

Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 2

Raniyah Ayu Lestari^{1,*}, Mardiansyah Putra¹

¹Fakultas Sains Teknologi, Program Studi Ilmu Komputer, Sistem informasi, Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

Email: ^{1,*}raniyahayul20@gmail.com, ²mdputra.unpari@gmail.com

(*: coresponding author)

Abstrak—Pemanfaatan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran di SD Negeri 2 bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih penggunaan aplikasi KAHOOT kepada guru-guru SD. Kegiatan ini dilakukan sebagai bagian dari pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Dalam sosialisasi ini, guru-guru SD diberikan materi pengenalan dan evaluasi penggunaan aplikasi KAHOOT sebagai alat ukur berbasis online. Materi yang diberikan meliputi pengenalan game, kuis, diskusi, dan survey yang dapat dilakukan melalui aplikasi KAHOOT. Selain itu, guru-guru juga diberikan pelatihan dalam membuat soal evaluasi berbasis online menggunakan software KAHOOT. Diskusi juga dilakukan dengan guru-guru untuk membahas permasalahan yang dihadapi dalam menggunakan aplikasi KAHOOT. Dalam sosialisasi ini, metode ceramah, praktik, dan tanya jawab digunakan untuk memastikan pemahaman dan penerapan yang baik dari aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran di SD Negeri 2, bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa melalui penggunaan teknologi., seperti meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan memudahkan evaluasi. Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan aplikasi ini sesuai dengan konteks dan kebutuhan peserta didik serta mendapatkan dukungan dan pengawasan dari pihak sekolah.

Kata Kunci: Pemanfaatan; Aplikasi; KAHOOT.

***Abstract**—The use of the KAHOOT application in learning at state elementary school 2 aims to introduce and train elementary school teachers in the use of the KAHOOT application. This activity is carried out as part of community service to improve the quality of learning in schools. In this socialization, elementary school teachers were given introductory and evaluation materials for the use of the KAHOOT application as an online-based measuring tool. The materials provided include an introduction to games, quizzes, discussions, and surveys that can be done through the KAHOOT application. In addition, teachers were also given training in creating online-based evaluation questions using the KAHOOT software. Discussions were also held with teachers to discuss the problems faced in using the KAHOOT application. In this socialization, lecture, practice, and question and answer methods were used to ensure a good understanding and application of the KAHOOT application in learning at state elementary school 2, aiming to improve the quality of learning and provide an interactive learning experience for students through the use of technology. , such as increasing student engagement, enriching learning experiences, and facilitating evaluation. However, it is important to ensure that the use of this application is in accordance with the context and needs of students and gets support and supervision from the school.*

Keywords: Utilization; Application; KAHOOT.

1. PENDAHULUAN

Dalam sosialisasi kepada masyarakat mengenai pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SD Negeri 2, beberapa hal perlu diperhatikan. Pertama, perkembangan teknologi dan internet telah menjadi hal utama dan melekat pada masyarakat yang mempengaruhi sektor pendidikan. Kedua, pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SD Negeri 2 dapat menjadi sarana baru yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Ketiga, guru-guru di SD 2 masih perlu pemahaman dan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi ini. Keempat, evaluasi dan pemantauan terhadap pemanfaatan aplikasi Kahoot perlu dilakukan untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi permasalahan yang muncul atau kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan aplikasi, dan kesulitan dalam membuat soal yang menarik dan relevan. Selain itu, ada juga tantangan dalam mengintegrasikan penggunaan Kahoot dalam kurikulum dan mengelola waktu pembelajaran agar sesuai dengan penggunaan aplikasi ini (Muzayanati et al., 2022).

