

**Pembelajaran Inovatif Berbasis Kahoot Di SD YPPK Hati Kudus Merauke**

*Kahoot-Based Innovative Learning at SD YPPK Hati Kudus Merauke*

**Diah Harmawati<sup>1</sup>, Retno Wuri Sulistyowati<sup>2</sup>, Beatus Tambaip<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Musamus Merauke

Email : [retnowuri@unmus.ac.id](mailto:retnowuri@unmus.ac.id)

---

**Article History:**

Received: 29 September 2022

Revised: 22 Oktober 2022

Accepted: 2 November 2022

**Keywords:** Sains, Media,  
Kahoot.

**Abstract:** *One of the reasons why science subjects are less attractive to students at SD YPPK Hati Kudus Merauke is the way the teacher conveys material that is not interesting and contextual in nature. It needs an approach and requires appropriate learning media so that students can understand the material and its benefits in the context of real life. One of them is utilizing through Kahoot, it is hoped that teachers will be able to master the times and always update the latest information in providing material to students and using media. The Kahoot application is present in today's era where at this time technological sophistication is very fast. The results of the service show that teachers can use the Kahoot application so that if it is applied to students, it makes students feel happy because the form of the question is in the form of interactive media that can be done and immediately know the value.*

---

**Abstrak**

Salah satu penyebab mata pelajaran IPA kurang diminati peserta didik di SD YPPK Hati Kudus Merauke adalah cara menyampaikan materi dari guru yang tidak menarik dan sifatnya kontekstual. Perlu pendekatan dan memerlukan media pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik bisa memahami materi dan manfaatnya dalam konteks kehidupan nyata. Salah satunya adalah memanfaatkan melalui Kahoot diharapkan guru mampu menguasai perkembangan zaman dan selalu update informasi terkini dalam memberikan materi kepada peserta didik maupun penggunaan media. Aplikasi Kahoot hadir pada zaman sekarang dimana pada masa ini kecanggihan teknologi sangat cepat. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan aplikasi Kahoot sehingga jika diaplikasikan ke peserta didik membuat peserta didik merasa senang karena bentuk soalnya berupa media interaktif yang bisa dikerjakan dan langsung mengetahui nilainya.

**Kata Kunci:** IPA, Media, Kahoot.

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran IPA di kelas tidak menarik dan kurang fokus. Peserta didik cenderung ada yang melamun sendiri, ada yang berbicara dengan teman, dan ada juga yang melamun (Sumber et al., n.d.). Situasi di kelas yang dilakukan seperti mencatat terus-menerus menyebabkan kondisi kelas kurang kondusif. Sebenarnya banyak media yang dapat digunakan untuk digunakan di kelas agar peserta didik lebih fokus dan lebih tertarik pada materi di kelas (Atul Wahidah and Chotibuddin, n.d.). Materi tersebut dapat dikemas dengan cara dibuat seperti pilihan ganda, dapat juga berupa menjodohkan gambar, dapat berupa menyusun kata-kata yang diacak, dapat juga menebak benda seperti menebak benda balok, lingkaran, segitiga.

