

## **Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Kepada Guru Sekolah Dasar**

**Setiawan Ardi Wijaya<sup>1,\*</sup>, Doni Winarso<sup>1</sup>, Edo Arribe<sup>1</sup>, Rizka Hafsari<sup>1</sup>, Syahril<sup>1</sup>, Aryanto<sup>1</sup>, Risnal Diansyah<sup>1</sup>, Wide Mulyana<sup>1</sup>, Elsi Titasari BR Bangun<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: <sup>1,\*</sup>setiawanardiwijaya@umri.ac.id, <sup>2</sup>doniwinarso@umri.ac.id, <sup>3</sup>edoarribe@umri.ac.id, <sup>4</sup>rizkahafsari@umri.ac.id,

<sup>5</sup>syahril@umri.ac.id, <sup>6</sup>aryanto@umri.ac.id, <sup>7</sup>risnal@umri.ac.id, <sup>8</sup>widemulyana@umri.ac.id, <sup>9</sup>elsititasari@umri.ac.id

(\* : coresponding author)

**Abstrak**—Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan dan peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka dari itu penting bagi guru untuk mengupgrade ilmu terkait pembelajaran berbasis digital. Salah satu Solusi yang ditawarkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif. Pada pengabdian ini media pembelajaran interaktif yang akan dipelajari adalah Kahoot. Pengabdian ini bekerjasama dengan SDN 011 Lenggadai Hilir dan dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Agustus 2024. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru SD 011 Lenggadai Hilir dalam memanfaatkan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Kahoot adalah platform berbasis kuis yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Participatory Action Research (PAR), metode ini digunakan karena melibatkan kolaborasi aktif antara peneliti dan partisipan untuk menyelesaikan masalah nyata dan menciptakan solusi yang relevan. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, yakni persiapan, pre-test, pelatihan, post-test, dan evaluasi. Pre-test dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta mengenai penggunaan Kahoot, dilanjutkan dengan pelatihan yang terdiri dari pemaparan materi dan praktek langsung menggunakan Kahoot. Post-test dilakukan untuk mengukur peningkatan pengetahuan setelah pelatihan. Hasil dari workshop menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman peserta. Rata-rata nilai post-test lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pre-test, yang menandakan peningkatan keterampilan peserta dalam menggunakan Kahoot. Workshop ini juga mendapat tanggapan positif dari para peserta, yang merasa bahwa Kahoot dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pelatihan ini berhasil dalam meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan Kahoot, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** Kahoot; Media Pembelajaran Digital; Pembelajaran Interaktif; Teknologi Pendidikan; Workshop Guru.

**Abstract**—In the rapidly evolving digital era, education in Indonesia faces new challenges and opportunities to enhance the quality of learning. Therefore, it is crucial for teachers to upgrade their knowledge of digital-based learning methods. One solution offered is the use of interactive learning methods. In this community service project, the interactive learning medium to be explored is Kahoot. This activity collaborates with SDN 011 Lenggadai Hilir and is scheduled to take place on Wednesday, August 14, 2024. The workshop aims to improve the understanding and skills of the teachers at SDN 011 Lenggadai Hilir in utilizing Kahoot as an interactive learning medium. Kahoot is a quiz-based platform capable of creating a fun and engaging learning atmosphere for students. The research method employed in this activity is Participatory Action Research (PAR), chosen because it involves active collaboration between researchers and participants to address real-world problems and create relevant solutions. This method consists of several stages: preparation, pre-test, training, post-test, and evaluation. A pre-test is conducted to measure participants' initial knowledge of using Kahoot, followed by training that includes material presentations and hands-on practice with Kahoot. A post-test is then conducted to assess the improvement in knowledge after the training. The results of the workshop showed a significant improvement in participants' understanding. The average post-test scores were higher than the pre-test scores, indicating an increase in participants' skills in using Kahoot. The workshop also received positive feedback from participants, who felt that Kahoot could enhance student engagement in learning. This training successfully enhanced the teachers' ability to use Kahoot and motivated them to actively incorporate technology into their teaching activities.

