

Pelatihan Penggunaan *Kahoot* Sebagai Alternatif *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Hal. 84

**Yayuk Hayulina Manurung¹, Aisyah Aztry², Dewi Juni Artha³, Ambar Wulan
Sari⁴, Dewi Kesuma Nasution⁵, Melyani Sari Sitepu⁶, Dharmawati⁷**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

⁷Universitas Harapan Medan

¹yayukhayulina@umsu.ac.id

²aisiyahaztry@umsu.ac.id

³dewijuniartha@umsu.ac.id

⁴ambarwulan@umsu.ac.id

⁵dewikesuma@umsu.ac.id

⁶melyanisari@umsu.ac.id

⁷dharmawati@unhar.ac.id

ABSTRAK

Pendekatan pembelajaran terbaru saat ini adalah Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*). Pendekatan ini dilatarbelakangi oleh ketrampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik Indonesia. *Kahoot* dan *Deep Learning* memiliki kaitan yang bersifat saling melengkapi dikarenakan aplikasi ini berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran dan juga memanfaatkan teknologi terkait untuk meningkatkan pengalamannya. Pendekatan pembelajaran melalui *platform game* edukasi ini masih asing bagi siswa SMP IT Mutiara Medan Sunggal. Pemanfaatan *gamifikasi* dalam pembelajaran masih jarang dilakukan dalam pembelajaran dan *game* masih cendurung dianggap sesuatu hal negatif karena bisa mengakibatkan kecanduan bagi siswa. Hal ini yang melatarbelakangi diadakannya pelatihan ini pada sekolah mitra. Pelatihan ini melibatkan beberapa tahapan yaitu survei lokasi dan sosialisasi, pelaksanaan program, evaluasi dan refleksi. Hasil pelatihan penggunaan *Kahoot* sebagai alternatif game edukasi pada SMP IT Mutiara Medan Sunggal menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan minat belajar siswa. Penggunaan aplikasi dapat menjadi rekomendasi guru sebagai salah satu media pembelajaran mereka.

Kata Kunci: edukasi; *game*; *kahoot*; motivasi; pelatihan

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan Indonesia saat ini sedang banyak diaplikasikan satu pendekatan pembelajaran yaitu Pembelajaran Mendalam. Pendekatan pembelajaran dilatarbelakangi oleh masih rendahnya ketrampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik Indonesia. Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) Hal. 85 merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. (Kemdikbudristek, 2025).

Meski teori pendekatan pembelajaran sudah ada sejak tahun 1970 namun pembelajaran ini dengan modifikasi berbagai metode, mulai dari praktik langsung, diskusi kelompok, refleksi diri, hingga pemanfaatan jaringan informasi di internet sangat direkomendasikan untuk pencapaian siswa dapat berpikir kritis dan kreatif. Selain hal tersebut siswa juga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan.

Salah satu aplikasi pendekatan pembelajaran ini adalah pemanfaatan gamifikasi dengan penggabungan prinsip-prinsip pembelajaran adaptif. Aktifitas ini melibatkan siswa dan meningkatkan motivasi siswa secara maksimal. Pendekatan ini bisa menjadi salah satu alternatif atas fakta ditemukan bahwa perkembangan game online yang berbasis pada internet telah menguasai banyak anak-anak remaja hingga mereka kecanduan game online, kurang bergaul teman-teman di dalam dunia nyata, bahkan bisa sampai pada tahap anti-sosial. (Suplig, 2017). Dampak lain juga jelas mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah, kesehatan fisik, psikologis dan akademik siswa (BD et al., 2020)(Sundari et al., 2022) (Sapira et al., 2022) (Asri et al., 2022)(Setiowati et al., 2025)

Salah satu pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran adalah aplikasi kahoot. Kahoot adalah aplikasi berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar interaktif melalui kuis, survei, dan diskusi. (Zulfah et al., 2025). Berdasarkan hasil penelitian dalam beberapa jurnal sebelumnya ditemukan fakta penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Rahmasari, 2025)(Mclean HY , Ramli, Sukmawati Iin Wahyudi, 2024)(Saputro et al., 2024)(Aziza et al., 2025). Tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, *Kahoot* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Putri, 2023)(Dikesuma et al., 2023).

SMP IT Mutiara merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Sekolah ini masih terhitung baru karena didirikan pada tanggal 28 Desember 2019 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Selain baru, lokasi sekolah ini termasuk jauh dari perkotaan sehingga sosialisasi

dan aplikasi Pembelajaran Mendalam khususnya pemanfaatan gamifikasi juga belum pernah dilakukan dan siswa-siswi juga belum familiar dengan pendekatan pembelajaran ini.

