



## Sosialisasi dan Edukasi Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa pada SMP N 1 Konawe

### *Socialization And Education Of Kahoot Media As An Interactive Learning Media For Students At SMP N 1 Konawe*

McLean HY<sup>1</sup>, Ramli<sup>2</sup>, Sukmawati<sup>3</sup>, Iin Wahyudi<sup>4</sup>, M.Fadli<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Lakidende, Unaaha Kabupaten Konawe, Indonesia

Alamat : JL. Sultan Hasanuddin, No. 234, Wawotobi, Lalosabila, Kec. Unaaha, Kabupaten Konawe, Sulawesi Tenggara 93461

Email korespondensi : [mcleanhy@gmail.com](mailto:mcleanhy@gmail.com)

#### **Article History:**

Received: Juni 01, 2024;

Revised: Juni 17, 2024;

Accepted: Juli 07, 2024;

Published: Juli 09, 2024;

**Keywords:** Socialization, Education, Media, Kahoot.

**Abstract :** The aim of Community Service activities is to provide outreach and education about the use of the Kahoot application at SMP N 1 Konawe. The participants in this activity were 12 teachers. From the results of the activity, it can be concluded that by conducting training on the use of digital game-based learning media using the Kahoot platform, educators or teachers can provide skills in learning innovation, resulting in enthusiastic and interactive learning in the classroom. So that it can optimize and facilitate the process of evaluating or assessing student learning. Based on the feedback, information was obtained that this activity was very relevant to the needs of PKM participants. Kahoot is effective as a learning medium in supporting classroom learning.

**Abstrak:** Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah memberikan sosialisasi serta mengedukasi tentang penggunaan aplikasi Kahoot di SMP N 1 Konawe. Peserta kegiatan ini berjumlah 12 orang guru. Dari hasil kegiatan dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *digital game* menggunakan *platform kahoot* memberikan keterampilan kepada pendidik atau guru dalam inovasi pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang antusias dan interaktif dikelas. Sehingga dapat mengoptimalkan dan memudahkan proses evaluasi atau penilaian pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil umpan balik didapatkan informasi bahwa kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan para peserta PKM. *Kahoot* efektif sebagai media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran dikelas.

**Kata Kunci :** Sosialisasi, Edukasi, Media, Kahoot.

## 1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting pada proses pembelajaran. Karena dengan adanya media, dapat memudahkan siswa dalam memahami apa yang diterangkan oleh guru. Media dalam proses pembelajaran berperan sebagai penarik perhatian (*attentional role*), komunikasi (*communication role*) dan peran retensi (*retention role*) (Putri & Muzakki, 2019).

Teknologi merupakan bagian dari kemajuan jaman dan dimanfaatkan dalam segala aspek bidang tidak terkecuali dalam bidang pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam

\* Mclean HY, [mcleanhy@gmail.com](mailto:mcleanhy@gmail.com)

pembelajaran, dengan mengintegrasikan teknologi dan informasi adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran (Martikasari, 2018).

Penggunaan teknologi membantu pembelajar untuk memahami materi dengan lebih baik, membuat mereka berfikir kritis, bereksplorasi dan lainnya. Penelitian pada bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk menjaga motivasi keberlanjutan belajar (Barus & Soedewo, 2018).

Media Kahoot adalah inovasi teknologi pada bidang pembelajaran di dunia (Irwan, I., & Walidi, 2019). Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan (Inggriyani et al., 2020) melakukan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital berbasis *game* yakni dengan media Kahoot guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan literasi digital. Pengabdian kepada masyarakat (Suryati et al., 2021) melatih guru beradaptasi dengan teknologi dibidang pendidikan dengan memanfaatkan media Kahoot sebagai media untuk memaksimalkan penggunaan penilaian pembelajaran secara daring dikala pandemi. Dengan penggunaan alat bantu atau media pembelajaran berbasis TIK membuat pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif (Yustitia et al., 2021). Pengabdian kepada masyarakat (Khasanah, U., Sukmawati, F., & Fatimah, 2022) memberikan pengenalan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis *games* dan untuk guru dapat melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, keterampilan pendidik atau guru sangatlah penting dalam berinovasi dan untuk melakukan pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran menggunakan bantuan teknologi informasi. Oleh karena itu, pada guru-guru SMP N 1 Konawe, Sulawesi Tenggara dapat diterapkan pembelajaran inovatif serta interaktif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yakni media Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran interaktif untuk peserta didik di sekolah. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melakukan pelatihan kepada guru-guru SMP N 1 Konawe untuk pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif siswa SMP N 1 Konawe, Sulawesi Tenggara.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **Metode Kegiatan yang digunakan**

