

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI KOMPETENSI MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Dian Rustyawati¹

¹Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

E-mail: awardeean@gmail.com

Muhammad Dhouul Azizi²

²Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

Email : azizimd25@gmail.com

Abstract

*As the next generation of educators, Tarbiyah students are not only expected to have a thorough understanding of the subjects they teach, but should also be able to incorporate technology into their teaching practices. This community service initiative focuses on training **pre-service Islamic Education (PAI) teachers** in utilising Kahoot for learning assessment. It aims to provide insights into how to leverage Kahoot as an interactive assessment tool to improve the quality of education. Employing the Participatory Action Research (PAR) method, this activity revealed that the training successfully enhanced the students' ability to integrate technology into learning. Furthermore, it enabled them to create interactive and engaging evaluation tools, ultimately making classroom instruction more effective, enjoyable, and better aligned with the characteristics of learners in the digital age.*

Keywords: training, media, Kahoot, students, Islamic Education

Abstrak

Mahasiswa Tarbiyah sebagai generasi pendidik di masa depan tidak hanya dituntut untuk menguasai ilmu yang diajarkan, tetapi harus mampu mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan pengajaran. Kegiatan pengabdian ini berfokus untuk melatih mahasiswa calon guru dalam pemanfaatan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan memberikan wawasan mengenai pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode Participatory Action Research (PAR). Dari hasil kegiatan diketahui bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa PAI sebagai calon guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan membuat media evaluasi yang interaktif dan menarik sehingga kegiatan belajar-mengajar di kelas menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kata kunci: pelatihan, media, Kahoot, mahasiswa, PAI

Pendahuluan

Mahasiswa merupakan agen perubahan (*agent of change*) yang dianggap mampu membawa perubahan ke arah yang lebih baik. Karena itu, penting untuk mahasiswa memiliki pengetahuan serta keahlian yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perannya mampu menginisiasi perubahan sosial dan memberikan dampak positif di masyarakat (Gauca & Dragan, 2017). Pengetahuan bersifat dinamis dan perlu ditingkatkan dengan berbagai cara, seperti transisi dari teori ke praktik nyata. Mahasiswa sebagai agen perubahan perlu difasilitasi untuk meningkatkan kapasitas dirinya, sehingga mampu berdaya saat terjun ke masyarakat (Armaković et al., 2025).

Para mahasiswa khususnya dari Fakultas Tarbiyah menyadari potensi mereka sebagai *agent of change* di era digital, mereka harus terus mengembangkan diri supaya relevan dengan kemajuan teknologi dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran serta menyebarkan ilmu pengetahuan di berbagai platform seperti web, WA, Tiktok, Youtube, dan lainnya. Di saat yang sama, mereka harus mampu menghadapi tantangan seperti rendahnya literasi dan keterbatasan teknis di bidang teknologi (Wagimin et al., 2025).

Mahasiswa Tarbiyah sebagai generasi pendidik di masa depan tidak hanya dituntut untuk menguasai ilmu yang diajarkan, tetapi harus mampu mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan pengajaran (Boentolo et al., 2024). Integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran bisa diwujudkan dalam bentuk evaluasi pembelajaran dengan kuis digital. Evaluasi digital dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai platform atau teknologi digital untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, dan menjadi inovasi pembelajaran supaya lebih menarik (Johni et al., 2024). Evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis online dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat seperti computer, *handphone*, dan tablet dan memungkinkan kemudahan akses dan penggunaan media kuis (Prabawa et al., 2020).

Evaluasi pembelajaran berbasis kuis interaktif memungkinkan proses pembelajaran berjalan lebih dinamis dan meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Dr. John Hattie dalam Aryana (2024) mengamati urgensi interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran yang berbasis teknologi. Dr. Richard Culatta dalam

Schmidt-Crawford (2018) menganggap bahwa teknologi bukan sekadar alat, tetapi juga cara dalam berpikir yang dapat memberikan pengalaman belajar sesuai kebutuhan individu.

Walaupun integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran membawa manfaat, hal ini juga menghadirkan tantangan yang perlu diperhatikan, seperti akses pada teknologi dan perbedaan literasi digital mahasiswa. Karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk memberikan kesempatan yang sama pada seluruh siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang inovatif.

