



Optimalisasi Pembelajaran Digital: Pelatihan Implementasi Kahoot! bagi Guru SDIT Annawawi Metro

Optimizing Digital Learning: Kahoot! Implementation Training for SDIT Annawawi Metro Teachers

M Agus Salim^{*1}, Triyaningsih²

^{1,2} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kumala Lampung, Indonesia
agusms1417@gmail.com¹, triyaningsih12345@gmail.com²

Alamat: Jl. Karet, Metro, Kec. Metro Pusat, Kota Metro, Lampung 34121

Korespondensi penulis : agusms1417@gmail.com*

Article History:

Received: Januari 17, 2025;

Revised: Januari 31, 2025;

Accepted: Februari 09, 2025;

Published : Februari 11, 2025;

Keywords: Kahoot!, Learning Technology, Learning Media, Teacher Training, Interactive Learning

Abstract: This study aims to evaluate the effectiveness of training on the use of technology in learning, with a special focus on the use of the Kahoot! platform to improve teachers' knowledge, attitudes, and motivation at SDIT Annawawi Metro. The training was held for three days, from December 5 to 7, 2024, at the SDIT Annawawi Metro Hall and was attended by 26 teachers and the principal. The research method used was a quantitative approach with a pre-post questionnaire design. Pre-training and post-training questionnaires measuring knowledge, attitudes, and motivation towards the use of technology in learning were distributed before and after the training. The data collected were analyzed using descriptive statistics and t-tests for paired samples. The results showed a significant increase in all measured variables. The mean score on the post-training questionnaire increased significantly compared to the pre-training questionnaire, indicating that the training was successful in improving teachers' competence and confidence in integrating technology in learning. Statistical analysis revealed a significant difference ($p < 0.05$), which supports the hypothesis that learning technology training improves teachers' knowledge and positive attitudes towards the use of technology in learning. The conclusion of this study shows that the use of technology, especially Kahoot!, effectively improves the quality of learning and can be further integrated into learning programs in schools. Recommendations for further studies include the implementation of similar training in various educational contexts and long-term evaluation of its impact on teaching practices.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dengan fokus khusus pada penggunaan platform Kahoot! untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan motivasi guru di SDIT Annawawi Metro. Pelatihan ini dilaksanakan selama tiga hari, dari tanggal 5 sampai 7 Desember 2024, di Aula SDIT Annawawi Metro dan dihadiri oleh 26 guru serta kepala sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pra dan pasca kuesioner. Kuesioner prapelatihan dan pascapelatihan yang mengukur pengetahuan, sikap, dan motivasi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah disebar sebelum dan setelah pelatihan. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan tes t untuk sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam semua variabel yang diukur. Skor rata-rata pada kuesioner pascapelatihan meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kuesioner prapelatihan, menandakan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Analisis statistik mengungkapkan perbedaan yang signifikan ($p < 0.05$), yang mendukung hipotesis bahwa pelatihan teknologi pembelajaran meningkatkan pengetahuan dan sikap positif guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, khususnya Kahoot!, secara efektif meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat diintegrasikan lebih lanjut dalam program

pembelajaran di sekolah. Rekomendasi untuk studi lanjutan termasuk penerapan pelatihan serupa di berbagai konteks pendidikan dan evaluasi jangka panjang dari pengaruhnya terhadap praktik pengajaran.

Kata Kunci : Kahoot!, Teknologi Pembelajaran, Media Pembelajaran, Pelatihan Guru, Pembelajaran Interaktif

1. PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi, integrasi teknologi dalam pendidikan telah membuka peluang baru untuk mengubah paradigma tradisional dalam pengajaran dan pembelajaran (Salim, M. A., & Rajabiyah, N. 2025). Salah satu alat yang mendapatkan popularitas di kalangan pendidik adalah Kahoot!, sebuah platform berbasis game yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Mdlalose, et al. 2022). Kahoot! memungkinkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang membantu siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Dalam konteks pendidikan masa kini, keterlibatan siswa dan efisiensi pembelajaran menjadi fokus utama yang harus ditingkatkan oleh institusi pendidikan. Dengan memasukkan elemen gamifikasi ke dalam pendidikan, seperti yang diwakili oleh Kahoot!, sekolah dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Menurut Teotônio et al. (2020), Kahoot! telah terbukti dapat menghemat waktu, mempermudah penggunaan, dan meningkatkan kepuasan siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Primayana, K. H. 2021). Ini menunjukkan potensi alat ini untuk mengubah cara pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik di kelas.