**Keywords:** Digital Learning Media; Educational Technology; Interactive Learning; Kahoot; Teacher Workshop.

### **1. PENDAHULUAN**

Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan dan peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Rachmi et al., 2024). Workshop merupakan sebuah kegiatan pelatihan atau diskusi kelompok yang bersifat interaktif dan partisipatif, di mana para peserta belajar atau bekerja sama untuk memecahkan masalah tertentu atau mengembangkan keterampilan baru dalam bidang yang spesifik. Workshop biasanya dipimpin oleh seorang fasilitator atau instruktur yang ahli dibidangnya dan berlangsung dalam format yang memungkinkan partisipasi aktif dari peserta, seperti melalui diskusi, kerja kelompok, atau simulasi praktis (Handoyo, 2020; Muslih & Marbun, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat, metode, atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai perantara yang dapat mengoptimalkan penyampaian pesan atau informasi sehingga lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa. Dalam konteks yang lebih luas, media pembelajaran juga mencakup semua sumber daya yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pendidikan, termasuk lingkungan fisik, alat peraga, dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK)(Magdalena et al., 2021; Sapriyah, 2019; Wulandari et al., 2023).

Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berpartisipasi dalam kuis interaktif. Kahoot biasanya digunakan dalam konteks pendidikan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, baik di dalam kelas maupun secara online. Kahoot bekerja dengan cara memproyeksikan pertanyaan kuis di layar utama, sementara para peserta menjawab pertanyaan tersebut menggunakan perangkat mereka, seperti smartphone, tablet, atau komputer. Sistem ini memberikan penilaian secara real-time, memungkinkan siswa untuk melihat peringkat mereka dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif. Platform ini tidak hanya terbatas pada kuis, tetapi juga mendukung berbagai jenis aktivitas lain seperti jajak pendapat, diskusi, dan teka-teki. Kahoot dapat digunakan oleh guru untuk mengukur pemahaman siswa, mengulang materi, atau sebagai alat evaluasi. Selain itu, Kahoot juga digunakan di berbagai sektor lain seperti pelatihan perusahaan dan acara sosial untuk menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan interaktif (Sakdah et al., 2021; Syauki Faznur et al., 2020).

Media interaktif, seperti perangkat lunak, aplikasi, atau platform pembelajaran, memungkinkan pengguna untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam proses tersebut, misalnya dengan memilih opsi, menjawab pertanyaan, atau melakukan tindakan tertentu yang mempengaruhi jalannya proses atau hasil akhir. Interaktivitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik melalui partisipasi aktif (Amatullah et al., 2022a; Dadi Putra & Salsabila, 2021; Rihani et al., 2022).

Dunia Pendidikan terdapat beberapa tantangan salah satunya ialah bagaimana mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran bagi siswa yang lebih efektif dan menarik. Teknologi bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi media yang mampu memfasilitasi proses belajar-mengajar secara interaktif dan menyenangkan (Gabriel Siringoringo et al., 2024; Prawiranegara Gani et al., 2024). Pengabdian ini dilaksanakan di SDN 011 Desa Lenggadai Hilir beralamat di Desa Lenggadai Hilir Kecamatan Rimba Melintang Kabupaten Rokan Hilir. Sebelum melakukan pengabdian ini penulis melakukan wawancara kepada salah satu guru yang mengajar disana, hasil wawancaranya antara lain adalah para siswa kurang fokus pada saat proses belajar hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Maka dari itu penting bagi guru untuk mengupgrade ilmu terkait pembelajaran berbasis digital. Salah satu Solusi yang ditawarkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif. Salah satu solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut ialah menggunakan media Kahoot, yang merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif. Kahoot memungkinkan guru untuk membuat kuis yang dapat dimainkan oleh siswa secara langsung di kelas, baik melalui perangkat komputer maupun smartphone. Interaksi yang dihasilkan oleh Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memacu semangat belajar, dan mempermudah pemahaman materi.

Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan guru SDN 011 Desa Lenggadai Hilir terkait dengan Kahoot sebagai media pembelajaran. Diharapkan dengan adanya workshop ini dapat meningkatkan interaksi antar guru dan siswa. Selain itu juga diharapkan guru yang mengikuti pelatihan ini dapat menerapkan didalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Participatory Action Research (PAR), beberapa penelitian serupa juga menggunakan metode ini (Amatullah et al., 2022b; Putri & Sembiring, 2021) karena melibatkan kolaborasi aktif antara peneliti dan partisipan untuk menyelesaikan masalah nyata dan menciptakan solusi yang relevan. Metode ini memberdayakan partisipan, menghasilkan perubahan langsung, serta memadukan pengetahuan ilmiah dan lokal. Hasilnya lebih berkelanjutan karena partisipan terlibat aktif dalam seluruh proses. Siklus yang digunakan pada penelitian ini antara lain; persiapan, pre-test, pelatihan, post-test, dan evaluasi hasil penelitian. Manfaat yang diharapkan setelah pengabdian ini berlangsung antara lain; Guru SDN 011 Lenggadai Hilir mendapatkan ilmu baru terkait Kahoot, Guru SDN 011 Lenggadai Hilir dapat menerapkan didalam proses belajar dan mengajar, serta Guru SDN 011 mendapat perhatian lebih dari siswa karena membawakan proses belajar yang menarik.

