

Peningkatan Interaktivitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Efektif Penggunaan Kahoot di SMKN 7 Pekanbaru

Fauzan Azim, Nadia Nurfitri Sofiyani, Aisyah Hadi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Riau

email: fauzanazim@umri.ac.id

Abstract

Learning at SMKN 7 Pekanbaru still faces challenges in increasing interactivity in the classroom, especially in the use of technology as a learning medium. The limited understanding of teachers towards interactive tools such as Kahoot is one of the main obstacles. This community service activity aims to increase the interactivity of learning through effective training in the use of Kahoot for teachers at SMKN 7 Pekanbaru. The methods used in this activity include socialization, direct training, and mentoring in implementing Kahoot in the classroom. The results of this activity show that teachers can understand and implement Kahoot in learning, and there is an increase in student participation in the learning process after using Kahoot.

Keywords: *interactivity, Kahoot, gamification, digital learning*

Abstrak

Pembelajaran di SMKN 7 Pekanbaru masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan interaktivitas di kelas, terutama dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Keterbatasan pemahaman guru terhadap alat bantu interaktif seperti Kahoot menjadi salah satu kendala utama. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran melalui pelatihan efektif penggunaan Kahoot bagi guru di SMKN 7 Pekanbaru. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi sosialisasi, pelatihan langsung, dan pendampingan dalam penerapan Kahoot di kelas. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa guru dapat memahami dan mengimplementasikan Kahoot dalam pembelajaran, serta terdapat peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran setelah penggunaan Kahoot.

Kata Kunci: *interaktivitas, Kahoot, gamifikasi, pembelajaran digital*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam metode pembelajaran yang semakin berbasis teknologi. Salah satu inovasi yang semakin populer adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa [1]. Kahoot merupakan salah satu platform gamifikasi yang banyak digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif,

sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Namun, meskipun Kahoot telah banyak diterapkan di berbagai institusi pendidikan, masih terdapat kendala dalam implementasinya, terutama di kalangan pendidik yang belum terbiasa dengan teknologi ini [2]. Berdasarkan pengamatan selama pemaparan materi yang dilakukan di SMKN 7 Pekanbaru, ditemukan bahwa guru belum memahami cara menggunakan Kahoot secara efektif dalam pembelajaran. Kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman teknis dalam membuat kuis interaktif, minimnya pelatihan terkait pemanfaatan

gamifikasi dalam kelas, serta kurangnya sumber daya pendukung [3].

Dampak dari rendahnya pemanfaatan teknologi ini adalah metode pembelajaran yang cenderung masih menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan tugas tertulis, yang berakibat pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran[2]. Oleh karena itu, diperlukan sebuah program pelatihan yang dapat memberikan pemahaman mendalam kepada guru tentang penggunaan Kahoot dalam pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan hanya sekadar tren, tetapi juga menjadi kebutuhan dalam menghadapi era industri 4.0 yang menuntut pendidik untuk menguasai keterampilan digital. Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran karena fitur gamifikasi yang menarik dan kompetitif, meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran, serta mempermudah guru dalam menyusun materi evaluasi dengan fitur-fitur yang mendukung pembuatan soal yang variatif dan menarik [4].

Program pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang konsep gamifikasi dalam pembelajaran, melatih mereka dalam membuat, mengelola, dan menggunakan kuis interaktif Kahoot dalam proses belajar mengajar, serta menganalisis dampak penggunaan Kahoot terhadap motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, program ini juga akan menyediakan sumber daya dan pendampingan bagi guru dalam penerapan teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi [5]. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan ini akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu workshop dan pelatihan, di mana guru akan diberikan materi mengenai konsep gamifikasi dan cara mengaplikasikannya dalam pembelajaran menggunakan Kahoot; sesi praktik langsung, yang akan memungkinkan guru berlatih membuat dan

mengelola kuis dengan bimbingan fasilitator; simulasi pembelajaran, di mana guru akan mencoba menerapkan Kahoot dalam kelas mereka dan mendapatkan umpan balik terkait efektivitasnya; serta evaluasi dan tindak lanjut, yang melibatkan survei dan wawancara untuk mengukur tingkat pemahaman guru setelah pelatihan serta dampaknya terhadap partisipasi siswa [6].

Berdasarkan studi sebelumnya dan urgensi kegiatan ini, hipotesis yang dikembangkan dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut. Pertama, pelatihan penggunaan Kahoot akan meningkatkan pemahaman guru tentang gamifikasi dalam pembelajaran. Kedua, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan. Ketiga, guru yang mendapatkan pelatihan ini akan lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran mereka [4]. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan terjadi perubahan positif dalam metode pembelajaran yang diterapkan di SMKN 7 Pekanbaru, sehingga guru dapat lebih adaptif dalam menghadapi perkembangan teknologi di bidang pendidikan.

METODE PENGABDIAN

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif, di mana guru secara aktif dilibatkan dalam seluruh proses pelatihan, mulai dari pemaparan materi hingga praktik langsung [7].