Pada pelaksanaannya tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang merupakan tenaga pengajar Universitas Lakidende sebagai fasilitator pelatihan kegiatan PKM di mitra,

yaitu SMP Negeri 1 Konawe. Pada prosesnya pada tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini, pertama tim PKM melakukan tahapan persiapan, kemudian pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dan diakhiri dengan evaluasi. Berikut penjelasan dari tahapan pelaksanaan PKM:

#### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim PKM melakukan eksplorasi awal untuk mengetahui situasi objek kegiatan dengan mengevaluasi situasi lokasi mitra yang akan dijadikan pelatihan, situasi peserta yang akan mendapat perhatian tim, selanjutnya Menyusun rencana kegiatan yang akan dijalankan. Tahap berikutnya, tim menyiapkan materi presentasi dengan menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan. Bahan dan alat yang digunakan dalam program pengabdian ini yaitu proyektor dan laptop.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Tim PKM memberikan pelatihan kepada guru-guru SMP Negeri 1 Konawe dengan memberikan penjelasan tentang cara menggunakan media pembelajaran Kahoot untuk media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

#### 3. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan guna untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan suatu program pelatihan dengan pemanfaatan teknologi media pembelajaran interaktif yakni media Kahoot, dengan memanfaatkan salah satu platform media pembelajaran berbasis teknologi seluruh peserta akan disarankan untuk membuat akun pada platform Kahoot.com agar guru dapat melakukan proses belajar dan mengajar dengan siswa membuatnya lebih menarik dan interaktif sehingga mudah dalam memantau hasil belajar siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

### **Keterlibatan Mitra**

Mitra memegang peranan yg sangat penting dalam kegiatan program pengabdian masyarakat ini ,dimana mitra yaitu SMP Negeri 1 Konawe berperan sebagai Subjek dari Kegiatan ini yang berjumlah 12 orang. Mitra sebagai subjektivitas fokus permasalahan yang ada dan sebagai sasaran kegiatan inti.

### **Rancangan Evaluasi**

Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam satu hari, yang dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga proses evaluasi melibatkan pihak civitas akademik fakultas keguruan dan ilmu pendidikan serta guru dan peserta didik SMP Negeri 1 Konawe. Perencanaan program ini diawali dengan analisis situasi selanjutnya mengajukan proposal ke Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Lakidende dan mengurus surat izin .

Kemudian dilakukannya evaluasi yang meliputi evaluasi proses dan hasil. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini meliputi evaluasi pada semua tahap yaitu mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap evaluasi ini dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan laporan akhir. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat menghabiskan waktu selama enam bulan.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

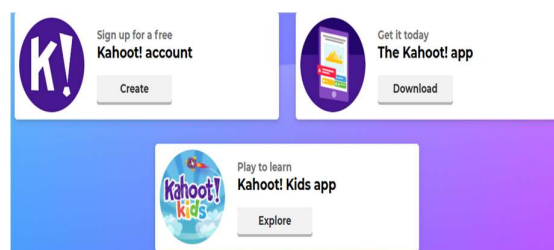
##### **Pembahasan Hasil**

Pemanfaatan teknologi sangat membantu sebagai alat dan sarana untuk mendukung proses pembelajaran dan merupakan suatu inovasi dalam pengintegrasian teknologi dan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi yang sangat membantu dengan pemanfaatan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dibidang pendidikan yakni media Kahoot yang merupakan aplikasi berbasis game.

Aplikasi Kahoot! adalah sebuah laman daring yang menyediakan fitur-fitur edukatif dan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Aplikasi Kahoot! dipublikasikan secara umum dan menjadi laman internet berbasis permainan edukatif yang gratis dan dapat diakses siapapun dan kapanpun terutama para pendidik dan peserta didik. Kahoot! menyediakan 2 laman Asesmen yang diberikan pendidik dapat diakses pada tautan <https://kahoot.com/> dan peserta didik sebagai peserta dapat mengakses Asesmen yang diberikan pendidik dapat diakses pada tautan <https://kahoot.com/>.