Diharapkan pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SD Negeri 2 dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat yang maksimal bagi peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan langsung yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat, guru-guru belum pernah mendapatkan materi ini dan mempraktikkan penggunaannya di kelas atau kepada peserta didik nantinya. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan kepada guru-guru SD Negeri 2 se-Sukabumi untuk membekali pengenalan evaluasi penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat ukur berbasis online. Kegiatan ini meliputi pemberian materi Kahoot yang terdiri atas game, kuis, diskusi, dan survey. Selain itu, dilakukan pelatihan dalam bentuk memberi tugas dan bimbingan kepada guru-guru dalam membuat soal menggunakan software Kahoot untuk membuat soal evaluasi berbasis online. Diskusi juga dilakukan dengan guru-guru untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam menggunakan Kahoot. Metode ceramah, praktik, dan tanya jawab digunakan dalam diskusi tersebut. (Sefirindiyani et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas akses pendidikan. Namun, penting bagi tenaga pendidik untuk menguasai teknologi informasi dan komunikasi agar dapat memanfaatkannya secara efektif dalam proses pembelajaran, memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam. Dalam pembelajaran konvensional, kegiatan belajar mengajar umumnya hanya mengandalkan buku bacaan atau media tekstual lainnya. Namun, dengan teknologi, guru dapat menggunakan audio, video, dan software e-learning untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Seperti komputer atau handphone yang terhubung dengan internet, memungkinkan belajar dapat dilakukan secara fleksibel. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, siswa cenderung lebih menikmati proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam penyusunan dan dokumen perundang-undangan, misalnya, dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kecepatan proses. Penggunaan teknologi juga dapat mengurangi konsumsi waktu dan sumber daya dalam kegiatan fisik tertentu dalam pembelajaran dapat memperluas akses pendidikan. Dalam pembelajaran jarak jauh atau online, siswa dan guru tidak perlu bertatap muka secara fisik, sehingga pembelajaran dapat dilakukan tanpa batasan geografis (Sefirindiyani et al., 2023).

Pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran telah menjadi topik yang menarik perhatian dalam beberapa penelitian. Aplikasi Kahoot adalah platform berbasis kuis online aplikasi seperti *edmodo*, *google classroom*, *google form*, kahoot dan masih banyak lagi yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Berikut adalah beberapa latar belakang pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran, aplikasi Kahoot merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti aplikasi Kahoot dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik bagi siswa meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggunakan pendekatan permainan. Dalam pembelajaran, siswa dapat berpartisipasi dalam kuis online yang menarik dan kompetitif, sehingga meningkatkan minat dan semangat belajar mereka yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Mereka dapat menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat mereka, dan hasilnya dapat ditampilkan secara real-time. Hal ini memungkinkan guru untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran mencatat semua aktivitas siswa selama kuis berlangsung, sehingga dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan pemantauan kemajuan belajar siswa. Guru dapat melihat hasil kuis secara individu atau keseluruhan kelas, dan menggunakan informasi tersebut untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran kolaboratif. Siswa dapat bekerja dalam tim atau kelompok untuk menjawab pertanyaan dalam kuis, sehingga meningkatkan kerjasama dan interaksi antar siswa. (Saleh et al., 2024).

Berdasarkan analisis situasi yang ada dapat disimpulkan bahwa pendampingan pemanfaatan teknologi yang berupa aplikasi berbasis web sangat dibutuhkan di SD Negeri 2 Sungai Benai. Secara khusus, guru akan mampu memanfaatkan teknologi berupa aplikasi berbasis web seperti Kahoot untuk melaksanakan pembelajaran seperti pembuatan kuis-kuis online, media pembelajaran dan lain sebagainya. Secara umum pengabdian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menghadapi permasalahan pembelajaran jarak jauh baik di masa pandemi ini atau di masa normal. (Husna & Hasanudin, 2023).