Salah satu *platform* yang populer digunakan untuk evaluasi pembelajaran adalah Kahoot, di mana *platform* ini berbasis daring dan memungkinkan pengajar menyusun kuis untuk dikerjakan para siswa melalui *handphone* mereka. Kahoot mampu meningkatkan interaksi siswa, pemahaman materi Pelajaran, dan suasana pembelajaran yang interaktif (Irwan et al., 2019).

Kegiatan pengabdian ini berfokus untuk melatih mahasiswa calon guru dalam pemanfaatan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan aspek penting pada kegiatan pembelajaran dan penggunaan alat evaluasi Kahoot dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan peningkatan pemahaman materi pelajaran, sehingga mahasiswa sebagai calon guru diharapkan mampu menghadirkan metode evaluasi pembelajaran yang efektif dan interaktif di kelas nantinya (Licorish et al., 2018).

Pengabdian ini bertujuan memberikan wawasan mengenai pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan. Selain itu, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan bekal pada mahasiswa sebagai calon guru agar mampu mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mereka nantinya.

Metode

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR). Metode *participatory* dalam pelatihan media pembelajaran berbasis Kahoot ini diterapkan dengan metode PPP, yaitu : *presentation*, *practice*, dan *production* yang melibatkan mahasiswa secara aktif sebagai subyek pelatihan, bukan hanya sebatas obyek penerima materi pelatihan (Hartati et al., 2021). Tahap *presentation* mahasiswa diajak berkontribusi aktif dan terlibat dalam dialog interaktif terkait pengoperasian

aplikasi Kahoot. Tahap *practice* mengajak mahasiswa terlibat aktif mempraktikkan pembuatan evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot. Praktik ini dimulai dari pembuatan akun, penyusunan soal, dan pengenalan fungsi *tools* Kahoot. Tahap *production* mahasiswa diajak untuk mengimplementasikan soal-soal yang telah disusun ke dalam aplikasi Kahoot. Mereka diberikan kebebasan memilih jenis soal yang akan diujikan dalam evaluasi pembelajaran, lalu mempraktikkannya secara bergantian di kelas. Pada tahap ini terdapat umpan balik dari sesama peserta pelatihan, dan mahasiswa juga dapat berperan sebagai pengajar sebaya untuk teman di kelasnya.

Pendekatan interaktif dan kolaboratif pada pelatihan Kahoot ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif sehingga bisa memfasilitas mahasiswa meningkatkan kemampuannya dalam mengintegrasikan teknologi pada evaluasi pembelajaran (Syarifah et al., 2025).

Kegiatan pengabdian ini mengambil obyek mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Kelas D Semester 4 Tahun Akademik 2025/2026 Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban yang berjumlah 29 orang. Kegiatan dilaksanakan dalam 2 tahap, 4 Maret 2026 dan 11 Maret 2026 di mana rangkaian kegiatannya meliputi pengenalan aplikasi Kahoot dan fasilitasi penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot untuk mahasiswa.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pelatihan Kahoot untuk mahasiswa PAI ini dilaksanakan dalam 3 tahapan, yaitu : tahap awal, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi kegiatan.

A. Tahap Awal

Pada tahap awal, tim PKM mengisi kelas untuk mengetahui sejauh mana wawasan para mahasiswa PAI dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *game online* dalam pembelajaran. Pada tahap ini, dosen memberikan Gambaran mengenai operasional aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran dengan melibatkan mahasiswa dalam permainan, sehingga mahasiswa memperoleh Gambaran implementasi Kahoot untuk peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa baru sebagian kecil mahasiswa yang mampu mengenal *game online* sebagai salah satu media pembelajaran sedangkan

minat yang ditunjukkan terkait *game online* ini sangat besar.

B. Tahap Pelaksanaan

1. Presentasi Materi dan Pengenalan Aplikasi Kahoot

Kegiatan pelatihan Kahoot dimulai dengan sesi pembukaan berupa pertanyaan-pertanyaan ringan seputar pengalaman mahasiswa dalam penggunaan media digital pada proses pembelajaran.