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi pada era globalisasi sekarang ini mengalami kemajuan sangat signifikan. Kemajuan tersebut hampir memengaruhi semua sendi kehidupan (Lutfi et al. 2020). Kehadiran alat-alat telokumunikasi memudahkan para peserta didik dan guru dalam mengakses informasi sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi beragam memanfaatkan teknologi informasi. (Riyana Putri and Alie Muzakki, n.d.). Salah satu teknologi yang menarik, mudah dan efisien digunakan adalah teknologi aplikasi berbasis android jenis aplikasi Kahoot (Pembuatan Soal Kognitif Menggunakan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Guru SDN Lirboyo et al., n.d.). Kahoot merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru. Kahoot membuat pembelajaran di kelas lebih aktif, kondusif dan interaktif (Yudha Prawira and Sari Pujayanah, n.d.). Aplikasi Kahoot melahirkan pembelajaran yang mencampurkan pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka yang disebut dengan blended learning (Lisnani\* and Emmanuel 2020). Blended learning mengkombinasikan kelebihan pertemuan tatap muka dengan kelebihan pembelajaran. Kahoot ini dapat mempengaruhi perkembangan mental, sosial, emosional peserta didik. Kahoot merupakan permainan online yang berupa kuis. Selain itu, penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran bisa membantu kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan kondusif dikarenakan proses pembelajarannya dengan adanya permainan serta mudah dalam memonitoring hasil belajar peserta didiknya, dikarenakan hasilnya dapat terlihat secara langsung oleh guru (Inggriyani et al. 2020). Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi joint project antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik (Widyasari et al., n.d.). Langkah- langkah Kahoot sebagai berikut ini: guru membuat akun secara gratis lalu masuk ke dalam website <https://Kahoot.com/> yang nantinya juga dapat dihubungkan ke akun google. Guru membuat soal sesuai materi. Setelah materi dibuat lalu guru memberikan pin akses ke peserta didik dan meminta peserta didik mengakses website <https://Kahoot.com/> dengan cara memasukkan pin dan username. Peserta didik memilih jawaban yang nantinya akan mendapatkan skor, jika jawabannya benar. Akhir permainan nanti peserta didik bisa menyimpan skor/ nilai yang diperoleh. Nilai itu disimpan di google drive atau bisa langsung didownload di laptop. Guru dapat membuat

kegiatan di kelas makin menyenangkan lagi dengan cara memberikan hadiah pada peserta didik yang mendapatkan skor paling tinggi (Widyasari et al., n.d.).

Melalui Kahoot diharapkan guru mampu menguasai perkembangan zaman dan selalu update informasi terkini dalam memberikan materi kepada peserta didik maupun penggunaan media. Aplikasi Kahoot hadir pada zaman sekarang dimana pada masa ini kecanggihan teknologi sangat cepat. Media interaktif Kahoot dapat diakses peserta didik dimana asalkan ada internet. Peserta didik juga dapat mengerjakannya melalui HP dapat juga dikerjakan di laptop. Jadi peserta didik tidak lagi monoton menggunakan kertas dan pulpen.

## **METODE**

Maksud dari penelitian ini untuk memberikan penjelasan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Memberikan tutorial aplikasi Kahoot kepada guru supaya guru dapat membuat sendiri soal tersebut. Tahapan yang dilakukan dalam pengabdian di SD YPPK Hati Kudus Merauke meliputi: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

### **1. Tahapan persiapan**

Melakukan survei ke sekolah untuk menanyakan apakah sekolah bersedia menjadi tempat untuk pengabdian. Menyiapkan materi yang akan disosialisasikan dan diberikan kepada guru. Menyiapkan konsumsi untuk guru di SD YPPK Hati Kudus Merauke.

### **2. Tahapan Pelaksanaan**

Memberikan materi Kahoot kepada guru-guru. Memberikan sosialisasi cara menggunakan aplikasi Kahoot. Memberikan tutorial kepada guru cara membuat soal pilihan ganda, soal berupa menjodohkan gambar, soal berupa seperti menyusun kata.

### **3. Tahapan Evaluasi**

Kegiatan pengabdian ini berupa praktek dan diskusi. Pelaksanaan pengabdian telah dilakukan. Hasil kegiatan berjalan lancar, kondusif serta guru sangat antusias. Hasil dari kegiatan pengabdian adalah guru dapat membuat soal sendiri serta dapat membuat kunci jawabannya. Soal yang dibuat oleh guru berupa kuis yang berupa media interaktif menggunakan aplikasi Kahoot.

## HASIL

Pelatihan Kahoot ini dilakukan di SD YPPK Hati Kudus Merauke hasilnya adalah:

1. Memberikan sosialisasi mengenai aplikasi Kahoot.
2. Guru lebih dekat dengan teknologi. Aplikasi Kahoot ini dapat dibuat oleh guru sehingga jika diaplikasikan ke peserta didik membuat peserta didik merasa senang karena bentuk soalnya berupa media interaktif yang bisa dikerjakan dan langsung mengetahui nilainya.
3. Guru memanfaatkan dan memaksimalkan semua fitur yang ada di Kahoot sebagai media interaktif yang dapat digunakan pada zaman sekarang.