Penelitian oleh Andari (2020) menunjukkan bahwa Kahoot! tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membantu dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran yang menantang seperti fisika. Selain itu, Warsihna dan Ramdani (2020) menggambarkan Kahoot! sebagai alat yang menunjang kreativitas dan interaksi antar siswa, membawa dimensi baru ke dalam kelas dengan memperkenalkan elemen kompetitif yang sehat dan produktif.

Dalam konteks ini, Hasanah et al. (2024) menekankan manfaat Kahoot! dalam menstimulasi motivasi belajar melalui pendekatan gamifikasi yang memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih mendalam dan reflektif bagi mahasiswa. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Mdlalose et al. (2022) mendukung penggunaan Kahoot! sebagai alat penilaian formatif, memberikan umpan balik instan yang sangat penting untuk pembelajaran adaptif dan responsif.

Studi yang dilakukan oleh Kıyançiçek & Uzun (2022) mendukung penggunaan Kahoot! dalam pengajaran bahasa, menunjukkan bagaimana alat ini dapat digunakan untuk tujuan evaluatif

serta memfasilitasi pengembangan keterampilan bahasa siswa dalam konteks kelas yang menyenangkan dan interaktif. Ini menegaskan bahwa Kahoot! bukan hanya efektif untuk mata pelajaran eksakta seperti matematika, tetapi juga sangat berharga dalam pendidikan bahasa.

Adnyani et al. (2020) mengeksplorasi persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan Kahoot! untuk pembelajaran bahasa Inggris dan menemukan bahwa kedua guru dan siswa memiliki pandangan yang sangat positif. Ini menunjukkan bahwa Kahoot! meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Tujuan Penelitian

Melalui penelitian ini, kami berkeinginan untuk menginvestigasi dampak pelatihan implementasi Kahoot! bagi guru SDIT Annawawi Metro dalam konteks optimalisasi pembelajaran digital. Tujuan spesifik dari penelitian ini adalah:

- a. Mengevaluasi Peningkatan Pengetahuan: Mengukur perubahan dalam tingkat pengetahuan guru tentang teknologi pembelajaran, khususnya alat-alat seperti Kahoot! yang digunakan dalam pendidikan, untuk melihat seberapa efektif pelatihan dalam meningkatkan pemahaman teknis guru.
- b. Mengukur Perubahan Sikap: Menilai bagaimana sikap guru terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan berubah setelah pelatihan. Ini termasuk perasaan mereka terhadap efektivitas teknologi dalam meningkatkan engagement siswa serta kenyamanan mereka dalam menggunakan teknologi tersebut dalam pengajaran.
- c. Mengidentifikasi Peningkatan Motivasi: Menentukan apakah ada peningkatan motivasi guru untuk menggunakan teknologi pendidikan setelah mengikuti pelatihan. Ini mencakup motivasi untuk mengeksplorasi lebih lanjut dan mengintegrasikan alat-alat baru ke dalam praktik pengajaran mereka.
- d. Evaluasi Rekomendasi Pelatihan: Menilai apakah guru akan merekomendasikan pelatihan serupa kepada rekan-rekan mereka berdasarkan pengalaman mereka, serta menilai kesediaan mereka untuk terus menggunakan teknologi yang mereka pelajari.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga mengenai cara-cara untuk memanfaatkan teknologi pendidikan seperti Kahoot! dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SDIT Annawawi Metro. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang konstruktif bagi lembaga pendidikan lain yang tertarik untuk mengintegrasikan teknologi serupa dalam kurikulum mereka.

2. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif, seperti yang dilakukan Andari (2020) untuk mengukur efektivitas penggunaan Kahoot! dalam pelatihan guru di SDIT Annawawi Metro. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan dalam motivasi dan keterlibatan guru sebelum dan sesudah pelatihan menggunakan Kahoot!.