Setelah itu, pemateri menyampaikan tujuan pelatihan, yaitu memberikan manfaat praktis pada mahasiswa PAI sebagai calon guru dalam memanfaatkan media evaluasi digital – Kahoot. Pada sesi ini, pemateri juga memberikan motivasi mengenai pentingnya *upgrade skill* calon guru dalam penggunaan teknologi, supaya bisa melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

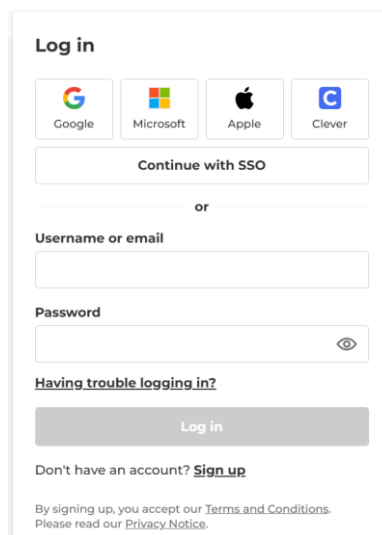
Selanjutnya, pemateri mengenalkan aplikasi Kahoot langsung dengan menampilkan website www.kahoot.com dan menunjukkan fitur-fitur utama Kahoot yang bisa dimanfaatkan secara gratis, seperti pembuatan kuis (pilihan ganda, benar – salah, dan bentuk lainnya), mode *realtime* (bisa diakses saat itu juga), penugasan, penambahan gambar dan timer, hasil akhir siswa, dan perbedaan tampilan antara penyelenggara dan peserta kuis Kahoot.

2. Demonstrasi Kahoot

Setelah peserta memahami Gambaran awal mengenai Kahoot, sesi selanjutnya adalah demonstrasi yang diikuti langsung oleh peserta mahasiswa. Pemateri mempraktikkan secara langsung tahap-tahap berikut:

a. Login ke Akun Kahoot

Pemateri mendemonstrasikan cara login ke akun Kahoot di link www.kahoot.com. Jika mahasiswa belum memiliki akun, maka harus melakukan registrasi terlebih dahulu dengan menggunakan email aktif.



Log in

 Google
  Microsoft
  Apple
  Clever

Continue with SSO

or

Username or email

Password

[Having trouble logging in?](#)

Log in

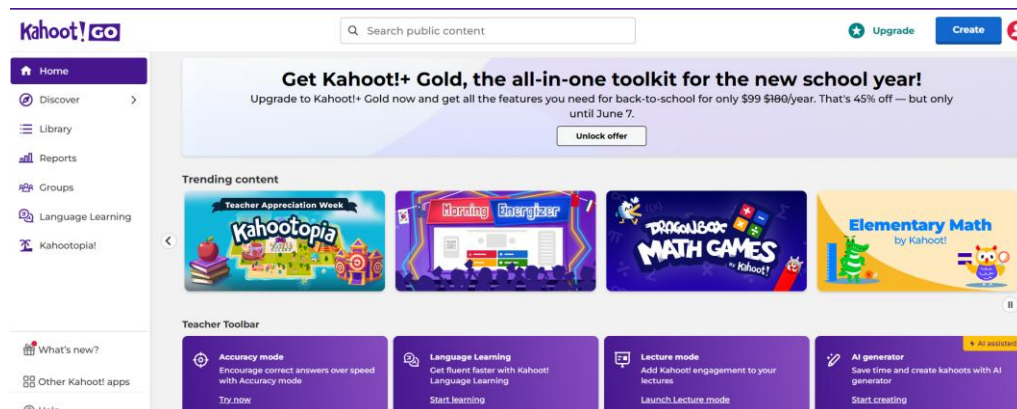
Don't have an account? [Sign up](#)

By signing up, you accept our [Terms and Conditions](#).
Please read our [Privacy Notice](#).

Gambar 1 Halaman Login Kahoot

b. Membuka Dashboard Kahoot

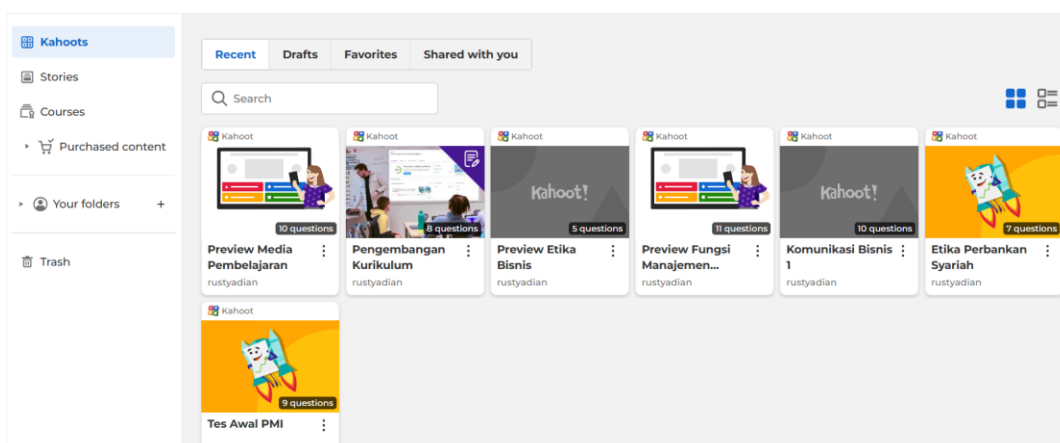
Pemateri menunjukkan tampilan *dashboard* setelah berhasil *login* dan mengenalkan fitur-fitur yang ada di dalamnya, seperti: tombol *create*, *trending content*, *discover*, *library*, *report*, dan Kahootopia.



