform Kahoot Bagi Guru SMP dan SMA di Kota Ternate". *Jurnal Pengabdian Khairun*, 2(2). 65-72.

Wibowo, Hindra Panji, Ega Nurliana, Dina Fitri Aryanis, and Oktian Fajar Nugroho. (2022). "Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 302-307.