

SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKATKAN PROSES PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMA NEGERI 1 KAMBERA

**Susanti Djati Oy¹, Dominikus Tay Ngunju Amah², Shintya Damayanti Rambu Hada³,
Claryn Atwyanti Viona David⁴, Ana Rambu Wahi Tamu⁵, Ferdinand Ndawa Lu
Remindima⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

ferdiremindima@unkriswina.ac.id¹, dominikus@gmail.com², ShintyaDamayantiRambuHada3@mail.com³,
ClarynAtwyantiVionaDavid4@gmail.com⁴, AnaRambuWahiTamu5@gmail.com⁵,
FerdinandNdawaLuRemindima6@gmil.com⁶)

Abstrak

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat seiring berjalannya waktu, oleh karena itu perkembangannya sangat berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia, bentuk inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis kuis interaktif. Oleh karena itu, mahasiswa PLP II yang melaksanakan PLP II di SMA Negeri 1 Kambera melakukan kegiatan Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Kahoot* sebagai upaya mendukung guru dan siswa dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kambera dengan tujuan memperkenalkan aplikasi *Kahoot* kepada guru dan siswa sebagai upaya meningkatkan motivasi dan minat belajar. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, serta praktik langsung menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam sesi kuis interaktif. Sosialisasi aplikasi *Kahoot* di SMA Negeri 1 Kambera berhasil meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru melalui kuis interaktif. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pemahaman yang signifikan: nilai *pre-test* (10–50, rendah-sedang) meningkat drastis pada *post-test* menjadi 60–100. Keberhasilan kegiatan juga tercermin dari nilai kepuasan program yang mencapai 89%, dikategorikan sangat tinggi.

Kata kunci: *Kahoot; Media; Pembelajaran Interaktif*

Abstract

Science and technology have developed very rapidly over time; therefore, their advancement has had a significant impact on various aspects of human life. One form of innovation that can be utilized in the educational field is the use of the Kahoot application as an interactive quiz-based learning medium. In this context, PLP II students who carried out their PLP II program at SMA Negeri 1 Kambera conducted a socialization activity on the use of the Kahoot application as an effort to support teachers and students in implementing technology-based learning. This socialization



Copyright (c) 2025. Susanti Djati Oy, Dominikus Tay Ngunju Amah, Shintya Damayanti Rambu Hada, Claryn Atwyanti Viona David, Ana Rambu Wahi Tamu, Ferdinand Ndawa Lu Remindima. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

activity was conducted at SMA Negeri 1 Kambera with the aim of introducing the Kahoot application to teachers and students in order to enhance learning motivation and interest. The methods employed included lectures, demonstrations, and hands-on practice using the Kahoot application through interactive quiz sessions. The socialization of the Kahoot application at SMA Negeri 1 Kambera successfully enhanced the learning process carried out by both students and teachers through interactive quizzes. This was evidenced by a significant improvement in understanding, as pre-test scores (10–50, low to moderate) increased substantially in the post-test to 60–100. Furthermore, the success of the activity was also reflected in the program satisfaction score, which reached 89% and was categorized as Very High.

Keywords: Kahoot; Media; Interaktive Learning

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat seiring berjalannya waktu, oleh karena itu perkembangannya sangat berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia. Salah satunya yaitu berdampak pada aspek Pendidikan (Ardiansyah, 2020). Teknologi merupakan bagian dari kemajuan jaman dan dimanfaatkan dalam segala aspek bidang salah satunya dalam bidang pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran, dengan mengintegrasikan teknologi dan informasi adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran kemajuan teknologi di abad ini harus dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran (Mclean et al., 2024).

Permasalahan yang sering kali dijumpai dalam pengajaran, bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang

efektif. Masih banyak guru yang gagal dalam kegiatan belajar mengajarnya dikarenakan masih menggunakan metode yang bersifat konvensional. Misalnya dengan menggunakan metode ekspositori. Dimana peserta didik diharuskan duduk hanya untuk memperhatikan dan mendengarkan apa yang sedang guru jelaskan. Peserta didik kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pelajaran tidak merangsang ke dalam benak peserta didik yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dikarenakan pembelajaran yang monoton. Hal itu mengakibatkan minat peserta didik dalam belajar rendah dan menganggap pembelajarannya kurang menarik (Bahar et al., 2020) Adapun salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Pandiangan et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media pembelajaran



turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Media pembelajaran memiliki kedudukan pokok dalam proses pembelajaran. Perumpamaan tersebut dapat dianalogikan bahwa media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran berjalan dengan optimal, efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disajikan (Fazriyah et al., 2020).

