

WORKSHOP PENGENALAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENDORONG PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN MENYENANGKAN PADA GURU UPTD SD NEGERI HAURKOLOT INDRAMAYU

Fauziah Syania Asri^{1*}, Anggi Fitri Hasanah², Syifa'ul Linas Ashari³, Fadhil Abu Jihad⁴, Rafi Sulthan⁵

Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia, Indonesia

e-mail : fauziahsyania4@gmail.com¹, anggifitrihasanah@gmail.com²,
syifaullinas04@gmail.com³, fadhilabujihad@gmail.com⁴,
rafisulthanbinrusmanto@gmail.com⁵

Abstrak

Aplikasi Kahoot dilaksanakan untuk mendorong pembelajaran interaktif dan menyenangkan bagi guru dan siswa UPTD SD Negeri Haurkolot, Indramayu. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar di era Society 5.0, guna meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa yang merupakan generasi digital native. Workshop dilakukan pada 16 Juni 2025 dengan melibatkan tujuh guru melalui tiga tahap: observasi awal, pelatihan inti, dan evaluasi akhir. Pada tahap inti, peserta diberikan penjelasan teori dan praktik langsung penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil evaluasi melalui kuesioner menunjukkan bahwa para guru merasa aplikasi Kahoot sangat menarik, mudah diimplementasikan, serta efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi digital guru dan mendorong inovasi pembelajaran di kelas. Diharapkan, pelatihan ini dapat menjadi langkah awal dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Kata kunci: Kahoot, pembelajaran interaktif, gamifikasi, kompetensi digital, guru sekolah dasar

Abstract

The implementation of the Kahoot application was carried out to encourage interactive and enjoyable learning for teachers at UPTD SD Negeri Haurkolot, Indramayu. This activity was motivated by the urgent need to integrate technology into the teaching and learning process in the Society 5.0 era, in order to increase motivation and learning outcomes of students who are digital natives. The workshop was held on June 16, 2025, involving seven teachers through three stages: initial observation, core training, and final evaluation. In the core stage, participants were given theoretical explanations and hands-on practice in using Kahoot as a gamification-based learning medium. Evaluation results through questionnaires showed that the teachers

found the Kahoot application very interesting, easy to implement, and effective in increasing student participation and understanding. This activity succeeded in improving teachers' digital competencies and encouraging classroom learning innovation. It is hoped that this training can be an initial step in creating a collaborative and adaptive learning environment in response to developments in educational technology.

Keywords: Kahoot, interactive learning, gamification, digital competence, elementary school teachers

PENDAHULUAN

Perkembangan peradaban manusia yang kini memasuki era Society 5.0 menempatkan teknologi sebagai fondasi utama dalam hampir setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Era ini menuntut transformasi fundamental dalam cara individu berinteraksi, bekerja, dan belajar dengan penekanan pada integrasi ruang siber dan ruang fisik untuk memecahkan masalah sosial (Harahap, 2023a). Dalam konteks pendidikan, hal ini berarti setiap individu, terutama para pendidik, memilih tanggung jawab besar untuk tidak hanya beradaptasi tetapi juga berinovasi dalam menghadapi perubahan. Inovasi pembelajaran menjadi keniscayaan untuk memastikan relevansi dan efektivitas proses transfer ilmu, sejalan dengan karakteristik peserta didik di abad ke-21 yang merupakan generasi digital native. Mereka tumbuh besar dengan paparan teknologi informasi dan komunikasi sejak dini, sehingga pendekatan pembelajaran yang konvensional dan monoton cenderung kurang efektif dalam menarik perhatian serta menstimulasi minat belajar mereka.

Pembelajaran yang bersifat satu arah, didominasi oleh ceramah, dan minim interaksi seringkali gagal memantik rasa ingin tahu dan kreativitas siswa, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan capaian belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, urgensi untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi semakin mendesak., bukan lagi sebagai pilihan melainkan sebagai keharusan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital tidak hanya menjanjikan peningkatan efektivitas dalam penyampaian materi, tetapi juga berpotensi besar untuk mendorong partisipasi aktif siswa, menumbuhkan lingkungan belajar yang kolaboratif, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan.