Gambar 2 Dashboard Kahoot

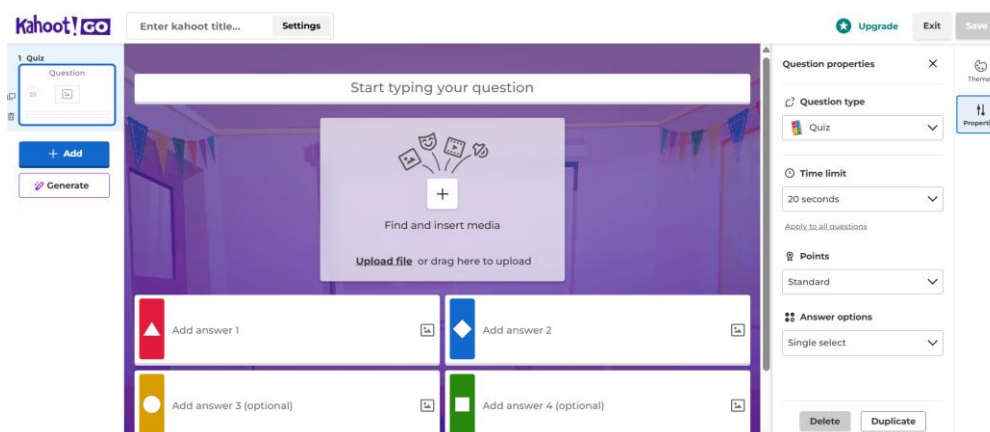
c. Pendampingan Pembuatan Kuis

Setelah peserta mahasiswa memahami konsep awal aplikasi Kahoot, kegiatan pendampingan dilanjutkan dengan demonstrasi langsung oleh pemateri dan diikuti oleh peserta mahasiswa. Pemateri menunjukkan cara login akun dan tahapan pembuatan kuis di Kahoot. Pemateri menunjukkan daftar kuis yang pernah dibuat sebelumnya.



Gambar 3 Library Kahoot

Setelah itu, peserta mahasiswa diajak untuk membuat kuis baru dengan klik tombol *create* dan memilih jenis pertanyaan yang akan dibuat, seperti : quiz, *true/false*, poll, dan lain sebagainya. Peserta mahasiswa juga dapat memberikan penamaan pada kuis dan menentukan jumlah soal yang akan digunakan, mengatur waktu, serta menyelipkan gambar serta ilustrasi pada pernyataan dalam kuis tersebut.



Gambar 4 Tampilan pembuatan kuis Kahoot

3. Simulasi Kuis Kahoot

Setelah menyimak demonstrasi, peserta mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan kesempatan untuk mencoba membuat kuis dengan Kahoot. Pemateri mendampingi setiap kelompok secara bergantian. Setiap kelompok diminta membuat 5 soal, dan anggota kelompok yang lain berperan sebagai peserta didik yang mempraktikkan evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot.

Pada tahap ini, kelompok mahasiswa yang berperan sebagai peserta didik mengikuti kuis secara langsung (*live game*). Salah satu kelompok yang diberikan