Dalam proses pembelajaran ada beberapa aplikasi yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, seperti *Kahoot*, *quizizz*, *educandy*, *wordwall*, *essambler*, *google sites*, *google slide*, *wizer me*, *academy khan kids*, *boombazle* untuk *game edukasi*; *powtoon* dan *animaker* untuk pembuatan media pembelajaran animasi. Salah satu aplikasi yang biasanya digunakan dalam proses belajar mengajar yang bebasis kuis interaktif adalah *Kahoot* (Rohmah, 2021).

Kahoot adalah sebuah media interaktif berbasis internet yang dapat diakses secara online. Platform ini menawarkan empat fitur utama, yaitu game, kuis, diskusi, dan survei. Baik game maupun kuis dapat dimainkan baik secara individu maupun dalam kelompok. Dalam proses menjawab gambar dan warna digunakan untuk mewakili jawaban yang tepat. Permainan *Kahoot* mendorong siswa

untuk menjawab dengan tepat dan teliti terhadap pertanyaan yang ditampilkan (Desi & Efendi, 2023). Namun kenyataannya masih banyak sekolah yang belum menerapkan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran salah satunya adalah SMA Negeri 1 Kambera Dimana proses pembelajaran masih menggunakan metode berbasis ceramah dan tanya jawab.

Berdasarkan hasil wawancara yang kami lakukan di sekolah tersebut dengan beberapa guru Biologi dan Matematika Serta beberapa siswa mereka mengatakan bahwa belum menerapkan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran sehingga kami melakukan sosialisasi penggunaan aplikasi *kahot*. Berdasarkan penelitian Sugiani, (2023) tentang pengaruh media pembelajaran *Kahoot* berbasis *game based learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning* terhadap minat belajar dan hasil belajar serta terdapat korelasi antara minat dan hasil belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan Wahyudi et al., (2023) tentang minat belajar sebelum dan setelah penggunaan media *Kahoot* menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar sebelum dan sesudah



menggunakan *Kahoot* sebagai alat pembelajaran di kelas 7 SMP N 9 Tualang.

Hasil penelitian yang dilakukan Supriyaddin (2023) terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas sebelum menggunakan media aplikasi *Kahoot* (50,86) dan kelas sesudah menggunakan media aplikasi *Kahoot* (80,93), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas sesudah menggunakan media lebih tinggi dibanding nilai rata-rata pada kelas sebelum menggunakan media (80,93>50,86). Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan tiga peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* berpengaruh terhadap minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan demikian *Kahoot* terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

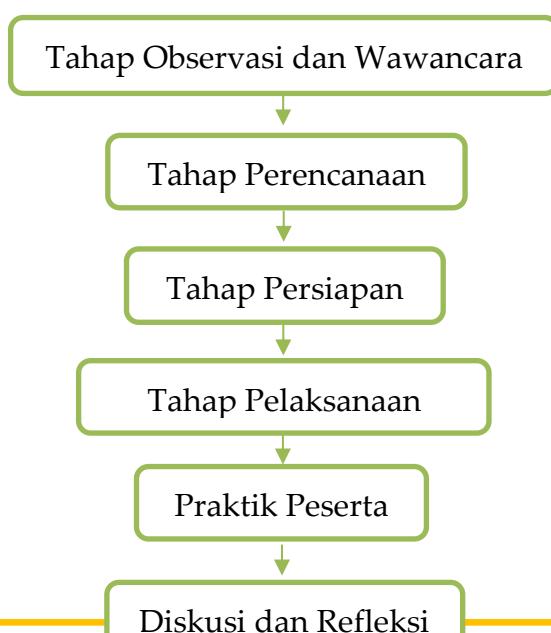
Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan aplikasi *Kahoot* supaya dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan proses pembelajaran interaktif.