Pentingnya peran media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas dan capaian belajar siswa telah menjadi konsensus dalam dunia pendidikan. Berbagai penelitian telah mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang krusial antara materi ajar yang abstrak dengan pemahaman konkret siswa. Media yang tepat dapat membantu mengkonkretkan konsep-konsep yang sulit, memvisualisasikan data, serta memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara guru dengan siswa maupun antar siswa itu sendiri. Di tengah gelombang revolusi digital ini, ketersediaan berbagai aplikasi pendidikan telah meluas, menawarkan beragam fitur menarik yang dapat dimanfaatkan

secara optimal dalam proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam, mulai simulasi ilmiah, platform kolaborasi, hingga alat evaluasi interaktif.

Kahoot merupakan salah satu platform yang semakin populer dan terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran. Kahoot adalah platform game-based learning yang didasarkan pada prinsip gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Dengan antarmuka yang menarik, sistem poin, dan elemen kompetisi yang sehat, kahoot mampu mengubah kegiatan belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan memacu adrenalin (Harahap, 2023).

Konsep gamifikasi dalam pendidikan, seperti yang diimplementasikan oleh kahoot, secara ilmiah telah terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, serta mempertahankan tingkat perhatian mereka terhadap materi pelajaran (Daryanes & Ririen, 2020). Ketika siswa merasa termotivasi dan terlibat secara emosional dalam proses belajar, mereka cenderung lebih mudah menyerap informasi, lebih berani bertanya, dan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi. Penggunaan elemen permainan seperti poin, leaderboard, dan feedback instan dalam kahoot memberikan sensasi pencapaian yang memuaskan dan mendorong siswa untuk terus berusaha. Hal ini tidak hanya berdampak positif pada peningkatan pemahaman materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, pengambilan keputusan di bawah tekanan waktu.

Aplikasi kahoot menawarkan fleksibilitas yang luar biasa dalam penggunaannya. Guru tidak hanya dapat membuat kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi pelajaran, tetapi juga dapat memanfaatkannya sebagai alat evaluasi formatif yang efektif, sarana untuk mereview materi pelajaran yang telah diajarkan, atau bahkan sebagai pemanasan sebelum memulai pelajaran baru. Melalui kahoot suasana kelas yang mungkingterasa tegang saat ujian atau evaluasi dapat berubah menjadi lebih santai, kompetitif secara positif dan penuh semangat. Sistem feedback instan yang disediakan kahoot memungkinkan siswa untuk segera mengetahui jawaban yang benar dan salah, sehingga mereka dapat mengidentifikasi area kelemahan mereka dan memperbaiki pemahaman secara langsung.

Ini sangat berbeda dengan metode evaluasi tradisional yang seringkali memerlukan waktu lama untuk memberikan umpan balik, sehingga efektivitasnya dalam pembelajaran seketika berkurang. Motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif pun meningkat drastis karena adanya elemen kompetisi yang sehat antar sesama siswa, serta adanya pengakuan atas keberhasilan mereka dalam bentuk skor dan peringkat. Mereka tidak lagi merasa takut salah, melainkan tertantang untuk mencoba dan belajar dari kesalahan.

Potensi aplikasi Kahoot dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sangat besar dan telah didukung oleh berbagai bukti empiris, masih terdapat tantangan signifikan dalam

implementasinya di lapangan. Realitas menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri yang memadai dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam praktik pengajaran sehari-hari mereka. Kesenjangan kompetensi digital ini seringkali menjadi hambatan utama dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan zaman. Beberapa guru mungkin merasa asing dengan antarmuka aplikasi, ragu dalam membuat kuis yang relevan, atau bahkan belum memahami penuh bagaimana Kahoot dapat dimaksimalkan untuk tujuan pembelajaran tertentu. Tanpa pelatihan yang memadai, potensi Kahoot akan terbuang sia-sia dan pembelajaran akan tetap terjebak dalam pola-pola konvensional yang kurang menarik bagi generasi digital. Oleh karena itu, intervensi berupa pelatihan dan bimbingan yang terarah menjadi sangat penting untuk membekali para pendidik, khususnya guru-guru di jenjang Sekolah Dasar, dengan kompetensi yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif.