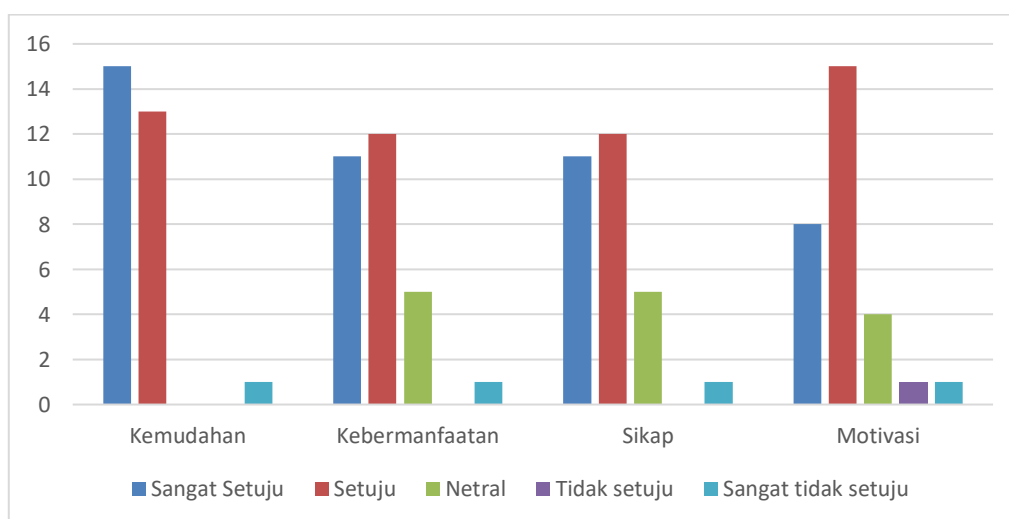
tugas praktik akan menjalankan kuis dengan mode '*teach*' sehingga sistem akan menampilkan PIN Game yang harus dimasukkan oleh peserta.



Gambar 5 Praktik Pembuatan Kahoot

C. Evaluasi Kegiatan

Tahap akhir kegiatan pengabdian Masyarakat ini adalah evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memastikan kegiatan tepat sasaran dan mampu memberikan dampak positif untuk peserta (Lutfi et al., 2020; Mansyur et al., 2022). Ada pun evaluasi kegiatan dilakukan dengan menyebar kuisisioner dan hasilnya bisa terukur. Kuisisioner tersebut meliputi kemudahan penggunaan Kahoot, kebermanfaatan Kahoot, Sikap peserta, dan motivasi untuk menggunakan Kahoot.



Gambar 6 Evaluasi Peserta Pelatihan

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa ada 15 peserta yang menganggap Kahoot sangat mudah digunakan, 13 peserta berpendapat Kahoot mudah digunakan,

dan ada 1 peserta yang berpendapat Kahoot susah digunakan. Dari aspek kebermanfaatan, ada sebanyak 11 peserta berpendapat Kahoot sangat bermanfaat, 12 peserta berpendapat Kahoot bermanfaat, 5 peserta menjawab netral, dan 1 peserta menganggap Kahoot tidak bermanfaat. Dari aspek sikap diketahui bahwa 50% lebih peserta sangat antusias untuk mengikuti pelatihan dan mempelajari Kahoot dan hanya 1 peserta yang kurang antusias. Dan dari aspek motivasi peserta, 8 orang peserta merasa sangat termotivasi, 15 peserta termotivasi untuk menggunakan Kahoot dalam pekerjaan, 4 orang netral, dan ada 2 orang kurang termotivasi.

Berdasarkan hasil kuisioner di atas, diketahui bahwa secara garis besar kegiatan sudah optimal untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa PAI khususnya dalam pemanfaatan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran. Pelatihan ini sangat bermanfaat dan berdampak terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran aplikasi Kahoot ini berhasil mendorong mahasiswa PAI sebagai calon guru agama untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan tanpa mengesampingkan nilai-nilai agama, serta menjadi contoh dalam implementasi inovasi teknologi yang relevan dengan pembelajaran PAI di sekolah (Riadi et al., 2025).

Pelatihan pembuatan kuis menggunakan Kahoot ini memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi mahasiswa calon guru PAI, khususnya dalam integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran nantinya (Widyasari et al., 2021). Setelah mengikuti kegiatan pelatihan, para mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengoperasikan kuis dalam Kahoot (Sofiyani et al., 2025). Mereka mampu mengintegrasikan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, sehingga berhasil membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik lagi (Salim & Triyaningsih, 2025).

Kesimpulan

Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Sebagai Upaya Optimalisasi Kompetensi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama ini telah terlaksana melalui tiga tahapan, yaitu: tahap awal, pelaksanaan, dan evaluasi. Dari hasil kegiatan diketahui bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa PAI sebagai calon guru dalam

mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan membuat media evaluasi yang interaktif dan menarik sehingga kegiatan belajar-mengajar di kelas menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Pengakuan/Acknowledgements

Terima kasih kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Kaprodi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban yang telah memberikan izin dan dukungan atas terlaksananya kegiatan pelatihan ini. Serta terima kasih pula kepada mahasiswa PAI Kelas D Angkatan tahun 2024 yang telah dengan antusias mengikuti pelatihan sampai akhir.

