
Pelatihan *Platform* Pembelajaran Kuis Kahoot di SMK Wikrama Bogor

Galuh Krisna Dewanti¹, Ade Kurnia Solihin², Acep³, Fauzan Natsir⁴

¹Teknik Industri, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

^{2,3,4}Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

¹galuhdewanti@gmail.com, ²adekurniasolihin@gmail.com, ³acepdpk@gmail.com, ⁴fauzan.natsir@gmail.com

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 31 Juli 2025

Disetujui : 08 Agustus 2025

Dipublikasikan : 15 Agustus 2025

Kata kunci: Pelatihan, Gamifikasi, Kahoot.

Gamifikasi saat ini menjadi salah satu pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Salah satu bentuk gamifikasi yang mudah diterapkan adalah penggunaan *platform* kuis interaktif seperti Kahoot. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan mitra, diketahui bahwa sebagian peserta masih belum familiar dengan penggunaan teknologi gamifikasi seperti Kahoot dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi kendala dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan partisipatif di kelas. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi peserta dalam memanfaatkan teknologi interaktif guna mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di kelas. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka dengan sesi pemaparan materi, praktik langsung penggunaan Kahoot, serta diskusi tentang strategi penerapannya dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kegiatan, peserta pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman serta keterampilan dalam membuat, mengelola, dan mengintegrasikan kuis berbasis Kahoot ke dalam materi ajar masing-masing. Evaluasi kegiatan yang dilakukan melalui observasi dan umpan balik peserta juga mengindikasikan antusiasme yang tinggi dan kesiapan untuk menerapkan Kahoot dalam sesi pembelajaran. Kesimpulan dari kegiatan pelatihan ini menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dapat menjadi solusi inovatif untuk mendorong keaktifan serta minat belajar siswa.

Abstract

Keywords:

Training, Gamification, Kahoot.

Gamification is currently one of increasingly popular approaches in education to increase students' motivation and engagement. One of easily implemented forms of gamification is an interactive quiz platform such as Kahoot. Based on the results of partner needs identification, it was found that some participants are still unfamiliar with the use of gamification technology such as Kahoot in the learning process. This posed an obstacle in creating a more enjoyable, active, and participatory learning atmosphere in the classroom. The primary objective of this initiative is to enhance participants' competencies in utilizing interactive technology to support more engaging and effective learning activities in the classroom. The activity was conducted face-to-face, including material presentations, hands-on practice using Kahoot, and discussions on strategies of its application in learning activities. The results indicated that participants demonstrated improved understanding of and skills in creating, managing, and integrating Kahoot-based quizzes into their respective teaching materials. Evaluations conducted through observation and participant feedback also indicated high enthusiasm and readiness to apply Kahoot in learning activities. The conclusion of this training activity is that the use of Kahoot can be an innovative solution to encourage student engagement and interest in learning.

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Platform* yang sering digunakan dalam pembelajaran di antaranya adalah Kahoot, yaitu aplikasi kuis berbasis *game* yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Namun, berdasarkan hasil survei awal di SMK Wikrama Bogor, masih banyak guru dan siswa yang belum familiar dengan penggunaan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran (Sihombing et al., 2022). Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengenalkan dan mengimplementasikan Kahoot sebagai media pembelajaran inovatif guna mendukung terciptanya proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi aspek penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, masih banyak guru dan siswa di sekolah menengah kejuruan yang belum familiar atau belum optimal dalam memanfaatkan *platform* pembelajaran interaktif seperti Kahoot (Mahdiah et al., 2022). Hal ini dapat menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan kurang mampu merangsang partisipasi aktif siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa serta sulitnya guru melakukan evaluasi pembelajaran secara tepat dan menyenangkan.