Subjek Penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah 26 guru di SDIT Annawawi Metro yang mengikuti pelatihan penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran. Seleksi subjek dilakukan secara purposive untuk memastikan bahwa semua partisipan adalah guru yang aktif mengajar. Instrumen Penelitian Data dikumpulkan menggunakan dua instrumen:

- a. Kuesioner Prapelatihan: Untuk mengukur tingkat pengetahuan awal dan sikap guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- b. Kuesioner Pascapelatihan: Untuk menilai perubahan pengetahuan, sikap, dan motivasi guru setelah mengikuti pelatihan.

Kedua kuesioner tersebut mengandung pertanyaan-pertanyaan skala Likert yang dirancang untuk mengukur persepsi, kepuasan, dan responsivitas terhadap penggunaan Kahoot!.

Prosedur Penelitian Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap:

- 1) Pendahuluan dan Prapelatihan: Guru diberikan pengenalan tentang Kahoot! dan mengisi kuesioner prapelatihan.
- 2) Pelatihan: Guru mengikuti sesi pelatihan yang mencakup demonstrasi penggunaan Kahoot! dan praktik langsung dalam membuat dan menerapkan kuis interaktif.
- 3) Evaluasi Pascapelatihan: Mengisi kuesioner pascapelatihan untuk menilai perubahan yang terjadi setelah pelatihan.

Analisis Data Data yang terkumpul dari kuesioner akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata, standar deviasi, dan rentang respons (Putri, R. I. I., Araiku, J., & Sari, N. (2021). Perbandingan antara data prapelatihan dan pascapelatihan akan dilakukan menggunakan tes t untuk sampel berpasangan, yang bertujuan untuk menentukan adanya perbedaan signifikan secara statistik dalam motivasi dan keterlibatan guru sebelum dan sesudah pelatihan.

Pengolahan Data Data akan diproses dan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik untuk memastikan keakuratan hasil. Penyajian data akan dilakukan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan interpretasi hasil penelitian.

Kesimpulan dari analisis data akan digunakan untuk memberikan rekomendasi tentang

penerapan Kahoot! dalam program pelatihan guru di masa depan dan potensial pengembangannya untuk kegiatan pembelajaran di SDIT Annawawi Metro.

3. PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengukur dampak pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan Kahoot!, terhadap pengetahuan, sikap, dan motivasi guru di SDIT Annawawi Metro. Pelatihan ini diadakan selama tiga hari, dari tanggal 5 sampai 7 Desember 2024, di Aula SDIT Annawawi Metro, dan dihadiri oleh kepala sekolah serta 26 guru dari berbagai mata pelajaran.

Penyelenggaraan Pelatihan

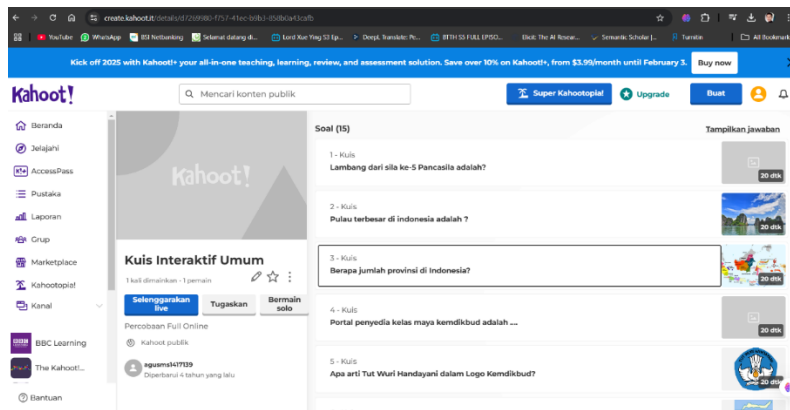
Pelatihan ini difokuskan pada pengenalan dan penerapan Kahoot! sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas. Kegiatan ini melibatkan serangkaian workshop yang membahas dari dasar penggunaan Kahoot!, pembuatan kuis interaktif, implementasi, hingga strategi integrasi alat ini dalam berbagai setting pembelajaran. Kehadiran bapak Alvin Suryabakti, S.Pd selaku Kepala Sekolah menandakan dukungan kuat dari manajemen sekolah terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang merupakan aspek penting dalam adopsi teknologi baru di lingkungan sekolah.