Hal ini yang melatarbelakangi tim Pengabdian kepada Masyarakat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) melakukan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini melalui pelatihan penggunaan *Kahoot* sebagai *game* edukasi dalam pembelajaran siswa. Hal. 86

METODE

Kegiatan PKM ini dilakukan oleh tim di SMP IT Mutiara Medan Sunggal melalui metode dan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan mitra dalam peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa
2. Pelatihan penggunaan *Kahoot* sebagai alternatif *game* edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP IT Mutiara Medan Sunggal
3. Melakukan pendampingan terhadap siswa dalam bermain *Kahoot* sebagai *game* dalam beberapa sesi permainan bersama dengan guru
4. Evaluasi pelaksanaan pelatihan dan pendampingan
5. Pelaporan terkait hasil kegiatan PKM oleh tim meliputi pelatihan, pendampingan, dan evaluasi yang kemudian dijadikan bahan refleksi untuk pelaksanaan PKM di masa yang akan datang.

Peranan mitra dalam kegiatan ini adalah secara aktif mengikuti kegiatan ini dan pro-aktif dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dan mitra telah mengikuti pelatihan dan pendampingan yang diberikan oleh tim, sehingga pelaksanaan program ini berjalan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penggunaan *Kahoot* sebagai *game* edukasi dilaksanakan secara tatap muka yang dilaksanakan pada Rabu, 26 November 2025. Tim PKM mengawali dengan pembukaan acara, *Ice-Breaking* dan selanjutnya kegiatan presentasi terkait pengenalan *Kahoot* sebagai gamifikasi dalam pembelajaran.



Hal. 87

Gambar 1. Pembukaan Acara dan *Ice-Breaking* Sebelum Sesi Presentasi

Dalam sesi *ice-breaking* suasana kelas sudah terlihat aktif, motivasi siswa dan rasa ingin tahu siswa sudah mulai terlihat walaupun awalnya mereka kelihian masih malu dan sungkan terhadap tim PKM.

Selanjutnya, pada sesi presentasi perwakilan tim presentasi secara singkat terkait Kahoot dan melakukan uji coba untuk memainkan melalui *Smartphone* mereka. Kendala di lapangan ditemukan ada beberapa siswa yang tidak membawa/memiliki perangkat tersebut. Hal tersebut diatasi dengan dipinjamkannya HP dari tim PKM dan guru-guru yang mendampingi mereka.

Saat sesi uji coba memainkan *Kahoot* pertanyaan masih terkait perkenalan secara umum tim PKM terhadap para siswa yang terdiri dari 10 pertanyaan Quiz dan *True-False Questions*.



Gambar 2. Sesi Uji Coba Penggunaan *Kahoot*

Pada sesi ini, siswa dengan mudah memahami instruksi dan langsung aktif berpartisipasi dalam *game Kahoot*. Hal ini tidak mengejutkan dikarenakan bermain game dalam keseharian mereka sudah merupakan hal yang disukai dan menyenangkan bagi mereka.

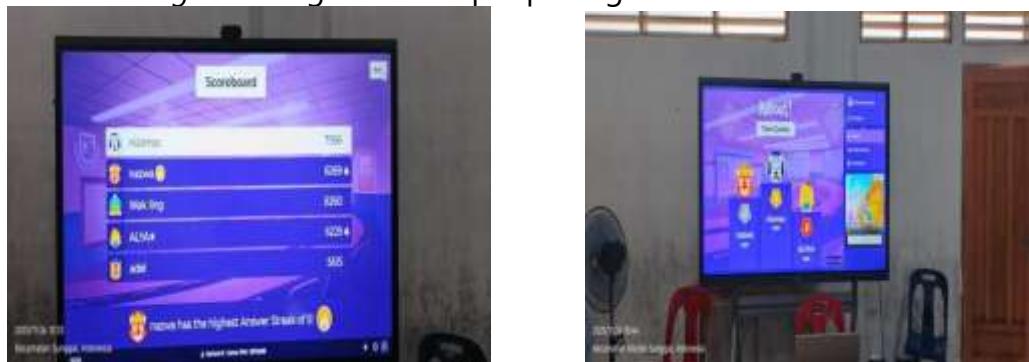
Setelah sesi uji coba selesai dan telah terlihat para siswa sudah mengetahui tahapan permainan, cara menjawab, dan bagaimana mendapatkan skor tertinggi, tim PKM melanjutkan sesi kedua dengan melibatkan 20 pertanyaan terkait seluruh mata pelajaran dengan memodifikasi tingkat

pertanyaan yang mudah, sedang dan tinggi dengan tujuan optimalisasi berpikir kritis dan kreatifitas siswa. Untuk pertanyaan yang tingkat kesulitan tinggi, durasi waktu menjawabnya juga lebih panjang sekitar 1 menit dan berbeda dengan durasi untuk pertanyaan yang tingkat kesulitannya rendah dan sedang.

Para siswa terlihat berpikir kritis berpacu dengan waktu dan terlihat kreatif dalam memainkan game ini. Motivasi mereka menjadi pemenang juga terlihat sekali dikarenakan dalam aplikasi ini skor dari setiap peserta ditampilkan dan diundang ke atas podium juara pertama hingga kelima. Pertanyaan Quiz dan *True-False* terkait seluruh pelajaran mereka melalui aplikasi ini menjadi hal yang sangat menyenangkan dan menantang. Hal ini berbeda jika pertanyaan tersebut disajikan dengan menjawab melalui buku pegangan atau hanya sekedar ditulis di papan tulis seperti pembelajaran mereka di dalam kelas.

Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dengan penggunaan *game-based learning* ini sebagaimana dapat pada gambar berikut:

Hal.88



Gambar 3. Sesi Uji Coba Penggunaan Kahoot



Gambar 4. Pengumuman Pemenang dan Pemberian Reward kepada Kelima Pemenang

Pelatihan *Kahoot* pada SMP IT Mutiara Medan Sunggal oleh tim PKM menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan minat belajar para peserta didik. Belajar dan mengerjakan soal-soal latihan bukanlah hal yang membosankan namun menjadi hal sangat menyenangkan dikarenakan pembelajaran dilakukan melalui game edukasi. Resiko kecanduan game online yang merugikan siswa dapat diatasi dengan aplikasi ini. Respon guru pendamping siswa juga sangat antusias dan aplikasi ini menginspirasi mereka untuk menjadikan *Kahoot* sebagai media dalam setiap

pembelajaran di dalam kelas. Tidak hanya pada guru di sekolah ini, berdasarkan hasil kegiatan PKM sebelumnya pada penelitian terdahulu menunjukkan guru juga perlu menguasai penggunaan aplikasi ini sebagai bagian media belajar mereka (Manurung et al., 2025) (Saputro et al., 2024). Kahoot sebagai bentuk asesmen digital menjadi otentik karena guru dapat membuat materi soal secara kontekstual dan guru dapat memasukkan unsur gambar maupun video hasil rekaman sendiri kedalam platform Kahoot (Nasution et al., 2022)

Hal.89

PENUTUP

Kesimpulan

Pelatihan penggunaan *Kahoot* sebagai alternatif game edukasi pada SMP IT Mutiara Medan Sunggal menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Tidak hanya motivasi belajar namun minat belajar siswa menjadi lebih besar. Pembelajaran dengan assesment digital dengan aplikasi ini menciptakan kelas yang interaktif dan tidak membosankan. Selain mendapatkan keseruan dalam permainan edukasi, mereka juga mendapatkan reward dengan dipanggilnya kelima pemenang ke podium dalam *platform* tersebut dan mendapatkan reward berupa permen dan coklat secara langsung oleh tim PKM.

Saran

Aplikasi *Kahoot* dapat menjadi rekomendasi guru pada SMP IT Mutiara Medan Sunggal sebagai bagian media pembelajaran dikarenakan guru selalu dituntut untuk terus mengoptimalkan *soft-skills* mereka sebagai guru yang profesional khususnya dalam evaluasi hasil belajar siswa secara digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri, A. R., Saman, A., & Umar, N. F. (2022). kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah. *Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 2(6), 190–200.
- Aziza, F. W., Prana, G. R., Fadhilah, H. N., Janah, I. N., Arakian, M. R. N., Desianti, N. G. N., Bachri, S., & Fahrudin, R. N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 720–727.
<https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p720-727>
- BD, F., Bakar, Y., & Oknalia, V. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(2), 136.
<https://doi.org/10.33757/jik.v4i2.302>
- Dikesuma, H., Yanto, R., Ahmadi, A., & Triawan, M. (2023). Pelatihan Google Apps Dan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dan Evaluasi Bagi Guru Sekolah Dasar. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 431–437.
<https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2468>

Kemdikbudristek. (2025). Pembelajaran Mendalam. In *Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia*.

<https://www.youtube.com/watch?v=sL9jFWXnfAs>

Manurung, Y. H., Nasution, D. K., & Izar, S. L. (2025). *Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Ketrampilan Digital Guru Sma Swasta Al-Maksum Medan*. 8, 1383–1388.

Hal.90

McLean HY, Ramli, Sukmawati Iin Wahyudi, M. F. (2024). Sosialisasi dan Edukasi Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa pada SMP N 1 Konawe. *Dinamika Sosial : Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Transformasi Kesejahteraan*, 1(2), 75–83. <https://doi.org/10.62951/dinsos.v1i2.275>

Nasution, D. K., Manurung, Y. H., Arda, M., & Handayani, S. (2022). Pelatihan Digital Assessment Berbasis Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Untuk Guru SMP Muhammadiyah 61 Medan. *Ihsan*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.30596/ihsan.v4i2.10486>

Putri, K. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(3), 252–261.

Rahmasari. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar IPA di SMPN 4 Parepare. *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2), 75–85. <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v3i2.13125>

Sapira, N., Mayasari, D., & Suwanto, I. (2022). Identifikasi Kecanduan Game Online Pada Siswa SDN 12 Singkawang. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 7(3), 149–154.

Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1300–1309. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764>

Setiowati, A., Dwi Prasetya, F. F., & Alviyana, M. (2025). Penyebab Dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(3), 1474–1484. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097>

Sundari, S., Santosa, H., & Sumiyem, S. (2022). Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Client Centered Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Sirah Pulau Padang. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 350–358. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i2.146>

Suplig, M. A. (2017). The Effect of Online Game Addiction of Class X High School Students on the Social Intelligence of Private Christian Schools in Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177.

Zulfah, Astuti, Fitri Amelia Hermansyah, Novita Sari, & Syaira Amelya. (2025). Workshop Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.