SMK Wikrama Bogor sebagai salah satu sekolah berbasis teknologi informasi memiliki tantangan untuk terus meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan alat bantu digital. Kurangnya pelatihan yang berfokus pada penggunaan *platform* kuis interaktif menyebabkan sebagian guru masih menggunakan metode konvensional yang monoton (Natsir et al., 2023). Oleh karena itu, pelatihan penggunaan Kahoot sangat dibutuhkan agar guru dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan mendorong semangat belajar siswa secara optimal di setiap sesi pembelajaran.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dan siswa SMK Wikrama Bogor dalam menggunakan *platform* Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, sehingga para pendidik dapat merancang dan menerapkan kuis digital yang menarik sebagai bagian dari strategi pembelajaran, serta mengoptimalkan proses evaluasi belajar dengan cara yang lebih modern dan menyenangkan (Natsir et al., 2022).

Ruang lingkup pelatihan ini mencakup pendampingan dan praktik penggunaan aplikasi Kahoot mulai dari tahap pembuatan akun, pembuatan soal, pengelolaan kuis, hingga strategi integrasi Kahoot dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan difokuskan pada guru dan siswa terpilih dari SMK Wikrama Bogor serta difasilitasi melalui metode pemaparan materi, demonstrasi, serta praktik langsung pembuatan dan pengelolaan kuis pada perangkat yang tersedia di sekolah (Doni et al., 2024).

Berbagai literatur menyatakan bahwa penggunaan aplikasi berbasis *game*, seperti Kahoot, dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa karena

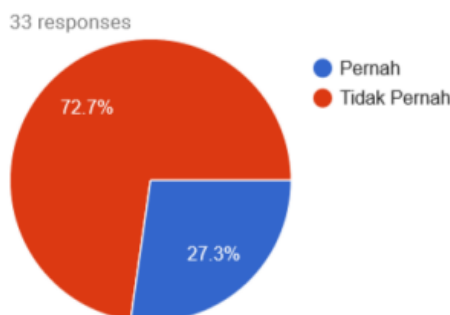
menggabungkan unsur fun dan kompetitif dalam pembelajaran (Irvani et al., 2020). Kahoot terbukti mampu mendukung pembelajaran aktif dan memberikan feedback evaluasi secara *real-time*, sehingga guru dapat dengan cepat mengenali pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan Kahoot juga dapat memperkaya variasi teknik evaluasi di kelas, yang menurut penelitian Sari & Setiawan (2019), berdampak positif terhadap hasil belajar serta interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas.

Selain itu, pelatihan kompetensi teknologi untuk guru disebutkan oleh (Asy Syifa Nurul Haq & Asmar, 2022) merupakan salah satu faktor krusial untuk memastikan transformasi digital berjalan efektif di lingkungan sekolah. Implementasi pelatihan teknologi pembelajaran yang intensif dan berkelanjutan dapat meningkatkan adaptasi guru dan siswa terhadap perubahan tren pendidikan, serta memastikan bahwa teknologi seperti Kahoot dapat dimanfaatkan dengan optimal demi pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan *platform* pembelajaran Kahoot di SMK Wikrama Bogor direncanakan berlangsung selama satu hari penuh pada awal semester, bertempat di laboratorium komputer sekolah yang telah dilengkapi jaringan internet stabil (Leyn, 2021). Kegiatan dimulai pukul 08.00 hingga 15.00 WIB, dengan alokasi waktu meliputi pemaparan materi, sesi praktik, diskusi, evaluasi, dan penutupan. Jadwal tersebut dirancang agar seluruh materi pelatihan, baik teori maupun praktik, dapat tersampaikan secara optimal dalam satu rangkaian kegiatan tanpa mengganggu proses belajar mengajar reguler (Novita et al., 2022).

Fasilitator menyediakan perangkat utama berupa komputer/laptop, proyektor, dan akses wifi. Peserta diwajibkan membawa perangkat pribadi (*laptops/tablet/smartphone*) sebagai alat praktik langsung. Selain itu, disiapkan bahan pelatihan berupa modul digital panduan Kahoot, contoh soal kuis untuk referensi, akun email sekolah untuk *login*, serta lembar evaluasi untuk umpan balik. Seluruh peralatan telah diverifikasi kelayakannya oleh panitia sehari sebelum pelaksanaan untuk memastikan kelancaran kegiatan (Natsir & Bakhtiar, Muhammad Yusuf Anggraeni, 2024).