Menyikapi urgensi tersebut dan berdasarkan analisis terhadap kebutuhan inovasi pembelajaran di sekolah dasar, workshop ini dirancang secara khusus untuk memperkenalkan dan melatih guru-guru di UPTD SD Negeri Haurkolot dalam pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Workshop ini tidak hanya akan memberikan pemahaman teoritis tentang pentingnya teknologi dalam pendidikan, tetapi juga akan menekankan pada aspek praktis, memberikan kesempatan kepada para peserta untuk secara langsung mempraktikkan pembuatan dan penggunaan Kahoot dalam simulasi pembelajaran. Diharapkan, melalui serangkaian sesi yang terstruktur dan interaktif dalam workshop ini, para guru akan memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai fungsi dan manfaat Kahoot serta mengembangkan keterampilan praktis yang esensial dalam mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot. Pada akhirnya, tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberdayakan guru-guru UPTD SD Negeri Haurkolot agar mereka mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga mampu memicu semangat belajar siswa, meningkatkan capaian pembelajaran, dan secara holistik mempersiapkan generasi penerus yang adaptif serta kompeten menghadapi berbagai tantangan dan peluang di era Society 5.0.

METODE

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, perubahan signifikan terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pada era society 5.0, interaksi antara guru dan peserta didik cenderung menjadi lebih terbatas secara langsung, sehingga pendidik dituntut untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran agar komunikasi dengan peserta didik tetap efektif dan harmonis. Selain itu, kehidupan di era ini juga

memengaruhi cara belajar, pola pikir, serta perilaku peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu menghadirkan inovasi dalam metode pengajaran dan aktif mengikuti perkembangan teknologi agar mampu bersaing dan relevan dengan kemajuan zaman. Dalam menyambut era society 5.0, guru berusaha menemukan teknik pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran. Kahoot merupakan platform yang menyediakan berbagai fitur menarik dan edukatif, dengan keunikan tersendiri yang membuatnya populer dan efektif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar (Harahap, 2023b).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan di UPTD SDN Haurkolot, Haurgeulis, Indramayu, Jawa Barat. Kegiatan ini diselenggarakan pada tanggal 16 Juni 2025 dalam bentuk workshop terhadap 7 guru-guru UPTD SD Negeri Haurkolot. Kegiatan terdiri dari tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. Pada tahap awal, tim PKM melakukan survey sekolah. Setelah perizinan diperoleh dan waktu pelaksanaan kegiatan ditentukan maka kegiatan berikutnya adalah tahap inti. Pada tahap inti, guru mendapatkan penjelasan terkait aplikasi kahoot pada sesi pertama. Selanjutnya pada sesi kedua, guru mendapatkan bimbingan secara intensif terkait penggunaan aplikasi kahoot. Guru diminta untuk langsung mencobakan pada laptop masing-masing bagaimana membuat soal atau kuis dengan beberapa pilihan yang tersedia pada aplikasi kahoot free. Pelatihan ini dibimbing langsung oleh tim PKM dan beberapa mahasiswa yang ikut dilibatkan dalam kegiatan tersebut. Guru dibimbing sampai dengan mencobakan bagaimana cara membagikan kode kepada siswa agar bisa bergabung dalam soal kahoot yang telah disiapkan. Kemudian pada tahap akhir, guru mengisi kuesioner tentang proses pelaksanaan kegiatan pelatihan. Hasil kuesioner tersebut diharapkan dapat menjadi masukan bagi tim PKM dalam melaksanakan kegiatan PKM berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Tahap Awal

a. Observasi Sekolah

Pada tanggal 12 Juni 2025 kami satu team melakukan survey lokasi ke UPTD SD Negeri Haurkolot. Sekolah tersebut memiliki fasilitas ruang guru, ruang kelas, dan ruang perpustakaan.