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam sosialisasi pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SD Negeri 2, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan. Berikut adalah beberapa metode pelaksanaan yang dapat dilakukan. Tahap persiapan Ceramah. Metode ceramah dapat dilaksanakan tanggal 10 Juli 2024 yang digunakan untuk memberikan penjelasan kepada guru dan masyarakat mengenai konsep dan manfaat penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SD 2 Sungai Benai. Dalam ceramah ini, dapat disampaikan informasi mengenai cara penggunaan aplikasi, fitur-fitur yang tersedia. (Purwanty & Fredy, 2020). Dan contoh-contoh penggunaan dalam pembelajaran. Pengadaan Sumber Daya Melakukan pengecekan sumber daya yang diperlukan, seperti komputer, perangkat lunak, dan akses internet. Koordinasi dengan Mitra Menjalin komunikasi dan kolaborasi dengan mitra terkait, termasuk pihak sekolah, guru, dan staf sekolah, untuk memastikan pemahaman yang jelas tentang program ini dan memperoleh dukungan yang diperlukan. Tahap Pengembangan Materi Pembelajaran Praktik Selain ceramah, metode praktik juga penting dalam sosialisasi pemanfaatan aplikasi Kahoot. Guru-guru dapat diberikan kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran di kelas.

Dalam praktik ini, mereka dapat membuat soal dan menguji coba aplikasi Kahoot dengan siswa. Tanya Jawab: Metode tanya jawab dapat digunakan untuk memastikan pemahaman guru dan masyarakat terkait penggunaan aplikasi Kahoot. Dalam sesi tanya jawab, mereka dapat mengajukan pertanyaan terkait penggunaan aplikasi dan mendapatkan jawaban serta penjelasan yang lebih detail. Diskusi Melakukan diskusi dengan guru-guru dan masyarakat juga merupakan metode yang efektif dalam sosialisasi pemanfaatan aplikasi Kahoot. Dalam diskusi ini, dapat dibahas pengalaman, tantangan, dan solusi terkait penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran

di SD. Tahap Pengembangan Materi Pembelajaran.(Sulistiawati et al., 2023). Pelatihan dan Bimbingan Guru-guru dapat diberikan pelatihan dan bimbingan secara intensif dalam penggunaan aplikasi Kahoot. Pelatihan ini dapat dilakukan melalui sesi workshop atau pelatihan yang melibatkan praktik langsung dalam membuat soal dan mengimplementasikan aplikasi ini dalam pembelajaran.Evaluasi dan Umpan Balik Setelah sosialisasi dilakukan, penting untuk melakukan evaluasi terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SD Negeri 2. Guru-guru dan masyarakat dapat memberikan umpan balik terkait pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi ini, serta memberikan saran dan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.(Sulistiawati et al., 2023)



Gambar 1. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SD 2Sungai Benai Megang Sakti IV

Dengan menggunakan metode-metode tersebut, diharapkan sosialisasi pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di SD Negeri 2 dapat dilaksanakan dengan efektif dan memberikan manfaat yang maksimal bagi guru, siswa, dan masyarakat.(Listi et al., 2022)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 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.

Mereka dapat menjawab pertanyaan yang ditampilkan pada layar perangkat mereka dan mendapatkan skor berdasarkan kecepatan dan keakuratan jawaban mereka. Aplikasi KAHOOT dapat digunakan oleh guru untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, memotivasi siswa dengan cara yang interaktif, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, KAHOOT juga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri untuk belajar secara mandiri atau berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Aplikasi KAHOOT dapat diakses melalui situs web resmi mereka atau melalui aplikasi mobile yang tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini telah digunakan oleh banyak guru di seluruh dunia dan memiliki komunitas yang besar. Kahoot bekerja dengan cara yang sederhana dan efektif. Pendekatan ini telah membuatnya populer di kalangan pendidik di seluruh dunia(Fadly & Sari, 2022). Berikut adalah langkah-langkah dasar dalam menggunakan Kahoot:

- Membuat Kuis: Pendidik dapat membuat kuis atau pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban. Mereka dapat menambahkan gambar, video, atau audio untuk membuat kuis lebih menarik.
- Mengatur Sesi: Setelah kuis dibuat, pendidik dapat mengatur sesi Kahoot dengan memberikan judul, menjelaskan aturan, dan mengatur waktu untuk setiap pertanyaan.
- Berbagi Kode Pin: Pendidik akan membagikan kode pin unik kepada siswa. Siswa dapat mengakses kuis dengan menggunakan kode pin ini.
- Siswa Berpartisipasi: Siswa akan mengakses kuis melalui perangkat mereka dan menjawab pertanyaan dengan memilih jawaban yang tepat dari pilihan yang disediakan.
- Live Leaderboard: Hasil jawaban siswa akan ditampilkan secara langsung dalam bentuk leaderboard, yang mencerminkan peringkat siswa berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan kecepatan menjawab.