Gambar 1. Respon dari Pengalaman Penggunaan Aplikasi Kahoot

Gambar di atas menunjukkan hasil survei terhadap 33 responden mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan kuis Kahoot sebagai media pembelajaran di SMK Wikrama Bogor. Dari total responden, sebanyak 72,7% menyatakan belum pernah menggunakan Kahoot, sementara 27,3% mengaku pernah menggunakannya. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih belum familiar dengan *platform* pembelajaran interaktif tersebut, sehingga dibutuhkan upaya pengenalan dan integrasi Kahoot secara lebih luas dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa.

Pelatihan diawali dengan pengenalan inovasi pembelajaran digital dan manfaat penggunaan Kahoot dalam kelas. Sesi selanjutnya berupa demonstrasi oleh fasilitator mengenai pembuatan akun, penyusunan soal, dan pengelolaan kuis di Kahoot. Peserta kemudian diberikan waktu praktik mandiri dengan pendampingan, serta simulasi penggunaan Kahoot bersama peserta lain. Hasil praktik didiskusikan bersama, dan ditutup dengan refleksi, pembagian modul digital, serta evaluasi singkat terhadap kegiatan(Sihombing & Natsir, 2021).

Alur kerja pelatihan dimulai dari registrasi peserta dan pembagian modul, dilanjutkan penyampaian materi secara interaktif menggunakan presentasi, praktik pembuatan serta pengelolaan kuis Kahoot, hingga pelaksanaan simulasi kuis di kelas mini. Evaluasi pengetahuan peserta dilakukan secara *pre-test* dan *post-test* digital menggunakan Kahoot. Seluruh proses didampingi fasilitator yang secara aktif memberikan umpan balik selama praktik maupun diskusi. Data hasil *pre-test*, *post-test*, serta lembar evaluasi dikumpulkan untuk dianalisis(Khauli & Ningrum, 2022).

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta untuk mengukur peningkatan pemahaman terhadap penggunaan Kahoot. Data kuantitatif berupa skor tes diolah secara deskriptif untuk mengetahui efektivitas pelatihan, sedangkan data kualitatif dari lembar evaluasi dianalisis untuk menilai aspek kepuasan, kendala teknis, dan saran pengembangan kegiatan lanjutan. Hasil analisis akan dijadikan dasar penyusunan laporan akhir dan perumusan rekomendasi peningkatan pelatihan berikutnya(Sulistyohati & Natsir, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan *platform* Kahoot di SMK Wikrama Bogor menghasilkan beberapa temuan dan pencapaian penting yang dapat diuraikan secara sistematis. Pertama, pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengintegrasikan *platform* pembelajaran interaktif ke dalam proses belajar mengajar. Terbukti dari hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap pembuatan dan pengelolaan kuis digital menggunakan Kahoot, menunjukkan bahwa strategi pelatihan yang diterapkan efektif dalam mendorong perubahan perilaku dan keterampilan peserta.



Gambar 2. Pemaparan tentang aplikasi Kahoot

Gambar 2 di atas memperlihatkan suasana kegiatan pemaparan tentang penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif yang berlangsung di dalam ruang kelas. Kegiatan ini dihadiri oleh para siswa dan guru, dengan narasumber utama, Bapak Ade, yang menyampaikan secara langsung materi mengenai manfaat dan cara penggunaan Kahoot dalam proses belajar mengajar. Antusiasme peserta terlihat dari perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan, yang menunjukkan ketertarikan terhadap metode pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, tim pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) juga berkontribusi secara aktif dalam pelaksanaan kegiatan ini, mulai dari menyusun materi pelatihan, memberikan pendampingan teknis saat praktik penggunaan aplikasi, hingga memfasilitasi sesi diskusi antara peserta dan narasumber. Peran tim PKM sangat penting dalam memastikan bahwa proses transfer pengetahuan berjalan dengan lancar dan tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal.