Beberapa penelitian serupa yang sebelumnya sudah dilakukan oleh peneliti lain. Sebelumnya (Riadi et al., 2022) melakukan penelitian dengan judul Pemanfaatan Permainan Belajar Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada penelitian ini mendapatkan hasil bahwa Kahoot cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Selanjutnya (Abdillah et al., 2022) melakukan penelitian yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada penelitian ini hasil yang didapatkan adalah penggunaan aplikasi quizizz dan kahoot secara umum dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD). Pada penelitian lain (Yeni Puji Astuti et al., 2024) yang berjudul Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Tik Menggunakan Aplikasi Kahoot Sdn Kalianget Timur IX penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pelatihan ini dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami mitra melalui pelatihan untuk melatih keterampilan guru dalam membuat media interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif yang diarahkan khusus untuk meningkatkan kompetensi pedagogis guru sekolah dasar di berbagai sekolah serta mengukur efektivitas penerapan Kahoot terhadap pembelajaran siswa dalam konteks sekolah dasar, yang belum dieksplorasi secara mendalam dalam penelitian sebelumnya. Dengan mengadakan workshop ini, peneliti dan juga SDN 011

Lenggadai Hilir berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan teknologi modern dalam proses pembelajaran, sekaligus mendukung profesionalisme guru dalam memanfaatkan media digital untuk mendidik generasi masa depan. Serta diharapkan para guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan pada latar belakang diatas maka dari itu penulis menawarkan Solusi yaitu dengan diadakannya workshop Kahoot kepada Guru SDN 011 Lenggadai Hilir. Metode yang digunakan pada pengabdian ini adalah *Participatory Action Research* (PAR), metode ini digunakan karena melibatkan kolaborasi aktif antara peneliti dan peserta untuk menyelesaikan masalah nyata dan menciptakan solusi yang relevan. Metode ini memberdayakan peserta, menghasilkan perubahan langsung, serta memadukan pengetahuan ilmiah dan lokal.

Hasilnya lebih berkelanjutan karena partisipan terlibat aktif dalam seluruh proses (Amatullah et al., 2022b; Putri & Sembiring, 2021). Langkah-langkah pengabdian ini dijelaskan pada gambar 1 dibawah ini:



**Gambar 1.** Alur Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Pada gambar 1 dapat dilihat bahwa ada beberapa Langkah-langkah yang akan dilalui yaitu persiapan, kusioner pra-pelatihan, pelatihan, kusioner pasca pelatihan serta evaluasi. Langkah-langkah tersebut akan dijelaskan secara lengkap sebagai berikut:

### 2.1 Persiapan

Pada tahap ini dilakukan survey untuk mengetahui permasalahan apa yang ada di SDN 011 Lenggadai Hilir, setelah didapatkan masalahnya barulah mencari tahu berapa banyak peserta yang akan mengikuti pelatihan ini, serta dilakukan survey untuk mengetahui siapa saja peserta yang akan mengikuti pelatihan ini. Setelah mendapatkan Gambaran peserta barulah penulis membuat materi yang berkaitan dengan Workshop Kahoot, materi yang disajikan antara lain; pengertian Kahoot, keunggulan Kahoot, cara kerja Kahoot, cara membuat akun Kahoot, cara membuat akun Kahoot, cara bergabung dengan kuis Kahoot, serta tips dan trik Kahoot. Selain itu penulis juga membuat soal pre-test dan post-test, tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan.

### 2.2 Pre-Test

Sebelum pelatihan dimulai akan disebarkan pre-test menggunakan media google form. Pre-test berisi 15 pertanyaan yang berkaitan dengan Kahoot, peserta diberi waktu 10 menit untuk mengisinya menggunakan gawai masing-masing.