Daftar Referensi

- Armaković, S., Armaković, S., & Savanović, M. (2025). Editorial. *AIDASCO Reviews*, 3(1), 1–1. <https://doi.org/10.59783/aire.2025.82>
- Aryana, S., Firmansyah, D., & Muthia, R. (2024). Hattie's Visible Learning Evaluation Model in Learning Strategies and Publication of Scientific Work of IKIP Siliwangi Students. *JLER (Journal of Language Education Research)*, 7(1), 17–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jler.v7i1.21692>
- Boentolo, F., Manu, C.-C. C. R., Saragih, O. G., & Zalukhu, S. (2024). Peran guru memanfaatkan AI dalam membangun generasi unggul menuju Indonesia emas 2045. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/aletheia.5.1.42-48>
- Gauca, O. C., & Dragan, D. (2017). Enterprising education - a research on students as agents of change in social entrepreneurship. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*, 11(1), 788–797. <https://doi.org/10.1515/picbe-2017-0083>
- Hartati, S., Bayu, K., Mustari, E., & Karim, E. (2021). PEMBERDAYAAN PEREMPUAN NELAYAN MELALUI METODE COMMUNITY BASED PARTICIPATORY:(Studi kasus Perempuan Nelayan Desa Pangandaran, Jawa Barat). *Sarwahita*, 18(01), 91–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/sarwahita.181.9>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Johani, M. A., Zakir, S., Efriyanti, L., & Darmawati, G. (2024). Perancangan Kuis Digital Berbasis Gamifikasi Menggunakan Blooket pada Mata Pelajaran Informatika di SMPN 3 Bukittinggi. *Education Achievment: Journal of Science and Research*, 5(3), 939–946.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9.
- 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/https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Mansyur, U., Alwi, E. I., & Akidah, I. (2022). Peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan Google Form sebagai media evaluasi pembelajaran jarak jauh. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 7(1), 23–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/jnajpm.v7i1.1112>
- Prabawa, D. G. A. P., Pudjawan, K., & Sudarma, I. K. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN ASESMEN PEMBELAJARAN BERBASIS KUIS INTERAKTIF BAGI GURU-GURU SD. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1478.
- Riadi, A., Maryam, M., Halimah, Z., Fitriani, M., Mudawamah, I., Abror, M., Delsalsa, S., Aulia, R., & Habibi, M. H. (2025). Penggunaan Aplikasi ICT Kahoot! untuk Evaluasi Formatif PAI di SMA Miftahul Ulum Tenggara 2025. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Aplikasi Teknologi*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31284/j.adipati.2026.v5i1.8377>
- Salim, M. A., & Triyaningsih, T. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Digital: Pelatihan Implementasi Kahoot! bagi Guru SDIT Annawawi Metro. *Masyarakat Berkarya: Jurnal Pengabdian Dan Perubahan Sosial*, 2(1), 98–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.62951/karya.v2i1.1098>
- Schmidt-Crawford, D. A., Lindstrom, D., & Thompson, A. D. (2018). Addressing the “why” for integrating technology in teacher preparation. In *Journal of Digital*

Learning in Teacher Education (Vol. 34, Issue 3, pp. 132–133). Taylor & Francis.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/21532974.2018.1465783>

Sofiyani, N. N., Azim, F., & Hadi, A. (2025). Peningkatan Interaktivitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Efektif Penggunaan Kahoot di SMKN 7 Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 9(1), 98–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.37859/jpumri.v9i1.8956>

Syarifah, M., Setiawan, G. A., Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Fernanda, P. T. (2025). Pelatihan guru dalam merancang media pembelajaran digital berbasis web di Sekolah Dasar Darut Tholabah. *Mimbar Integritas: Jurnal Pengabdian*, 4(1), 360–371. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v4i1.5933>

Wagimin, W., Khairunnisa, N., Anggasta, G., Hanum, F., & Erlianti, D. (2025). Students' Perception of The Role of Change Agents in the Digital Era. *Global Education Journal*, 3(2), 335–342. <https://doi.org/10.59525/gej.v3i2.744>

Widyasari, N., parta Santi, A. U., Sari, P. K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan kahoot sebagai e-assesment untuk guru sd di cikole, sukabumi. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 7–14.