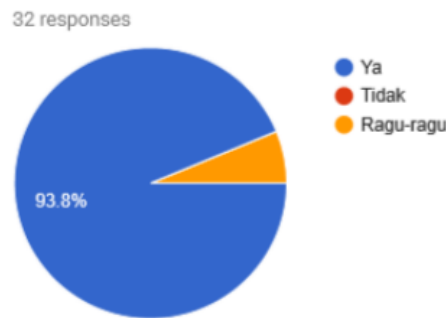
Pemanfaatan Kahoot diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman materi melalui kuis interaktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif.



Gambar 3. Penyerahan Cendera Mata

Momen simbolis pemberian cinderamata kepada salah satu peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif dalam kegiatan. Penyerahan cinderamata ini menjadi penutup yang hangat dari rangkaian kegiatan pemaparan aplikasi Kahoot di sekolah. Selain sebagai bentuk penghargaan, momen ini juga diharapkan dapat memotivasi peserta lain untuk terus semangat dalam mengikuti

pembelajaran berbasis teknologi. Validitas hasil pelaksanaan kegiatan dibuktikan melalui evaluasi berlapis, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Skor *post-test* yang meningkat secara umum mengindikasikan transfer pengetahuan yang berhasil, didukung pula oleh hasil observasi fasilitator selama praktik berlangsung. Selain itu, umpan balik dan lembar evaluasi menunjukkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri dan antusias untuk mengadopsi Kahoot dalam pembelajaran. Konsistensi hasil ini diperkuat oleh tingginya partisipasi peserta yang aktif selama simulasi maupun diskusi kelompok yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Respon dari Pengalaman Penggunaan Aplikasi Kahoot

Grafik di atas menunjukkan hasil tanggapan dari 32 responden terkait adopsi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Sebagian besar responden, yaitu sebesar 93,8%, menyatakan setuju (Ya) untuk menggunakan Kahoot, menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Sementara itu, hanya sebagian kecil yang memilih ragu-ragu, dan tidak terdapat responden yang secara eksplisit menolak (Tidak). Hasil ini mencerminkan bahwa penggunaan Kahoot diterima secara positif dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan serta efektivitas dalam kegiatan pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan hasil-hasil pengabdian yang telah dipublikasikan sebelumnya, temuan dari kegiatan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan dan pemanfaatan *platform* digital berbasis *game* mampu meningkatkan motivasi belajar serta interaksi positif antara guru dan siswa. Berbagai studi terdahulu juga melaporkan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif seperti Kahoot meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya variasi teknik evaluasi di kelas. Hasil pengabdian ini menambah bukti empiris bahwa adaptasi inovasi digital dalam pendidikan memang layak untuk dikembangkan secara masif, terutama di lingkungan sekolah yang berorientasi pada kemajuan teknologi.

Secara keseluruhan, keberhasilan pelatihan ini bukan hanya tercermin dari hasil evaluasi kemampuan peserta, tetapi juga dari komitmen mereka untuk melanjutkan penggunaan Kahoot secara mandiri di kelas. Setelah pelatihan, sebagian peserta langsung merancang dan mengimplementasikan kuis digital untuk materi ajar mereka, serta membagikan pengalaman positif kepada rekan sejawat. Fenomena ini menunjukkan dampak berkelanjutan yang diharapkan dari

sebuah program pengabdian masyarakat, yaitu adanya transfer inovasi dan penyebaran praktik baik secara langsung di lingkungan kerja peserta.

Dari keseluruhan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan Kahoot bagi peserta SMK Wikrama Bogor sangat valid dalam mencapai tujuannya, relevan dengan hasil pengabdian yang telah ada, dan memiliki implikasi positif terhadap pengembangan kompetensi guru serta kualitas pembelajaran. Rekomendasi yang muncul adalah perlunya pelatihan lanjutan serta penyediaan fasilitas pendukung, agar utilisasi *platform* digital dapat terus ditingkatkan dan memberikan manfaat yang lebih luas di lingkungan sekolah maupun komunitas pendidikan secara umum.

PENUTUP

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengangkat penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi ini mampu meningkatkan partisipasi, semangat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa mendukung penerapan Kahoot dalam pembelajaran, yang mencerminkan adanya kebutuhan akan metode yang lebih menarik dan komunikatif. Oleh karena itu, disarankan agar guru dan tenaga pendidik mulai mengintegrasikan aplikasi pembelajaran digital seperti Kahoot ke dalam proses belajar mengajar secara rutin untuk menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, menyenangkan, dan adaptif terhadap perkembangan era digital.