### 2.3 Pelatihan

Pelatihan dibagi menjadi dua tahap, tahap pertama yaitu pemaparan materi terkait Kahoot sesuai dengan yang sudah disiapkan pada tahap persiapan. Penyampaian materi dilakukan selama kurang lebih 20 menit. Setelah

penyampaian materi selesai dilanjutkan dengan praktek Kahoot secara langsung, pada tahap ini dilakukan selama kurang lebih 60 menit. Pada tahap praktek ini hasil yang diharapkan adalah peserta mampu membuat akun, membuat kuis sederhana serta praktek mengerjakan kuis yang telah dibuat.

#### 2.4 Post-Test

Setelah pelatihan selesai maka post-test akan disebarakan Kembali, soal pada post-test ini sama dengan soal pada pre-test sebelumnya. Tujuan disebarakan post-test ini untuk mengukur kemampuan peserta.

#### 2.5 Evaluasi

Setelah hasil test didapatkan maka selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap workshop yang telah dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta. Tujuan dilakukan evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pelatihan ini berpengaruh terhadap pengetahuan peserta terkait Kahoot.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

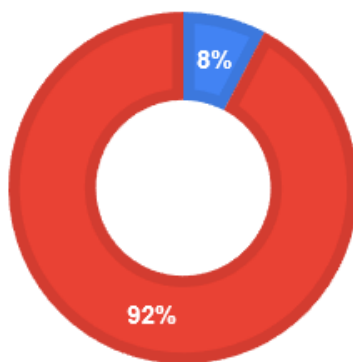
Pengabdian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Agustus 2024 yang bertempat di SDN 011 Lenggadai Hilir, peserta yang mengikuti workshop ini adalah Guru. Hasil yang didapat dari pengabdian ini adalah peserta dapat mengikuti workshop ini dengan baik dari awal hingga akhir, untuk mengetahui hasil pengabdian ini secara detail maka akan dijelaskan sesuai dengan alur tahapan pengabdian yang ditulis pada bagian metode penelitian.

#### 3.1 Persiapan

Pada tahap ini telah dilakukan survey untuk peserta didapatkan data bahwa jumlah peserta adalah 12 orang guru SDN 011 Lenggadai Hilir dengan keterangan satu orang laki-laki dan sebelas orang Perempuan. Gambaran peserta workshop berdasarkan jenis kelamin ditampilkan pada Gambar 2 berikut ini:

#### JENIS KELAMIN

■ Laki-laki ■ Perempuan



**Gambar 2.** Gambaran Peserta Workshop Berdasarkan Jenis Kelamin

Pada gambar 2 dapat dilihat bahwa perbandingan peserta workshop jika dalam persen adalah Laki-laki berjumlah 8% serta Perempuan berjumlah 92%. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat materi pelatihan, materi disesuaikan dengan kebutuhan guru SD yaitu untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif. Materi lengkapnya dapat diakses pada link berikut ini: [Materi Kahoot](#). Tahap persiapan berikutnya yaitu membuat pertanyaan terkait dengan Kahoot yang akan digunakan untuk mengisi pre-test dan post-test. Soal yang diberikan pada test berjumlah 15, untuk pertanyaannya akan ditampilkan pada table 1 berikut ini:

**Tabel 1.** Pertanyaan Untuk Kusiner

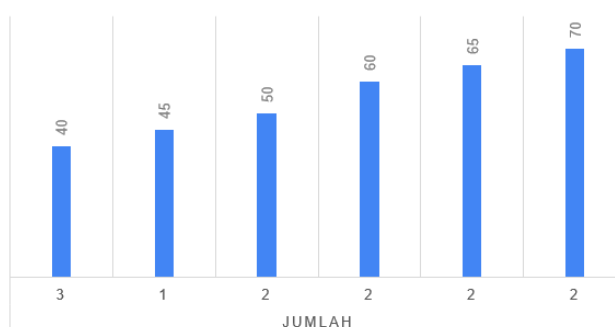
No	Pertanyaan
1	Apa itu Kahoot?
2	Fitur utama apa yang ditawarkan oleh Kahoot?
3	Dimana Anda bisa mengakses Kahoot?
4	Apa jenis soal yang bisa dibuat di Kahoot?
5	Siapa yang bisa membuat Kahoot?
6	Apa yang bisa dilakukan pemain setelah mengikuti kuis Kahoot?