Gambar 1. survey lokasi ke UPTD SD Negeri Haurkolot

b. Persiapan Kegiatan

Pada kegiatan ini kami melakukan persiapan untuk penyusunan materi serta mempelajari aplikasi Kahoot lebih mendalam. Supaya kegiatan ini berjalan dengan lancar, pada tanggal 15 Juni 2025 kami melaksanakan simulasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di gedung perkuliahan.



Gambar 2. Pembelajaran singkat mengenai materi yang akan disampaikan

2. Tahap Inti

Pada tahap ini awal mulainya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Workshop Pengenalan Aplikasi Kahoot untuk Mendorong Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan pada Guru UPTD SD Negeri Haurkolot”. Para peserta diberikan penjelasan terkait aplikasi Kahoot, kemudian guru diberikan kesempatan untuk praktek langsung dalam penggunaan aplikasi Kahoot pada laptop yang telah disiapkan oleh tim PKM. Workshop ini dipimpin oleh mahasiswa yang berkompeten dibidang aplikasi Kahoot dan dibantu oleh tim PKM yang lainnya. Pada tahap ini guru juga dipersilahkan untuk bertanya terkait kegiatan yang dilaksanakan.

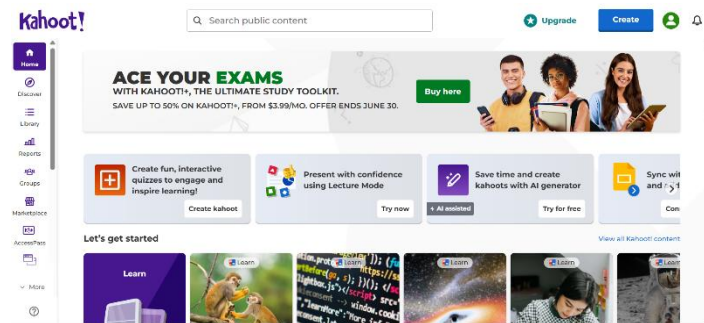


Gambar 3. Penyampaian materi tentang aplikasi Kahoot oleh mahasiswa

Untuk membuka aplikasi Kahoot ini perlu mengakses link <https://www.Kahoot.com> terlebih dahulu.

a. Tampilan halaman utama Kahoot

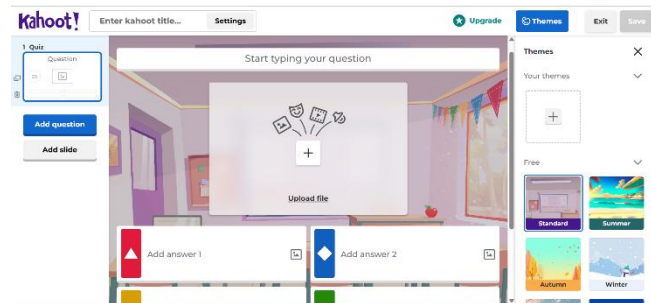
Halaman utama merupakan halaman yang muncul pertama kali saat pengunjung mengakses website Kahoot.com



Gambar 4. Halaman utama aplikasi Kahoot

b. Menu Kahoot

Tampilan pada saat membuat kuis pada saat mau menginput soal ke aplikasi Kahoot



Gambar 5. Tampilan halaman menu pada aplikasi Kahoot

3. Tahap Akhir

Untuk mengetahui efektivitas kegiatan workshop ini kami memberikan kuesioner kesan pesan kepada masing-masing guru. kuesioner kesan pesan ini diharapkan bisa menjadi evaluasi kegiatan pkm untuk selanjutnya.



Gambar 6. Pengisian kesan dan pesan oleh guru guru yang telah mengikuti pelatihan

Hasil kuesioner kesan pesan yang kami peroleh salah satunya yaitu peserta atas nama ibu Mela Khalifah beliau mengatakan mempelajari aplikasi Kahoot ini menjadi pengetahuan baru dan menarik untuk di implementasikan dalam pembelajaran dikelas. peserta atas nama ibu Imro'atus Azizah juga mengatakan bahwa aplikasi Kahoot ini sangat menarik karena dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Aplikasi KAHOOT adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan dalam pendidikan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat,

memainkan, dan berbagi permainan pembelajaran interaktif seperti kuis, polling, brainstorming, dan puzzle. KAHOOT dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Dalam KAHOOT, pengguna dapat membuat kuis atau permainan dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab oleh siswa. Siswa dapat bergabung dalam permainan tersebut menggunakan perangkat mereka sendiri, seperti ponsel, tablet, atau komputer (Lestari & Putra, 2024).