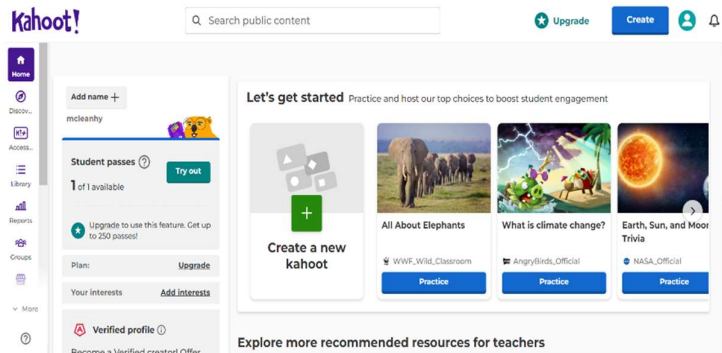
Pada kegiatan pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan pada tanggal 24 Juni 2024, pelaksana melakukan sosialisasi dan edukasi awal terkait penggunaan Kahoot yang berlaku disemua mata Pelajaran di SMP. Pada tahap persiapan peserta pelatihan lebih berfokus kepada guru yang nantinya diharapkan akan mengajarkan penerapan Kahoot kepada siswa mereka. Kemudian bahan pelatihan yang digunakan adalah aplikasi Kahoot yang telah di download.

Langkah selanjutnya adalah tahap pelaksanaan dengan pemberian materi serta pelatihan penggunaan media pembelajaran Kahoot, adapun langkah awal mengedukasi guru untuk membuat akun Kahoot.



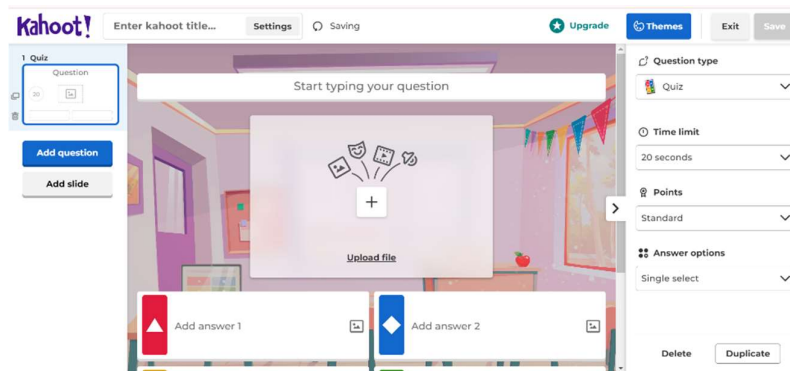
**Gambar 1. Cara membuat akun Kahoot**

Selanjutnya setelah masuk ke halaman Kahoot!, akan tampil halaman sebagai berikut:



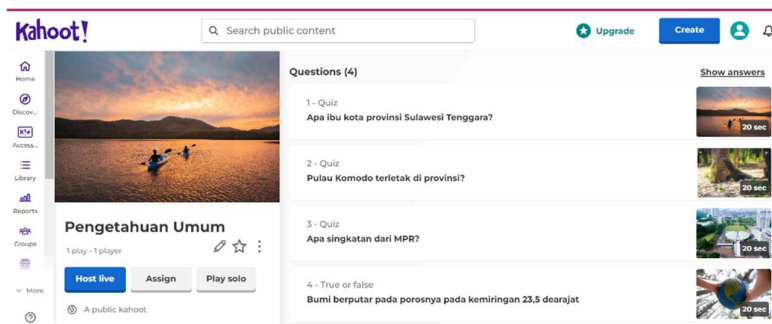
**Gambar 2. Tampilan halaman Kahoot.**

Apabila, guru sudah membuat akun Langkah selanjutnya adalah membuat konten berisi kuis yang akan di berikan oleh siswa dengan mengklik “*create a new Kahoot*”.