Pendekatan ini dipilih karena lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Kegiatan pelatihan ini dirancang dengan model workshop dan praktik langsung, sehingga guru tidak hanya memperoleh teori tetapi juga memiliki pengalaman dalam menggunakan Kahoot secara langsung di dalam kelas mereka. Pelatihan ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu identifikasi kebutuhan, yang dilakukan melalui survei awal untuk mengetahui

tingkat pemahaman dan kesiapan guru dalam menggunakan Kahoot; workshop dan pelatihan, yang meliputi pemaparan materi tentang konsep gamifikasi, pengenalan fitur Kahoot, serta praktik pembuatan kuis interaktif; simulasi pembelajaran, di mana peserta mencoba mengimplementasikan Kahoot dalam kelas dan mendapatkan umpan balik; serta evaluasi dan refleksi, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas pelatihan terhadap pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot [6].

Sebelum pengabdian dilaksanakan, pengabdian ini dirancang dengan rincian sebagai berikut:

No	Kegiatan	Februari				
		17	18	19	20	23
1	Pengajuan proposal dan revisi	■				
2	Survey objek pengabdian		■			
3	Persiapan pelaksanaan			■		
4	Pelaksanaan				■	
5	Evaluasi pelaksanaan					■
6	Pembuatan laporan					■

Tabel 1. Rancangan Kegiatan

Program pengabdian ini difokuskan pada guru-guru SMKN 7 Pekanbaru sebagai sasaran utama, dengan mempertimbangkan peran mereka sebagai pengajar yang memiliki pengaruh langsung terhadap metode pembelajaran siswa. Selain itu, program ini juga melibatkan siswa sebagai peserta dalam simulasi pembelajaran untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar mereka [8]. Beberapa bahan dan alat utama yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi perangkat elektronik seperti laptop dan smartphone yang digunakan peserta untuk mengakses dan membuat kuis di Kahoot, koneksi internet stabil untuk mendukung pelaksanaan kuis secara daring, modul pelatihan Kahoot yang berisi panduan lengkap mengenai penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, serta proyektor dan layar presentasi untuk mendukung penyampaian materi kepada

peserta pelatihan [9]. Pelatihan ini dilaksanakan di SMKN 7 Pekanbaru, yakni diruang majelis guru untuk simulasi pembelajaran interaktif. Pemilihan lokasi ini dilakukan dengan mempertimbangkan ketersediaan fasilitas yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, beberapa variabel utama yang diukur adalah pemahaman guru tentang gamifikasi, yang didefinisikan sebagai tingkat pengetahuan guru mengenai konsep dan manfaat gamifikasi dalam pembelajaran sebelum dan sesudah pelatihan; keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot, yang mencakup kemampuan mereka dalam membuat dan mengelola kuis di Kahoot; serta motivasi dan partisipasi siswa, yang didefinisikan sebagai tingkat keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran setelah penggunaan Kahoot [10].

Dari hasil analisis ini, akan diperoleh gambaran mengenai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot serta dampaknya terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil evaluasi ini juga akan menjadi dasar dalam penyusunan rekomendasi bagi sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penggunaan Kahoot di SMKN 7 Pekanbaru telah dilaksanakan dengan melibatkan 24 guru dari berbagai mata pelajaran. Pelaksanaan pelatihan berlangsung dalam tiga sesi utama, yaitu workshop teori, praktik langsung, dan simulasi pembelajaran. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Penyampaian Materi Oleh Pemateri

Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Sejalan dengan penelitian Wang & Tahir (2020), gamifikasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa, partisipasi aktif, serta keterlibatan mereka dalam diskusi. Studi tersebut juga menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan metode berbasis permainan lebih cenderung mengingat informasi lebih lama dibandingkan dengan metode tradisional [11]

Peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot juga sesuai dengan temuan Fitriani et al. (2021), yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis teknologi mampu meningkatkan efektivitas pengajaran serta kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran interaktif. Selain itu, penelitian Plump & LaRosa (2017) menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan daya ingat siswa melalui penyajian kuis yang menarik dan berbasis kompetisi, yang juga terbukti dalam hasil simulasi pembelajaran yang dilakukan di SMKN 7 Pekanbaru .



Gambar 2. Pembagian Hadiah Juara Kuis Kahoot

Lebih lanjut, hasil diskusi dengan guru peserta pelatihan menunjukkan bahwa Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif metode evaluasi formatif yang lebih menarik dibandingkan ulangan konvensional. Guru mengakui bahwa dengan Kahoot, mereka dapat lebih mudah mengetahui tingkat pemahaman siswa secara real-time, sehingga dapat menyesuaikan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahayu & Sari (2022) yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis teknologi memberikan umpan balik lebih cepat dan akurat bagi guru, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran [12]

Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi Kahoot, seperti keterbatasan koneksi internet dan kurangnya perangkat digital di beberapa kelas. Beberapa guru juga masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan teknologi ini, meskipun setelah pelatihan mereka lebih percaya diri dalam menggunakannya. Untuk mengatasi kendala ini, sekolah perlu menyediakan akses internet yang lebih stabil, serta mengadakan sesi pendampingan lanjutan agar guru semakin terbiasa dalam menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran sehari-hari [2].