Gambar 2. Aplikasi KAHOOT

3.2 Manfaat Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang signifikan, Meningkatkan Keterlibatan Siswa Melalui fitur interaktifnya, Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kuis yang menarik dan kompetitif memotivasi siswa untuk terlibat aktif dan berpartisipasi secara menyenangkan. Mempermudah Pemahaman Materi Dengan adanya gambar, video, atau audio dalam kuis, Kahoot membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Visualisasi yang menarik membuat pembelajaran lebih hidup dan mudah dicerna.

Membangun Keterampilan Kritis Kahoot melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan cepat. Siswa harus memilih jawaban yang paling tepat dalam waktu yang terbatas, yang membantu membangun keterampilan kritis mereka. Menyediakan Umpan Balik Langsung Siswa mendapatkan umpan balik langsung setelah menjawab pertanyaan, sehingga mereka dapat melihat sejauh mana pemahaman mereka tentang materi tersebut. Hal ini memungkinkan pendidik untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan siswa serta memberikan bimbingan yang sesuai. (Lutfi et al., 2020).

3.3 Pendampingan/Tutorial

Pemanfaatan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa. Dengan menggunakan KAHOOT, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT dapat dimanfaatkan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Berikut adalah beberapa pemanfaatan utama dari aplikasi KAHOOT Meningkatkan Keterlibatan Siswa KAHOOT memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan permainan pembelajaran yang menarik. Dengan menggunakan KAHOOT, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Memfasilitasi Formatif Assessment KAHOOT dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan penilaian formatif dalam kelas. Guru dapat membuat kuis atau pertanyaan yang menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan. Melalui KAHOOT, guru dapat dengan cepat melihat hasil dan pemahaman siswa secara real-time. Mendorong Kolaborasi dan Kompetisi KAHOOT memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam permainan kelas yang melibatkan kolaborasi dan kompetisi. Siswa dapat bekerja dalam tim atau secara individu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam permainan KAHOOT. Hal ini dapat mendorong kerja sama tim, meningkatkan motivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang kompetitif. Membuat Pembelajaran Lebih Interaktif Dengan KAHOOT, guru dapat memasukkan elemen multimedia, seperti gambar dan video, ke dalam pertanyaan-pertanyaan mereka. Hal ini dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Membangun Keterampilan Kritis dan Analitis. (Zulkhi et al., 2023).

KAHOOT dapat digunakan untuk mengajarkan siswa keterampilan kritis dan analitis. Dalam permainan KAHOOT, siswa perlu memproses informasi dengan cepat, membuat keputusan yang tepat, dan menganalisis jawaban yang benar. Hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Membuat Pembelajaran Personalisasi KAHOOT memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing siswa. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan, memberikan umpan balik langsung, dan memberikan tantangan tambahan kepada siswa yang lebih mampu. (Mohammad & Sari, 2021)

3.4 Target Luaran

Target Luaran dalam Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT Pemanfaatan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran di SD Negeri 2 memiliki beberapa target luaran yang diharapkan. Berdasarkan hasil penelitian dan artikel yang relevan, berikut adalah beberapa target luaran yang dapat dicapai dengan menggunakan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran. Meningkatkan minat dan semangat belajar siswa Penggunaan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Meningkatkan pemahaman materi Aplikasi KAHOOT dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya fitur game dan kuis, siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memperdalam pemahaman mereka. Meningkatkan partisipasi siswa Aplikasi KAHOOT memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui kuis, diskusi, dan survey. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan memperkuat keterlibatan mereka. Meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi Aplikasi KAHOOT dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, seperti analisis, evaluasi, dan sintesis. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang menantang, siswa dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemikiran kritis dan kreatif. (Bahar et al., 2020).