Kahoot memiliki beberapa keunggulan yang dapat meningkatkan belajar siswa serta memberikan respons kognitif dan afektif secara komprehensif. Berikut ini adalah beberapa keunggulan aplikasi kahoot sebagai permainan edukatif dalam pembelajaran:

1. Memiliki tampilan yang menarik dan beragam
2. Menyediakan fitur-fitur yang lengkap dan memungkinkan eksplorasi
3. Berbasis teknologi dan dapat diakses melalui smartphone sehingga lebih praktis
4. Guru dapat memilih konten soal yang sesuai dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai
5. Siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (feedback) setelah evaluasi
6. Guru dapat dengan cepat mengontrol dan memantau jawaban siswa
7. Aplikasi ini berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran dan media pembelajaran semuanya tidak ada yang sempurna. Semua mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Seperti halnya media pembelajaran Kahoot! Juga ada kelebihan dan kekurangannya. Berikut dipaparkan kelebihan dan kekurangan Kahoot. Menurut Aan Budianto (2019) kelebihan dan kekurangan aplikasi Kahoot sebagai berikut:

Kelebihan:

1. suasana kelas dapat lebih menyenangkan,
2. anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar,
3. anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot!,
4. tidak Mudah Disconnect,
5. sebagai evaluasi pembelajaran sejauh mana pemahaman siswa,
6. semua orang bisa membuat quis baik itu guru ataupun orang tua,
7. bisa diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui handphone atau pun laptop,
8. menarik untuk belajar,
9. banyak pilihan kategori,
10. dapat digunakan bersama-sama,
11. mudah dalam pendaftaran.

Kekurangan:

1. tidak semua guru yang update dengan teknologi,
2. fasilitas sekolah yang kurang memadai,
3. anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain,
4. terbatasnya jam pertemuan di kelas,
5. tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot,
6. orang lain bisa melihat jawaban pemain lain (mencontek),
7. harus diperlihatkan di infocus,
8. berbasis online dan tidak ada yang offline,
9. terdapat batasan kata saat membuat soal (Sitorus dkk., 2025).

SIMPULAN

Penggunaan media digital sebagai penunjang belajar mengajar di sekolah sudah bukan suatu hal yang tabu, melainkan hal yang harus dikuasai oleh setiap pendidik. Di era society 5.0 ini teknologi sudah seperti *partner* dalam kehidupan kita. Aplikasi Kahoot merupakan salah satu solusi bagi kegiatan pembelajaran supaya tidak terasa membosankan. Aplikasi Kahoot ini menyajikan bagaimana pembelajaran bisa dilaksanakan dengan berbasis *game* atau permainan. Adanya penyampaian dan pembelajaran mengenai aplikasi Kahoot ini merupakan suatu ide baru untuk para guru UPTD SD Negeri Haurkolot sebagai aplikasi penunjang pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi Kahoot ini memiliki keunggulan secara umum dapat membuat suasana belajar menjadi lebih asik, siswa menjadi tidak bosan, dapat diakses dimana saja (laptop ataupun handphone), serta masih ada keunggulan-keunggulan lainnya. Media pembelajaran tidak ada yang sepenuhnya sempurna maka Kahoot pun memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah: terdapat batasan kata dalam membuat soal, berbasis online, siswa bisa saling melihat jawaban siswa lainnya, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Harahap, A. (2023a). EFEKTIVITAS APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 12(1). <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i1.15225>
- Lestari, R. A., & Putra, M. (2024). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 2. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.47065/jrespro.v5i2.5533>

Sitorus, P., Harianja, E. C., Simatupang, I. M., Silitonga, S., & Sianturi, Y. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif Dan Menyenangkan Di SMA Swasta Bandung. *ARSY: Aplikasi Riset kepada Masyarakat*, 6(2), 327–335.