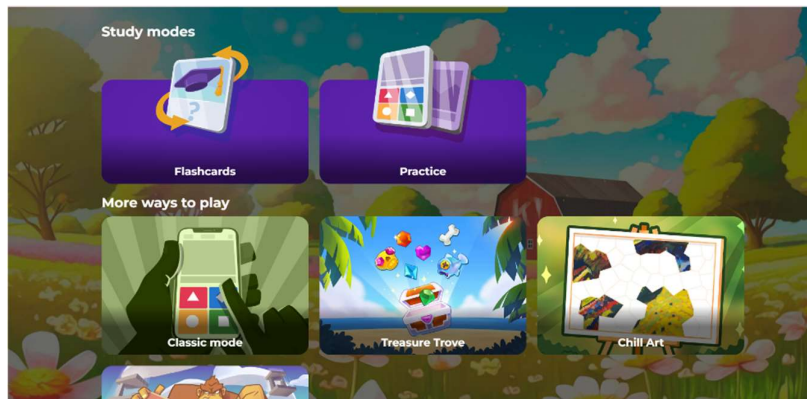
**Gambar 3. Mengisi konten isian Kahoot.**

Guru akan diarahkan untuk mengetik pertanyaan beserta pilihan jawaban, hal tersebut tergambar jelas pada gambar diatas. Guru juga bisa mengatur waktu yang akan diberikan untuk siswa dalam menjawab pertanyaa, point yang di dapat dan juga jenis kuisnya seperti apa.



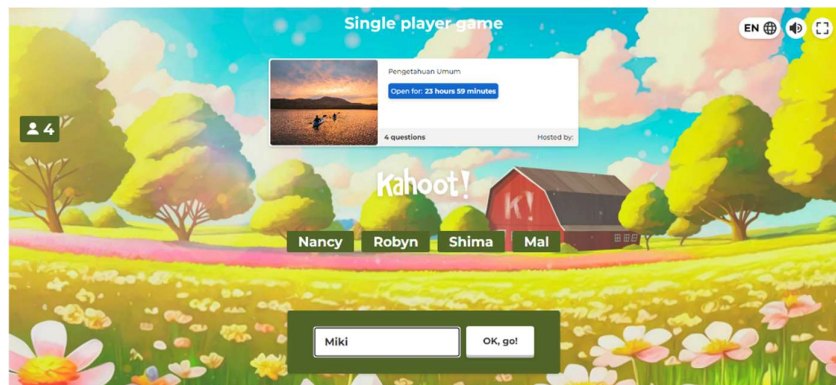
**Gambar 4. Konten pilihan jawaban pada Kahoot.**

Jika sudah membuat kuis, berikut tampilan halaman kuis di tampilkan pada gambar diatas yang telah kita sajikan lalu pilih kuis yang akan di gunakan dengan memencet tombol **Play Solo**, seperti keterangan tampilan gambar seperti diatas.



**Gambar 5. Tampilan halaman Play Solo pada Kahoot.**

Selanjutnya seperti tampilan gambar yang kami sajikan seperti diatas cara tampilan. Siswa dapat menggunakan pilihan karena setiap siswa mempunyai *device* / alat untuk masuk melihat tugas yang diberikan. Jika memilih *Classic Mode* maka akan timbul id PIN yang dapat di bagikan /*share* ke setiap siswa untuk masuk dan melihat halaman kuis yang di berikan.



**Gambar 6. Tampilan *Classic Mode***

Untuk yang tipe *classic* maka akan tampil kolom untuk mengisi satu sama seperti diatas. Selanjutnya dikomputer pendidik akan menampilkan jumlah siswa yang mengikuti quiz. Proses lebih lanjut pada soal yang akan dituju layar menampilkan nilai sementara setiap siswa yang telah menjawab tugas yang diselesaikan. Proses berikutnya untuk memeriksa jawaban siswa silahkan klik *Save Result*, lalu *Direct Download* dan pilih *save to my computer* lalu klik jika ingin in mendownload langsung ke komputer guru atau bisa langsung disimpan ke google drive pada masing masing guru.

Sosialisasi dan edukasi media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot, dilakukan oleh tim PKM yang merupakan tenaga pengajar dari program studi Pendidikan

Bahasa Inggris, Universitas Lakidende. Tempat pelatihan dilaksanakan di ruang kelas siswa SMP Negeri 1 Konawe, Sulawesi Tenggara. Berdasarkan sosialisasi dan edukasi yang telah dilaksanakan diperoleh hasil yaitu guru telah mengetahui cara membuat akun pada platform Kahoot dan membuat kuis materi pembelajaran yang menarik pada media Kahoot untuk keperluan proses pembelajaran siswa sehingga meningkatkan kemandirian siswa dan juga menunjang dalam pengembangan Merdeka belajar.