## DISKUSI

Kegiatan diawali dengan suara dari MC yang mempersilahkan kepala sekolah memberikan sambutan, kemudian acara dibuka dengan pemberian materi mengenai Kahoot. Setelah itu acara dilanjutkan dengan cara membuat soal dan jawaban dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Guru antusias dalam membuat soal-soal. Guru-guru praktek langsung menggunakan aplikasi Kahoot. Ada beberapa guru yang bertanya dengan cara mengangkat tangan kemudian pertanyaan dijawab oleh tim pengabdian. Semua berlangsung pada hari itu dengan baik. Sampai di penghujung acara kepala sekolah memberikan masukan bahwa kegiatan pengabdian sebaiknya diadakan lagi di sekolah tersebut dengan kegiatan yang berbeda. Guru-guru sangat senang dan mengharapkan kedatangan tim pengabdian untuk kembali lagi di sekolah itu, karena kegiatan pengabdian sangat bermanfaat bagi para guru.



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi menggunakan aplikasi Kahoot



Gambar 2. Guru praktek membuat soal dan jawaban menggunakan aplikasi Kahoot.

## KESIMPULAN

Aplikasi Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat dibuat oleh guru dan diterapkan kepada peserta didik. Guru-guru di SD YPPK Hati Kudus Merauke bisa menerapkan aplikasi Kahoot untuk mengetahui hasil evaluasi peserta didik, serta dalam melakukan evaluasi media kahoot ini sangat mudah diterapkan kepada setiap guru dan siswa akan lebih tertarik dalam mengerjakan soal-soal. Soal-soal yang dibuat dapat disesuaikan dengan kelas masing-masing guru pengampu mata pelajaran di SD YPPK Hati Kudus. Guru di sana sangat senang dan menyambut dengan gembira kegiatan yang telah diadakan oleh tim pengabdian.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penelitian ini dibiayai secara mandiri oleh tim penulis. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Musamus Merauke. Atas kerjasama dan dukungannya maka pengabdian kepada masyarakat ini dapat terselesaikan dengan sangat baik.

## DAFTAR REFERENSI

- Ardiansyah. 2020. Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *“Jurnal Matematika Ilmiah”*. 6 (2): 145-155.
- Atul Wahidah, Nisa ', and M Chotibuddin. n.d. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah.” <https://litbang.kemendagri.go.id>.
- Inggriyani, Feby, Nurul Fazriyah, Acep Roni Hamdani, and Ayi Purbasari. 2020. “Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar” 10, no. 1. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Lisnani\*, Lisnani, and Gunadi Emmanuel. 2020. “Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT Dalam Pembelajaran IPA.” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 4, no. 2 (December): 155–67. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>.
- Lutfi, Lutfi, Siska Kusumawardani, Sri Imawati, and Misriandi Misriandi. 2020. “EVALUASI PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR (SD) PADA GURU.” *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 3 (September). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>.
- Pembuatan Soal Kognitif Menggunakan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Guru SDN Lirboyo, Pelatihan, Dan SDN Lirboyo, Kharisma Eka Putri, Kukuh Andri Aka, Wahid Ibnu Zaman, Sutrisno Sahari, and Novi Nitya Santi. n.d. “Rian Damariswara 7) , Ilmawati Fahmi Imron 8).” *Zahara Violina Afya*. Vol. 11. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/dedikasi>.

Riyana Putri, Aprilia, and Muhammad Alie Muzakki. n.d. *IMPLEMETASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING DALAM MENGAHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. <https://Kahoot.com/>.

Sumber, Dan, Pembelajaran Sd, Nurul Fazriyah, Aas Saraswati, Jaka Permana, Rina Indriani, and Pgsd Universitas Pasundan. n.d. "PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA."

Widyasari, Nurbaiti, Apri Utami, Parta Santi, Kartika Sari, Venni Herli Sundi, and Sekolah Dasar. n.d. "7 PELATIHAN KAHOOT SEBAGAI E-ASSESSMENT UNTUK GURU SD DI CIKOLE, SUKABUMI."

Yudha Prawira, Asrori, and Intan Sari Pujayanah. n.d. "PELATIHAN MENGEMBANGKAN EVALUASI PEMBELAJARAN INOVATIF MENGGUNAKAN GOOGLE FORM, KAHOOT DAN QUIZZIZ DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ* 9, no. 1: 112–19.