Meningkatkan evaluasi dan pemantauan pembelajaran Aplikasi KAHOOT dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Guru dapat melihat hasil dan perkembangan siswa secara real-time, sehingga dapat melakukan pemantauan dan intervensi yang tepat. Meningkatkan kolaborasi dan interaksi antara siswa Aplikasi KAHOOT memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam tim, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan. Hal ini dapat meningkatkan kolaborasi dan interaksi antara siswa, serta memperkuat keterampilan sosial mereka. Meningkatkan keterampilan teknologi dan literasi digital Penggunaan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi dan literasi digital. Mereka akan terbiasa menggunakan aplikasi berbasis teknologi dan memahami cara kerjanya. Dengan mencapai target-target luaran ini, pemanfaatan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran di SD Negeri 2 diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. (Nasution, 2019)

3.5 Evaluasi

Berdasarkan hasil penelusuran, evaluasi dalam pemanfaatan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran di SD Negeri 2 belum ditemukan secara spesifik. Namun, terdapat beberapa penelitian dan artikel yang membahas penggunaan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran di sekolah-sekolah lain. Mengevaluasi penggunaan aplikasi KAHOOT pada pembelajaran fisika. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi KAHOOT dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, terdapat juga penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelusuran, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi pemanfaatan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran di SD Negeri 2 bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih penggunaan aplikasi KAHOOT kepada guru-guru SD. Materi yang diberikan meliputi pengenalan game, kuis, diskusi, dan survey yang dapat dilakukan melalui aplikasi KAHOOT. Selain itu, guru-guru juga diberikan pelatihan dalam membuat soal evaluasi berbasis online menggunakan software KAHOOT. Dampak Perubahan Setelah Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot memiliki beberapa dampak positif yang signifikan dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa efek yang dapat diidentifikasi Meningkatkan Minat dan Semangat Belajar Siswa, Memfasilitasi Evaluasi Pembelajaran Kahoot juga berfungsi sebagai media evaluasi yang efektif. Meningkatkan Keterampilan Teknologi Pelatihan ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Mengurangi Rasa Jenuh dalam Pembelajaran Penggunaan Kahoot membantu menghilangkan rasa jenuh yang sering dialami siswa saat menerima pelajaran yang monoton. Dengan format yang interaktif dan kompetitif, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kelas. Mendorong Kolaborasi dan Kompetisi Sehat Kahoot menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan, yang mendorong interaksi sosial dan kerja tim. Selain itu, elemen kompetisi yang ada dalam Kahoot dapat memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras dalam belajar. Secara keseluruhan, pelatihan pemanfaatan aplikasi Kahoot memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik bagi siswa maupun guru.

DAFTAR PUSTAKA

Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162.

- Fadly, M. F. N., & Sari, P. M. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1029–1037.
- Husna, N. A., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Daring Sinergi*, 1(1), 1614–1623.
- Listi, I., Lestari, S., & Tryanasari, D. (2022). Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas V SD. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, 1(1), 672–678.
- 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.
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1194–1198.
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas aplikasi game kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi matematika di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161–173.
- Nasution, W. H. R. (2019). *Pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran IPA pada sekolah dasar di era revolusi 4.0*.
- Purwanty, R., & Fredy, F. (2020). Pemanfaatan Media Kahoot. It dalam Pembelajaran Group Investigation ditinjau dari Kerjasama Mahasiswa. *Musamus Journal of Primary Education*, 2(2), 113–118.
- Saleh, F. I. S., Faradita, M. N., & Martati, B. (2024). ANALISIS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KURIKULUM MERDEKA DIJENJANG SD DALAM MATA PELAJARAN IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5595–5609.
- Sefirindiyani, S., Husain, W., & Rahmat, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka model Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Guru. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 3(2), 421–426.
- Sulistiawati, S., Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan bahan ajar media Kahoot untuk pembelajaran PPKN materi keberagaman kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156.
- Zulkhi, M. D., Yulistranti, A. E., & Damayanti, L. (2023). Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 253–261.