No	Pertanyaan
7	Bagaimana cara pemain bergabung dalam permainan Kahoot?
8	Berapa jumlah maksimal pemain yang bisa bergabung dalam satu sesi Kahoot gratis?
9	Apa yang terjadi jika pemain memilih jawaban yang benar dalam Kahoot?
10	Apa yang mempengaruhi jumlah poin yang didapatkan pemain dalam Kahoot?
11	Apa yang bisa dilakukan setelah kuis Kahoot berakhir?
12	Bagaimana cara peserta bisa berlatih soal Kahoot?
13	Apakah Kahoot bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh?
14	Apa kelebihan Kahoot dalam pembelajaran?
15	Bagaimana Anda dapat membagikan kahoot kepada orang lain?

Pada tabel 1 dapat dilihat pertanyaan yang digunakan untuk test peserta, pertanyaan dibuat berdasarkan Gambaran peserta workshop. Pertanyaan yang dibuat adalah pengetahuan dasar terkait Kahoot.

### 3.2 Pre-Test

Pada tahap ini test disebarluaskan melalui google form, hasilnya dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



**Gambar 3.** Hasil Pre-Test Peserta

Berdasarkan gambar 3 yang ditampilkan, terlihat variasi penilaian peserta sebelum pelatihan dengan rentang skor antara 40 hingga 70. Sebanyak tiga peserta memberikan penilaian sebesar 40, sementara satu peserta memberikan nilai 45. Selain itu, dua peserta masing-masing memberikan penilaian sebesar 50, 60, 65, dan 70. Hal ini menunjukkan persepsi awal peserta terhadap pelatihan berada pada tingkat yang cukup bervariasi, dengan mayoritas penilaian berada di atas 50, yang dapat diartikan sebagai harapan yang cukup positif terhadap pelatihan yang akan dilaksanakan. Sedangkan rata-rata pada pre-test ini adalah 54,58.

### 3.3 Pelatihan

Workshop ini dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama yaitu penyampaian materi kepada peserta, materi disampaikan oleh Setiawan Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom. yang merupakan dosen program studi sistem informasi Universitas Muhammadiyah Riau. Materi yang disampaikan adalah materi dasar terkait Kahoot antara lain; pengertian Kahoot, keunggulan Kahoot, cara kerja Kahoot, cara membuat akun Kahoot, cara membuat akun Kahoot, cara bergabung dengan kuis Kahoot, serta tips dan trik Kahoot. Gambar 4 dibawah ini ketika pemaparan materi terkait Kahoot.



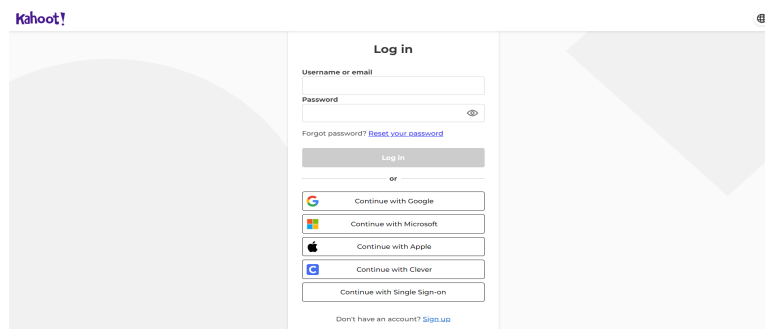
**Gambar 4.** Pemateri Menjelaskan Materi Kahoot

Dapat dilihat pada gambar 4 pemateri sedang menjelaskan terkait Kahoot, materi disampaikan dengan jelas dan sesuai dengan urutan kegiatan, setelah materi disampaikan peserta disilakan untuk bertanya terkait penyampaian materi yang kurang jelas atau kurang faham.

Pada sesi kedua dilanjutkan dengan praktek menggunakan Kahoot, sesi ini dilakukan dengan lebih interaktif antara pemateri dan peserta. Praktek yang dilakukan adalah sebagai berikut:

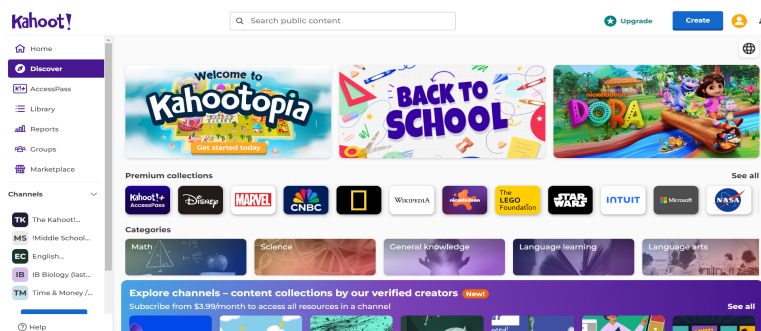
a. Membuat akun Kahoot

Langkah-langkah Pendaftaran yang pertama Buka situs Kahoot <https://kahoot.com/>, klik 'Sign Up', pilih jenis akun (guru, siswa, atau profesional), dan isi detail yang diperlukan. Gambar 5 merupakan halaman tampilan login Kahoot.



**Gambar 5.** Halaman Tampilan Login Kahoot

Pada gambar 5 dapat dilihat bahwa terdapat banyak metode yang dapat digunakan untuk mendaftar akun Kahoot. Dilanjutkan dengan memilih jenis akun gratis atau berbayar. Akun gratis memungkinkan untuk membuat kuis dasar, sementara akun berbayar memberikan akses ke fitur lanjutan seperti analisis hasil dan mode permainan yang lebih beragam. Setelah berhasil mendaftar maka akan langsung diarahkan ke halaman awal Kahoot seperti pada gambar 6 berikut ini:

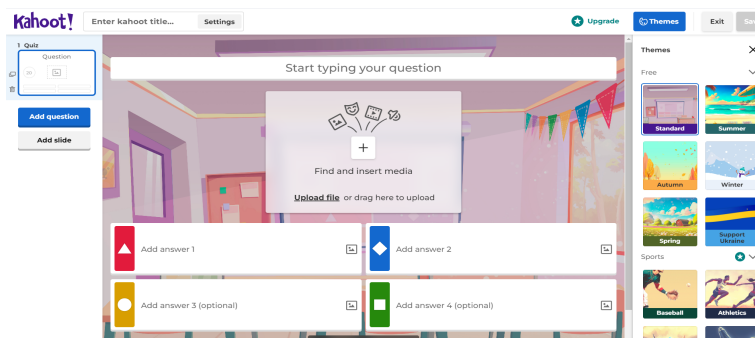


**Gambar 6.** Halaman Awal Kahoot

Pada gambar 6 dapat dilihat bahwa terdapat banyak fitur yang disediakan namun pada kesempatan ini yang digunakan hanya untuk membuat kuis saja. Manfaat memiliki akun Kahoot adalah dapat menyimpan kuis, berbagi dengan orang lain, dan melacak perkembangan siswa.

b. Membuat Kuis di Kahoot

Mulai membuat kuis, langkah pertama yaitu masuk ke laman Kahoot, lalu klik 'Create' dan pilih jenis konten yang ingin dibuat (kuis, survei, atau diskusi). Selanjutnya menambahkan pertanyaan, pada gambar 7 dapat dilihat tampilan halaman untuk menginputkan soal dan jawaban.



**Gambar 7.** Halaman Input Soal

Gambar 7 dapat dilihat beberapa hal yang dapat dilakukan yaitu buat pertanyaan yang akan ditambahkan, lalu tambahkan opsi jawaban, dan tentukan waktu untuk setiap pertanyaan. Supaya tampilan kuis menjadi lebih menarik pada Kahoot dapat menyisipkan media. Media yang dapat disisipkan antara lain gambar, video maupun music.

c. Bergabung dengan Kuis Kahoot

Untuk bergabung dengan kuis Kahoot dapat menggunakan PIN Kuis, Setiap kuis memiliki PIN unik yang harus dimasukkan oleh peserta untuk bergabung, selain itu peserta juga dapat bergabung menggunakan link yang disebarakan oleh pembuat kuis. Peserta dapat menggunakan berbagai macam perangkat untuk bergabung, perangkat yang dapat digunakan antara lain; smartphone, tablet, atau komputer. Setelah bergabung, peserta akan melihat pertanyaan di layar dan dapat menjawabnya melalui perangkat mereka. Pada gambar 8 berikut ini merupakan tampilan saat peserta bergabung dan telah mengerjakan kuis menggunakan smartphone.