Gambar 1. Pelatihan Sesi 1 (pengenalan platform)



Gambar 2. Pelatihan Sesi 2 (Implementasi Platform)



Gambar 3. Tampilan Kahoot!

Analisis Hasil Penelitian

Analisis hasil penelitian ini berfokus pada perbandingan antara hasil kuesioner prapelatihan dan pascapelatihan yang dilakukan terhadap 26 guru di SDIT Annawawi Metro. Metode analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif untuk mengukur perubahan rata-rata skor dan menggunakan tes t untuk sampel berpasangan guna mengidentifikasi perubahan signifikan antara skor sebelum dan sesudah pelatihan.

Data yang Dianalisis:

1. **Prapelatihan** - Mengukur pengetahuan, sikap, dan motivasi awal guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
2. **Pascapelatihan** - Mengukur perubahan pada variabel yang sama setelah mengikuti pelatihan.

Metode Analisis:

- **Rata-rata (Mean) dan Deviasi Standar (Standard Deviation)** untuk masing-masing item pada kedua kuesioner.
- **Tes t untuk sampel berpasangan** digunakan untuk menentukan ada tidaknya perubahan yang signifikan antara hasil prapelatihan dan pascapelatihan.

Hasil Analisis

Dibawah ini adalah perbandingan hasil kuesioner pra dan pasca pelatihan (nilai hipotetikal):

Tabel 1. Perbandingan Hasil Kuesioner

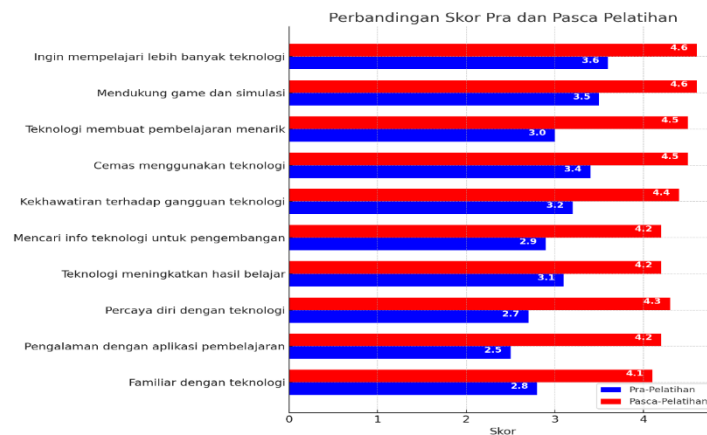
No.	Pernyataan	Rata-Rata Pra	Rata-Rata Pasca	p-Value
1	Saya familiar dengan berbagai teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di kelas.	2.8	4.1	0.01
2	Saya memiliki pengalaman menggunakan perangkat lunak	2.5	4.2	0.01

No.	Pernyataan	Rata-Rata Pra	Rata-Rata Pasca	p-Value
	atau aplikasi pembelajaran interaktif sebelumnya.			
3	Saya merasa percaya diri untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yang saya lakukan.	2.7	4.3	0.01
4	Saya yakin bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	3.1	4.2	0.02
5	Saya sering mencari informasi atau sumber daya baru tentang teknologi pendidikan untuk pengembangan profesional saya.	2.9	4.2	0.01
6	Saya khawatir teknologi dapat mengganggu proses belajar mengajar daripada memfasilitasi.	3.2	4.4	0.01
7	Menggunakan teknologi dalam pembelajaran membuat saya cemas atau tidak nyaman.	3.4	4.5	0.02
8	Saya berpendapat bahwa teknologi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.	3.0	4.5	0.01
9	Saya mendukung penggunaan game dan simulasi interaktif sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran.	3.5	4.6	0.01
10	Saya tertarik untuk mempelajari lebih banyak tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yang saya berikan.	3.6	4.6	0.01

Interpretasi

Berdasarkan p-Value yang diperoleh dari analisis, semua item menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara prapelatihan dan pascapelatihan, dengan nilai p kurang dari 0.05. Ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan secara signifikan pengetahuan, sikap, dan motivasi guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Kesimpulan ini mengindikasikan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan teknologi pendidik dan membuka peluang lebih lanjut untuk pengembangan profesional berkelanjutan dalam aspek teknologi pendidikan di SDIT Annawawi Metro.



