

SOSIALISASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU DI SD NEGERI 48 KOTA BENGKULU

Muhammad Husni Rifqo¹, Friedrich Von Schiller², Kurnia Maharani³, Ramadhan Ikshan Perdana⁴,
Izzan Dinurrahman⁵, Wahyu pajri Ramadhan⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Teknik Informatika, Bengkulu, Indonesia

Mhrifqo@umb.ac.id, riedrichvonschiller261@gmail.com, kurniarani255@gmail.com,
ramadhan2728@gmail.com, izzandinurrahman748@gmail.com, wahyupajriramadhan895@gmail.com

Abstrak: Sosialisasi penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran di SD Negeri 48 Kota Bengkulu bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa guru sangat antusias dalam mengadopsi Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, beberapa tantangan seperti keterbatasan perangkat dan akses internet masih menjadi kendala dalam penerapan di kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, strategi seperti penggunaan perangkat secara bergantian, pemanfaatan mode Kahoot Challenge, serta integrasi dengan metode pembelajaran lain menjadi solusi yang dapat diterapkan. Dengan pelatihan yang tepat, Kahoot dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta kualitas pengajaran di sekolah dasar

Kata Kunci: Kahoot, teknologi pendidikan, keterlibatan siswa, pelatihan guru, inovasi pembelajaran

Abstract: The socialization of Kahoot as a learning medium at SD Negeri 48 Kota Bengkulu aims to enhance teachers' understanding of educational technology to create more interactive and engaging learning experiences. This activity was conducted using a qualitative descriptive method through observation, interviews, and documentation. The results indicate that teachers are highly enthusiastic about adopting Kahoot as a teaching aid. However, challenges such as limited devices and internet access remain obstacles in classroom implementation. To address these issues, strategies like device sharing, utilizing the Kahoot Challenge mode, and integrating it with other teaching methods are viable solutions. With proper training, Kahoot can serve as an effective learning innovation to increase student engagement and improve teaching quality in elementary schools.

Keywords: Kahoot, educational technology, student engagement, teacher training, learning innovation

Pendahuluan

Di era digital saat ini, metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton dan kurang menarik mulai ditinggalkan. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Prensky, 2001). Sebagai solusi, hadir berbagai inovasi teknologi pendidikan, salah satunya Kahoot. Platform berbasis permainan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dalam proses belajar (Wang & Tahir, 2020). Dengan elemen gamifikasi, Kahoot menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Deterding et al., 2011). Meskipun memiliki banyak keunggulan, pemanfaatan Kahoot masih belum maksimal di beberapa sekolah dasar, termasuk SD Negeri 48 Kota Bengkulu. Sekolah ini berlokasi di Jl. MT Haryono No. 12, Pengantung Suka Merindu, dan berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar. Namun, masih banyak guru yang belum sepenuhnya memahami cara kerja Kahoot serta bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kurikulum (Hwang & Wu, 2012). Minimnya pelatihan dan sosialisasi mengenai penggunaannya juga menjadi kendala dalam implementasi di kelas (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Akibatnya, efektivitas pembelajaran dapat terhambat, sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Zainuddin et al., 2020). Oleh karena itu, sosialisasi tentang penggunaan Kahoot bagi guru menjadi langkah strategis dalam meningkatkan efektivitas

pembelajaran di kelas. Kegiatan ini bertujuan agar guru memahami pemanfaatan Kahoot secara optimal, mulai dari pembuatan kuis hingga analisis hasil belajar siswa (Licorish et al., 2018). Dengan pemahaman yang baik, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga siswa tidak hanya belajar secara konvensional, tetapi juga menikmati proses pembelajaran yang lebih dinamis (Hamari et al., 2014). Selain itu, sosialisasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Di era globalisasi yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi keterampilan esensial (UNESCO, 2018). Dengan mengadopsi platform seperti Kahoot, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman akademis, tetapi juga keterampilan digital yang berguna bagi masa depan mereka (Voogt et al., 2013). Sosialisasi Kahoot di SD Negeri 48 Kota Bengkulu diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Melalui kolaborasi antara guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi, kita dapat membangun generasi yang lebih siap menghadapi tantangan di era digital (Fullan & Langworthy, 2014).

Metode

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan secara rinci dan mendalam proses sosialisasi serta respons para guru terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Penelitian deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara holistik melalui pengumpulan data yang bersifat naratif dan kontekstual (Creswell, 2014). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan sosialisasi.

1. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung partisipasi, interaksi, dan respons para guru selama kegiatan sosialisasi. Teknik ini membantu peneliti memahami dinamika yang terjadi, termasuk antusiasme, kesulitan, dan tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan (Syazili, A., et al, 2023).
2. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang lebih mendalam, di mana peneliti mengajukan pertanyaan terbuka kepada para guru untuk menggali pemahaman, persepsi, dan kendala yang mereka hadapi dalam menggunakan Kahoot. Wawancara ini dilakukan secara semi-terstruktur untuk memastikan fleksibilitas dalam menggali informasi yang relevan (Sugiyono, 2017).
3. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan catatan, foto, dan rekaman selama kegiatan sosialisasi. Data ini digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat temuan dari observasi dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Sosialisasi Kahoot sebagai media pembelajaran di SD Negeri 48 Kota Bengkulu mendapatkan respons yang sangat positif dari para guru. Sebagian besar peserta menganggap bahwa Kahoot dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, para guru mulai memahami

cara membuat kuis interaktif yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, yang merupakan langkah penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Pada sesi presentasi, para guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam memahami konsep dasar Kahoot dan bagaimana penggunaannya dalam konteks pembelajaran. Materi yang disampaikan mencakup berbagai aspek, seperti cara membuat kuis, mengelola permainan, dan menganalisis hasil jawaban siswa.



Gambar 1. Presentasi penggunaan Kahoot di SD Negeri 48 Kota Bengkulu

Selama sesi ini, guru diberikan kesempatan untuk bertanya langsung mengenai fitur-fitur Kahoot yang dapat digunakan sesuai dengan kondisi pembelajaran mereka. Beberapa guru menyampaikan bahwa metode ini sangat menarik karena dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Diskusi yang terjadi selama sesi ini menunjukkan bahwa para guru tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berusaha untuk memahami bagaimana Kahoot dapat diadaptasi dalam konteks pengajaran mereka.

Setelah sesi pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung. Para guru diminta untuk membuat kuis interaktif menggunakan Kahoot dengan panduan dari tim sosialisasi.



Gambar 2. Guru praktik membuat kuis interaktif dengan Kahoot

Dalam sesi praktik ini, guru mencoba membuat berbagai jenis pertanyaan yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Mereka juga berdiskusi mengenai cara terbaik untuk mengintegrasikan Kahoot ke dalam proses pembelajaran di kelas masing-masing. Diskusi ini sangat produktif, karena para guru saling

bertukar ide dan strategi, serta berbagi pengalaman tentang tantangan yang mungkin mereka hadapi saat menggunakan Kahoot di kelas.

Meskipun Kahoot menawarkan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya di SD Negeri 48 Kota Bengkulu. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat dan akses internet di sekolah. Beberapa guru mengungkapkan bahwa tidak semua siswa memiliki perangkat yang mendukung penggunaan Kahoot. Selain itu, koneksi internet yang tidak stabil juga menjadi kendala dalam pelaksanaan kuis secara real-time.

Untuk mengatasi kendala tersebut, para guru bersama tim sosialisasi membahas beberapa alternatif solusi, antara lain:

1. Penggunaan Perangkat Secara Bergantian: Guru dapat membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar mereka tetap bisa berpartisipasi dalam kuis. Dengan cara ini, meskipun jumlah perangkat terbatas, semua siswa tetap dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
2. Pemanfaatan Fitur Kahoot Challenge: Jika koneksi internet tidak stabil, guru bisa menggunakan mode tantangan di mana siswa dapat menjawab pertanyaan secara mandiri dalam waktu yang lebih fleksibel. Ini memungkinkan siswa untuk tetap belajar meskipun dalam kondisi yang tidak ideal.
3. Integrasi dengan Metode Pembelajaran Lain: Kahoot dapat dikombinasikan dengan metode diskusi atau kuis lisan bagi siswa yang belum bisa mengaksesnya secara langsung. Dengan cara ini, guru dapat memastikan bahwa semua siswa, terlepas dari akses teknologi mereka, tetap mendapatkan pengalaman belajar yang bermanfaat.

Melalui sosialisasi ini, para guru mendapatkan wawasan baru tentang cara meningkatkan interaktivitas pembelajaran dengan bantuan teknologi. Dengan strategi yang tepat, Kahoot dapat menjadi solusi inovatif untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efektif.

Kesimpulan

Sosialisasi Kahoot sebagai media pembelajaran di SD Negeri 48 Kota Bengkulu mendapatkan respons yang sangat positif dari para guru. Sebagian besar peserta menganggap bahwa Kahoot dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, para guru mulai memahami cara membuat kuis interaktif yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, yang merupakan langkah penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam penerapan Kahoot, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, para guru bersama tim sosialisasi dapat membahas beberapa alternatif solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Dengan strategi yang tepat, Kahoot dapat menjadi solusi inovatif untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efektif.

Dengan demikian, sosialisasi Kahoot di SD Negeri 48 Kota Bengkulu diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Melalui kolaborasi antara guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi, kita dapat membangun generasi yang lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

Referensi

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.

Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.

Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. Pearson.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2012). Advancements and trends in digital game-based learning research: A review of publications in selected journals from 2001 to 2010. *British Journal of Educational Technology*, 43(1), E6-E10.

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.

Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729.

Syazili, A., Amin, M., & Sundari. (2023). Pelatihan penggunaan platform Kahoot bagi guru SMP dan SMA di Kota Ternate. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-10. ISSN: 2961-8231. Email: arassyasili@unkhair.ac.id.