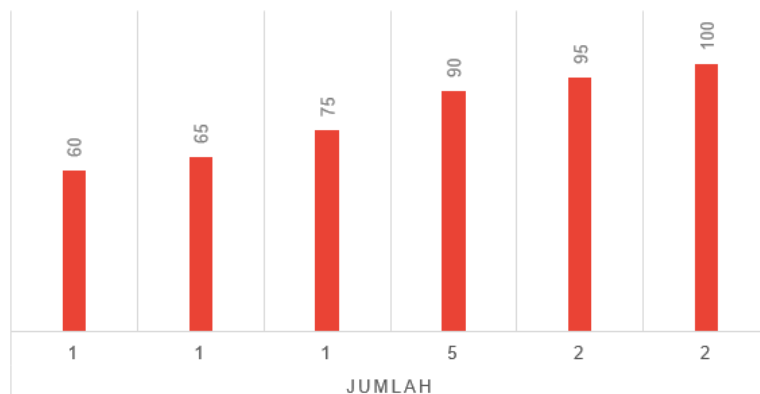


**Gambar 8.** Pemaparan Materi Terkait Kahoot

Pada gambar 8 dapat dilihat bahwa yang ditampilkan pada layar hp merupakan tampilan peserta ketika sudah bergabung dengan room kuis Kahoot, sedangkan pada layar proyektor merupakan tampilan room guru atau pemilik kuis. Pemilik kuis dapat melihat perolehan nilai dari seluruh peserta yang sudah selesai mengerjakan kuis, peserta akan ditampilkan berdasarkan urutan rangking yang didapatkan.

**3.4 Post-Test**

Tahap ini merupakan kali kedua test disebarakan melalui google form, hasilnya dapat dilihat pada gambar 9 dibawah ini.



**Gambar 9.** Hasil Post-Test Peserta

Berdasarkan gambar 9 yang ditampilkan, terlihat bahwa jumlah peserta dengan penilaian bervariasi antara 60 hingga 100. Dari grafik ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta memberikan penilaian yang cukup tinggi setelah pelatihan. Skor tertinggi dicapai oleh dua peserta dengan nilai 100, sementara skor terendah sebesar 60 diberikan oleh satu peserta. Selain itu, terdapat responden lain yang memberikan nilai 65, 75, 90, dan 95, masing-masing diberikan oleh satu hingga lima peserta. Hal ini menunjukkan peningkatan persepsi positif terhadap pelatihan, dengan mayoritas peserta memberikan skor di atas 90. Sedangkan rata-rata pada post-test ini adalah 86,66.

### 3.5 Evaluasi

Menurut (Hendrawati et al., 2023) ketika nilai yang didapatkan ketika post-test meningkat dari nilai yang didapatkan ketika pre-test maka pelatihan ini dapat dikatakan berhasil, namun sebaliknya jika nilai yang didapatkan ketika pre-test menurun atau lebih kecil dari hasil nilai post-test maka pelatihan dapat dikatakan gagal. Pada workshop ini telah dilakukan pre-test serta mendapatkan hasil rata-rata sebesar 54,58, sedangkan rata-rata yang didapatkan pada post-test adalah 86,66. Berdasarkan hasil rata-rata yang didapatkan dari pre-test dan post-test maka dapat disimpulkan bahwa workshop ini berjalan dengan baik serta dapat meningkatkan pengetahuan peserta terkait dengan Kahoot (Lituaty et al., 2022; Riadi et al., 2022; Wang & Tahir, 2020).

Berdasarkan pemaparan hasil pengabdian di atas dapat dilihat bahwa antara peserta dan pemateri mengikuti kegiatan dengan baik, selain itu juga metode yang diusulkan juga dapat berjalan dengan baik karena semua tahapan-tahapan yang ada berhasil diterapkan. Guru SDN 011 Lenggadai Hilir sangat berperan aktif ketika pengabdian ini dilaksanakan, dibuktikan ketika menjawab pertanyaan pre-test dan post-test, selain itu juga peserta aktif bertanya ketika diberikan kesempatan untuk bertanya. Hasil dari pengabdian ini adalah para guru SDN 011 Lenggadai Hilir sudah memiliki akun Kahoot yang siap untuk digunakan, selain itu guru juga sudah dapat mempraktekkan penggunaan Kahoot didalam evaluasi pembelajaran.

## 4. KESIMPULAN

Workshop "Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif kepada Guru SD 011 Lenggadai Hilir" berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan baru kepada para guru mengenai penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif. Dengan metode pelatihan yang mencakup pre-test, penyampaian materi, praktek langsung, dan post-test, para peserta mampu memahami cara membuat dan mengaplikasikan kuis interaktif di kelas. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan peserta, dengan rata-rata nilai post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test, menunjukkan bahwa workshop ini efektif dalam meningkatkan pemahaman guru terkait penggunaan Kahoot.