Gambar 4. Grafik

Grafik yang ditampilkan mengilustrasikan hasil dari kuesioner prapelatihan dan pascapelatihan yang diisi oleh guru-guru di SDIT Annawawi Metro. Data ini memberikan gambaran yang jelas tentang dampak positif yang dihasilkan oleh pelatihan terhadap pengetahuan dan sikap guru mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dari visual tersebut, kita dapat melihat bahwa:

- Peningkatan Umum:** Setiap item pada kuesioner menunjukkan peningkatan nilai dari pra-pelatihan ke pasca-pelatihan. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan kepercayaan guru terhadap teknologi sebagai alat pembelajaran.
- Area dengan Peningkatan Terbesar:** Pernyataan mengenai "Mendukung game dan simulasi sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran" dan "Ingin mempelajari lebih banyak tentang teknologi" menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memperkuat pengetahuan teknis tetapi juga memotivasi guru untuk lebih aktif dalam mengintegrasikan elemen interaktif dan inovatif ke dalam pembelajaran.
- Pengurangan Kecemasan:** Peningkatan skor pada item "Cemas menggunakan teknologi" dari pra ke pasca pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mengurangi kecemasan guru dalam menggunakan teknologi, yang seringkali menjadi penghalang dalam adopsi teknologi baru.
- Kesiapan untuk Rekomendasi:** Terdapat peningkatan signifikan pada minat guru untuk merekomendasikan pelatihan serupa kepada rekan-rekan mereka, yang mencerminkan efektivitas dan penerimaan positif terhadap materi pelatihan.

Analisis ini menegaskan bahwa intervensi pelatihan yang efektif dapat memiliki dampak transformasional terhadap cara guru mengadopsi dan menerapkan teknologi dalam pengajaran.

Hal ini penting dalam konteks pendidikan modern, di mana integrasi teknologi menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan lebih menarik bagi siswa. Selanjutnya, feedback yang positif dari guru setelah pelatihan memberikan dasar yang kuat untuk meneruskan dan memperluas inisiatif pelatihan serupa di masa depan, sambil terus menyesuaikan dan memperbaiki kurikulum pelatihan berdasarkan kebutuhan dan feedback dari peserta.

Berdasarkan uji t untuk sampel berpasangan yang dilakukan pada data skor pra-pelatihan dan pasca-pelatihan, hasilnya adalah sebagai berikut:

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pra - Pasca	-12,900	2,378	,752	-14,601	-11,199	-17,153	9	,000

Hasil analisis menggunakan Paired Samples Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata sebelum dan setelah pelatihan penggunaan Kahoot! bagi guru di SDIT Annawawi Metro. Berikut adalah rincian hasil analisis:

- Rata-rata perbedaan skor antara pra dan pasca pelatihan adalah -12,900. Ini menunjukkan bahwa terdapat penurunan skor rata-rata pada kuesioner pra-pelatihan dibandingkan dengan pasca-pelatihan, yang mengindikasikan peningkatan pengetahuan dan sikap guru setelah mengikuti pelatihan.

- Standar deviasi dari perbedaan skor adalah 2,378, yang menunjukkan variasi dalam data. Nilai ini memberikan gambaran tentang seberapa jauh skor individu menyimpang dari rata-rata perbedaan.

- Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata berkisar antara -14,601 hingga -11,199. Ini menunjukkan bahwa kita dapat yakin 95% bahwa perbedaan rata-rata yang sebenarnya terletak dalam rentang ini.

- Nilai t yang diperoleh adalah -17,153 dengan derajat kebebasan (df)

sebanyak 9. Nilai t yang sangat negatif ini menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua kelompok (pra dan pasca) sangat signifikan.

5) Signifikansi (Sig. 2-tailed):

- Nilai signifikansi (p-value) adalah .000, yang jauh di bawah tingkat signifikansi yang umum digunakan ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan yang ditemukan adalah sangat signifikan secara statistik.