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan Kahoot, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan adanya teknologi ini, pembelajaran menjadi

lebih dinamis dan siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, di masa depan, pelatihan serupa dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain guna meningkatkan literasi digital guru serta mempercepat transformasi pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia.



Gambar 3. Foto Bersama Guru SMKN 7 Pekanbaru

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)

PENINGKATAN INTERAKTIVITAS PEMBELAJARAN MELALUI PELATIHAN EFEKTIF PENGGUNAAN KAHOOT

Di SMK N 7 Pekanbaru

APA ITU KAHOOT ?

Basis : Game Based Learning
CEO : Johan Brand dan Jamie Brooker
Didirikan : 2013
Layanan : Virtual Learning Environment
Teknologi : Cloud Based
Tautan untuk Guru : kahoot.com
Tautan untuk Siswa : kahoot.it
Pengguna : Lebih 50 juta Pengguna

(Joint project dengan Norwegian University of Technology and Science)

Gambar 4. Materi Aplikasi Kahoot

SIMPULAN

Pelatihan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran di SMKN 7 Pekanbaru telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan teknologi gamifikasi di kelas. Hasil ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran. Guru yang sebelumnya belum familiar dengan teknologi ini kini lebih percaya diri dalam menggunakannya, dan mereka mengakui bahwa Kahoot dapat membantu dalam proses evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan Kahoot juga memungkinkan guru untuk mendapatkan umpan balik secara real-time mengenai pemahaman siswa, sehingga strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SMKN 7 Pekanbaru yang telah memberikan kesempatan bagi tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan ini. Terima kasih juga disampaikan kepada para guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi secara aktif dalam setiap sesi, mulai dari workshop hingga praktik langsung di dalam kelas.

Tak lupa, kami menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam keberhasilan program pengabdian ini. Semoga hasil dari pelatihan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMKN 7 Pekanbaru dan menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lain untuk menerapkan teknologi gamifikasi dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Novalia, E. Ismanto, R. Darni, R. Alrian, and P. Benny Herlandi, "Google Apps For Education (Gafe) Demi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Era Digital Di Smk Dar-El Hikmah Pekanbaru," *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 2, no. 2, 2018.
- [2] S. Halidjah Program Studi Pendidikan Guru Dasar, "Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil

- Belajar Tematik Siswa Di Sekolah Dasar Al Mumtaz Pontianak.”
- [3] A. I. Wang and R. Tahir, “The effect of using Kahoot! for learning – A literature review,” *Comput Educ*, vol. 149, May 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2020.103818.
- [4] E. Ismanto, Vitriani, and Khairul Anshari, “Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul untuk Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL),” *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, vol. 6, no. 2, pp. 17–24, Nov. 2022, doi: 10.37859/jpumri.v6i2.3628.
- [5] Ahmad Asroni, “Pelatihan Kahoot untuk Pembuatan Kuis Online bagi Guru TK Tarbiyatul Athfal Kaliaman 02, Kecamatan Kembang, Kabupaten Jepara,” *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 214–220, May 2022, doi: 10.54259/pakmas.v2i1.854.
- [6] A. Hafid *et al.*, “Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Smk Negeri 1 Bangkinang,” *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 2, no. 1, 2018.
- [7] F. Mayasari *et al.*, “Pelatihan Komunikasi Efektif Media Pembelajaran Google Classroom Bagi Guru Man 2 Model Pekanbaru,” *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 3, no. 1.
- [8] W. Susilawati and K. Dewi, “Reasoning Ability Through Challenge-Based Learning Kahoot,” *Jurnal Analisa*, vol. 5, no. 2, pp. 180–188, 2019, [Online]. Available: <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- [9] M. F. Islamy, A. Asnawati, and J. Siska, “Utilization Of Kahoot Game-Based Learning Media for Vocational School 6 Bengkulu City,” *IJOEM Indonesian Journal of E-learning and Multimedia*, vol. 3, no. 3, pp. 154–158, Oct. 2024, doi: 10.58723/ijoem.v3i3.285.
- [10] L. Akhsani, Ahmad, and W. Nugroho Yanuarto, “The use of Kahoot in Trigonometric material during the pandemic Covid-19,” in *Journal of Physics: Conference Series*, IOP Publishing Ltd, Mar. 2021. doi: 10.1088/1742-6596/1778/1/012005.
- [11] C., “Kahoot!: Alternative Learning Media in the Millennial Era,” *KnE Social Sciences*, Feb. 2020, doi: 10.18502/kss.v4i4.6466.
- [12] A. Trinura Novitasari, I. P. Sari, and Z. Miftah, “Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi,” *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 4, no. 1.