Selain itu, workshop ini juga diharapkan dapat memotivasi guru untuk memanfaatkan teknologi kegiatan belajar dan mengajar, supaya dapat suasana belajar yang interaktif dan menarik dapat tercipta. Penerapan teknologi, seperti Kahoot, bukan hanya meningkatkan profesionalisme guru namun juga mendukung keterlibatan siswa dalam menggunakan media digital sebagai sarana untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menyenangkan.

## 5. UCAPAN TERIMKASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Sistem Informasi dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Riau atas dukungan dan suport yang telah diberikan dalam proses pelaksanaan pengabdian Masyarakat serta penyusunan artikel ini. Dukungan dari Prodi dan LPPM sangat berarti bagi kelancaran dan pengembangan penelitian ini, sehingga artikel ini dapat disusun dengan baik. Terima kasih kepada guru-guru SDN 011 Lenggadai Hilir yang telah bersedia menjadi peserta dalam pelatihan ini. Partisipasi dan antusiasme para guru menjadi faktor penting dalam kesuksesan kegiatan ini. Semoga kerjasama ini terus terjalin dengan baik dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta pengabdian kepada masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(1), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i1.1363>
- Amatullah, D. C., Sutrisno, J., Pgri, S., & Lampung, B. (2022a). Joko Sutrisno AB Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1).
- Amatullah, D. C., Sutrisno, J., Pgri, S., & Lampung, B. (2022b). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250.

- Dadi Putra, A., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Gabriel Siringoringo, R., Yanuar Alfaridzi, M., Pendidikan No, J., Wetan, C., Cileunyi, K., Bandung, K., & Barat, J. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Handoyo, T. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENYUSUN PTK MELALUI KEGIATAN WORKSHOP. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(3).
- Hendrawati, T. Y., Gustia, H., Nugrahani, R. A., Hasyim, U. H., Ismiyati, I., Kadarisman, M., Hidayat, U., Wusono, C. N., & Agdila, A. F. (2023). Pengabdian Masyarakat Pelatihan Pembuatan Produk Minuman Sehat dan Masker Aloe vera di Komunitas Pengajian Nusa loka Serpong Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 5(2), 65. <https://doi.org/10.24853/jpmt.5.2.65-70>
- Litually, S. J., Serpara, H., & Wenno, E. C. (2022). The effect of Kahoot! learning media on learning outcomes of German language students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 254–261. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20458>
- Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Muslih, M., & Marbun, S. O. (2020). WORKSHOP MEKANISME OPEN JOURNAL SYSTEM (OJS) DAN HAK CIPTA BAGI DOSEN TRI BHAKTI BUSINESS SCHOOL. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TRI PAMAS*, 2(2), 121–128.
- Prawiranegara Gani, I., Yusmaniar Oktiawati, U., Manuhutu, A., Wulandari, R., & Taufan, A. (2024). INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI STUDI KASUS PADA MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI. *Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(2), 203–211.
- Putri, R. A., & Sembiring, S. B. (2021). Implementation of Desktop Publishing Application for Flyer and Business Card Design with Participatory Action Research (PAR) Method. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(1).
- Rachmi, R., Surachman, A., Eka Putri, D., Nugroho, A., & Salfin, S. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital Tantangan dan Peluang. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2, 52–63.
- Riadi, I., Ihya Elfatiha, M. A., Aziz, A., & Mumin, A. (2022). Utilization of Kahoot Learning Games as Interactive Learning Media. *Abdimas Umtas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1770–1783. <https://kahoot.com/>
- Rihani, A. L., Maksun, A., & Nurhasanah, N. (2022). STUDI LITERATUR : MEDIA INTERAKTIF ISPRING SUITE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). 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), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sapriyah, S. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Syauki Faznur, L., Khaerunnisa, K., & Sumardi, A. (2020). APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA GURU SMA DI SUKABUMI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yeni Puji Astuti, Choli Astutik, & Asmoni. (2024). PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA TIK MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT SDN KALIANGET TIMUR IX. *JURNAL AKADEMIK PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(4), 90–99. <https://doi.org/10.61722/japm.v2i4.1967>