Saran-saran berdasarkan hasil kegiatan ini ditujukan kepada pihak sekolah, guru, dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan. Sekolah disarankan untuk memfasilitasi pelatihan berkelanjutan bagi guru mengenai penggunaan teknologi pembelajaran agar implementasi aplikasi seperti Kahoot dapat berjalan optimal. Guru diharapkan tidak hanya memanfaatkan aplikasi ini untuk kuis, tetapi juga menggunakannya sebagai alat evaluasi formatif yang mendukung pembelajaran berbasis kompetensi. Sedangkan bagi pengambil kebijakan pendidikan, hasil pengabdian ini dapat menjadi pertimbangan dalam merancang kurikulum yang mengintegrasikan teknologi digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif di sekolah-sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy Syifa Nurul Haq, F., & Asmar, K. (2022). Pelatihan Penggunaan Microsoft Word dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal Masyarakat Siber (JMS)*, 1(1 SE-), 27–32. <https://jurnal.unsia.ac.id/index.php/jms/article/view/46>
- Doni, E., Apriyani, D. D., & Natsir, F. (2024). Pelatihan Microsoft Sway Pada Kelompok Guru SMP Al-Qalam. *Community Development Journal*, 5(5), 10608–10613.
- Irvani, A. I., Warliani, R., & Amarulloh, R. R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi

- Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(1), 35–41.
- Khauli, A., & Ningrum, E. P. (2022). Perancangan dan Pembangunan Sistem Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik Bawaslu Kabupaten Kotawaringin Timur. *Jurnal KomtekInfo*, 9, 80–85. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v9i2.287>
- Leyn, A. (2021). Upaya Peningkatan Kinerja Guru Dalam Penggunaan Tik Sederhana Di Sdk Lamabaka. *Jurnal Mitra PEndidikan (JMP Online)*, 5(12), 953.
- Mahdiah, R., Irawan, A., Natsir, F., Nur Rahmadhaniah, G., Zainab Aqilah, Y., Avia, A., Zacky Bahrudin, A., Damelia Fitri, M., Dodi Noviansyah, M., & Sufiandi, A. (2022). Aplikasi My Village dan G-Form dalam Peningkatan Pelayanan Kelurahan untuk Masyarakat. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 146–153.
- Natsir, F., & Bakhtiar, Muhammad Yusuf Anggraeni, N. K. P. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Office Word Sebagai Media Pembelajaran di SMK Mutiara Depok. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 602–608.
- Natsir, F., Sihombing, R. A., & Triyadi, T. (2023). Pelatihan Dasar Programming Pembuatan Game Menggunakan Scratch Sebagai Upaya Kesiapan Menghadapi Industri Kreatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 6(2), 149–158. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v6i2.2116>
- Natsir, F., Triyadi, T., & Anggraeni, N. K. P. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Sistem Informasi pada UMKM Beladies Laundry Kiloan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 53–62. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.961>
- Novita, D., Farisi, A., & Sihotang, F. P. (2022). Pembuatan Aplikasi Mobile Tanpa Coding Bagi Karyawan PT Dunia Kimia Utama. *FORDICATE*, 2(1), 29–39. <https://doi.org/10.35957/FORDICATE.V2I1.3460>
- Sihombing, R. A., & Natsir, F. (2021). Peningkatan Pelayanan Pelanggan Melalui E-CRM Dengan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban*, 2(2), 54–59.
- Sihombing, R. A., Natsir, F., & Anggraeni, N. K. P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Buku Kas dalam Pengelolaan Keuangan pada Dasawisma RT 10 RW 02 Tj.Barat. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.30998/ks.v1i2.1264>
- Sulistiyohati, A., & Natsir, F. (2025). Model Prediksi Keberhasilan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan Algoritma C5. 0. *Jurnal Aplikasi Teknologi Informasi Dan Manajemen (JATIM)*, 6(1), 1–8.