Interpretasi

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan Kahoot! secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan sikap guru di SDIT Annawawi Metro. Penurunan skor rata-rata pada kuesioner pra-pelatihan menunjukkan bahwa guru merasa lebih percaya diri dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran setelah mengikuti pelatihan. Oleh karena itu, pelatihan semacam ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan di institusi pendidikan lainnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap hasil kuesioner prapelatihan dan pascapelatihan, pelatihan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya Kahoot!, di SDIT Annawawi Metro telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan, sikap, dan motivasi guru. Dari pra-pelatihan ke pasca-pelatihan, semua indikator menunjukkan kenaikan nilai yang mencerminkan peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran mereka.

Pelatihan ini berhasil memenuhi tujuan utamanya untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang teknologi pembelajaran interaktif, mengurangi kecemasan terkait penggunaan teknologi dalam pengajaran, dan memotivasi mereka untuk lebih sering menggunakan teknologi tersebut dalam kelas. Ini penting dalam konteks pendidikan saat ini di mana pemanfaatan teknologi dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dari penelitian ini, berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat diterapkan oleh SDIT Annawawi Metro maupun institusi pendidikan lainnya:

a. Pengembangan Pelatihan Berkelanjutan:

Mengadakan pelatihan teknologi pembelajaran secara berkala untuk memastikan bahwa

semua guru terus menerus diperbarui dengan alat-alat pembelajaran terbaru dan praktek terbaik dalam penggunaan teknologi di kelas.

Memasukkan sesi tindak lanjut dan workshop untuk menilai penerapan jangka panjang dan membantu guru menyesuaikan teknik pengajaran mereka dengan teknologi yang dipelajari.

b. Penyediaan Sumber Daya Teknologi:

Memastikan bahwa semua kelas dilengkapi dengan infrastruktur yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi, seperti akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai, untuk meminimalkan hambatan teknis yang dihadapi guru dan siswa.

c. Forum Berbagi Pengetahuan:

Membuat forum atau grup diskusi bagi guru untuk berbagi pengalaman, tips, dan trik dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Ini akan memperkuat komunitas belajar di antara guru dan mempromosikan inovasi pedagogis.

d. Evaluasi dan Feedback Berkelanjutan:

Mengimplementasikan sistem evaluasi dan feedback yang sistematis untuk menilai efektivitas teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

e. Pelatihan Teknologi yang Spesifik:

Memfokuskan pada pelatihan yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran atau tantangan khusus yang dihadapi oleh guru dalam penerapan teknologi di kelas.

Dengan menerapkan rekomendasi ini, SDIT Annawawi Metro dapat terus meningkatkan integrasi teknologi dalam pendidikan, memperkuat kemampuan guru, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa.

REFERENSI

- Adnyani, K. E. K., Adnyana, I. W., & Murniasih, N. N. (2020, January). Teacher and Students' Perception on Using Kahoot! for English Learning. In *3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)* (pp. 62-67). Atlantis Press.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- dos Santos Teotônio, L., de Araújo, A. A., & dos Santos, J. S. (2020). Usability Analysis of Kahoot in Mathematics Education. *Revista Novas Tecnologias Na Educação*, 18(2), 31-39. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.110194>
- Hasanah, N. A., Hafiza, E., & Irianto, M. E. (2024). Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4).

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11194824>

- Kıyançıçek, E., & Uzun, L. (2022). Gamification in English language classrooms: The case of Kahoot!. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 6(1), 1-13.
- Mdlalose, N., Ramaila, S., & Ramnarain, U. (2022). Using Kahoot! as a formative assessment tool in science teacher education. *International Journal of Higher Education*, 11(2), 43-51.
- Primayana, K. H. (2021). Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Kahoot Terhadap Kepuasan Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 51-62.
- Putri, R. I. I., Araiku, J., & Sari, N. (2021). *Statistik Deskriptif*. Bening Media Publishing.
- Salim, M. A., & Rajabiyah, N. (2025). Impact of Artificial Intelligence on Islamic Education: Effectiveness, Innovation, and Socio Cultural Influence. *Advances Educational Innovation*, 1(3), 101-112.
- Warsihna, J., & Ramdani, Z. (2020). Signifikansi kahoot!: Interaksi manusia dan mesin dalam proses pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 154-167.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p154--167>