**Gambar 7. Kegiatan sosialisasi di guru SMP N 1 Konawe.**

### **Evaluasi Kegiatan**

Pada kegiatan masyarakat ini kami melakukan sosialisasi dengan cara mengedukasi pemberian materi dan melakukan praktek secara langsung tentang cara penggunaan Aplikasi *Kahoot*. Dengan cara ini kita dapat memberikan guru-guru informasi yang sangat bermanfaat untuk diketahui oleh guru-guru yang tidak hanya berfokus pada guru bahasa Inggris tapi juga pada semua guru di SMP N 1 Konawe. Guru sangat memerlukan pelatihan lebih lanjut guna mengembangkan kemampuan dari segi pemberian materi berbasis teknologi sehingga bisa mengikuti dan menyesuaikan perkembangan merdeka belajar saat ini. Hasil dari evaluasi ini yaitu guru-guru di SMP N 1 Konawe masih memerlukan banyak waktu tambahan dalam mempelajari lebih mendalam tentang penggunaan *Kahoot* guna menerapkan dalam proses pembelajaran.

### **5. KESIMPULAN**

Pada kegiatan ini yaitu Pengabdian kepada Masyarakat atau disingkat dengan PKM yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Masyarakat Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Lakidende berupa memberikan sosialisasi serta mengedukasi tentang penggunaan aplikasi Kahoot di SMP N 1 Konawe, dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *digital game* menggunakan *platform kahoot* memberikan keterampilan kepada pendidik atau guru dalam inovasi pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang antusias dan interaktif di kelas. Sehingga dapat

mengoptimalkan dan memudahkan proses evaluasi atau penilaian pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil umpan balik didapatkan informasi bahwa kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan para peserta PKM. *Kahoot* efektif sebagai media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran dikelas.

## **6. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Terimakasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SMP N 1 Konawe dan para Guru SMP N 1 Konawe yang telah mendukung dan telah bersedia turut serta meluangkan waktunya sebagai partisipan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat sehingga kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Barus, I. rasita G., & Soedewo, T. (2018). Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. *Seminar Nasional SNT2BKL*, 1, 589–596.
- Ferawati. (2011). *Mode Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Generik Sains Guru Fisika pada Topik Fluida Dinamis*. Proseding Penelitian Bidan Ilmu Eksakta, (hlm.1-10).
- Gunawan, dkk. (2013). *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Fisika dan Implikasinya pada Penguasaan Konsep Mahasiswa*. J. Pijar MIPA, Vol.IX No.1, Maret : 15 - 19.
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59.
- <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>
- Irwan, I., & Walidi, A. (2019). Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 2019. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Kadir, Abdul dan Terra Triwahyuni. (2003). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kariadinata, R. (2010). *Kemampuan visualisasi geometri spasial siswa Madrasan Aliyah Negeri (MAN) kelas X melalui software pembelajaran mandiri*. Jurnal EDUMAT,1(2), 1-13.
- Khasanah, U., Sukmawati, F., & Fatimah, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(4), 605–612.

- Martikasari, K. (2018). Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif Dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional FKIP*, 181–189. <https://doi.org/doi.org/10.24071/snfkip.2018.19>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). *Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Mengahadapi Era Revolusi Industri 4.0*.
- Sriyanti, Ida. (2012). *Penerapan Model Blended e-learning Pada Matakuliah Pendahuluan Fisika Zat Padat*. Jurnal Makalah Seminar Nasional Pendidikan.
- Suryati, I., Permatasari, R., Rofiana, A. P., Miftah, R. N., & Musthofa, W. S. (2021). Game Based Assessment Untuk Pembelajaran Di Masa Pandemi: Kahoot! *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.25273/jta.v7i1.10310>
- Yustitia, V., Fanny, A. M., Kusmaharti, D., & Setiawan, B. (2021). Aplikasi Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PPM Bagi Guru SD Hang Buah X Sedati. *Manggali*, 1(2), 137. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i2.1692>