B. Metode Pelaksanaan

Sosialisasi ini di laksanakan di SMA Negeri 1 Kambera pada hari sabtu 25, Oktober 2025 dari pada pukul 08-12.00 WITA. Metode yang digunakan dalam sosialisasi ini yaitu metode ceramah dan demonstrasi, metode ceramah digunakan untuk menjelaskan dan memberi

pemahaman tentang aplikasi *Kahoot* serta diikuti dengan tanya jawab kalau ada hal-hal yang masih meragukan sedangkan metode demonstrasi adalah teknik pengajaran yang melibatkan penampilan langsung suatu objek atau Langkah langkah dalam melaksanakan suatu proses tertentu. Dengan metode ini, guru dapat melihat langsung mengetahui, bagaimana aplikasi aplikasi tersebut digunakan dalam konteks pembelajaran yang interaktif. Demonstrasi juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan langkah-langkah yang telah dipelajari, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan mengimplementasikan aplikasi aplikasi tersebut dalam kelas. Pelaksanaan sosialisasi di SMA Negeri 1 Kambera terdapat beberapa tahap sebagai berikut:

Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan sosialisasi



Evaluasi dan Penutupan

1. Tahap Observasi dan Wawancara

Sebelum kegiatan dilaksanakan, mahasiswa PLP II melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media digital di SMA Negeri 1 Kambera. Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui apakah aplikasi *Kahoot* telah digunakan serta kendala yang mungkin dihadapi dalam penerapannya.

2. Tahapan perencanaan

Pada tahap ini, tim mahasiswa PLP II menyusun jadwal kegiatan, menentukan narasumber, dan menyiapkan seluruh kebutuhan teknis. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan Dosen Pembimbing Lapangan untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai jadwal. Pembagian tugas antara anggota tim dilakukan agar setiap mahasiswa memiliki tanggung jawab yang jelas selama kegiatan berlangsung.

3. Tahap Persiapan

Mahasiswa menyiapkan materi presentasi tentang penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran dan materi yang termuat yaitu pengertian aplikasi *Kahoot*, manfaat, kelebihan dan kekurangan serta langkah-langkah membuat soal kuis di aplikasi *Kahoot* dan membuat soal kuis interaktif untuk demonstrasi soal dalam *Kahoot* termuat materi matematika dan

biologi. peralatan pendukung (laptop, proyektor, internet, dan akun *Kahoot*), membuat konsiener dan membuat daftar untuk mengetahui berapa jumlah peserta yang mengikuti sosialisasi. Sebelum pelaksanaan, dilakukan uji coba teknis untuk memastikan koneksi internet dan peralatan berfungsi dengan baik.

4. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah. Dalam sambutan tersebut disampaikan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Mahasiswa PLP II memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan utama pelaksanaan sosialisasi. Dilanjutkan dengan pemaparan materi Konsep dan pengertian aplikasi *Kahoot*, manfaatnya dalam proses belajar mengajar, kelebihan dan kekurangan serta langkah-langkah membuat soal kuis di aplikasi *Kahoot*. Setelah pemaparan materi mahasiswa memperagakan langkah-langkah penggunaan *Kahoot*, mulai dari membuat akun di situs *Kahoot*, mendesain kuis interaktif dengan berbagai jenis pertanyaan, mengatur waktu dan poin setiap soal, menjalankan kuis dan membagikan kode PIN kepada peserta. Hasil permainan ditampilkan secara langsung di layar proyektor agar peserta dapat melihat prosesnya.

5. Praktik Peserta

Guru dan siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok didampingi oleh mahasiswa PLP II untuk mencoba membuat kuis secara mandiri.



Guru menyesuaikan isi kuis dengan materi pelajaran masing-masing, sedangkan siswa mengikuti permainan menggunakan ponsel mereka. Mahasiswa membantu peserta yang mengalami kesulitan selama praktik berlangsung.

6. Diskusi dan Refleksi

Setelah praktik selesai, peserta diajak berdiskusi mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan *Kahoot*. Mahasiswa memberikan ruang bagi guru dan siswa untuk menyampaikan kesan, kendala, serta ide penerapan *Kahoot* di kegiatan belajar. Diskusi juga mencakup strategi agar *Kahoot* dapat digunakan secara efektif di kelas.

7. Evaluasi dan Penutupan

Sebelum acara berakhir, peserta diminta mengisi lembar evaluasi terkait pemahaman, manfaat, dan kesan terhadap kegiatan. Tim mahasiswa PLP II menutup kegiatan dengan menyampaikan kesimpulan dan ucapan terima kasih kepada pihak sekolah atas dukungan yang diberikan, kemudian dilanjutkan dengan sesi foto bersama.

Teknik pengumpulan data dalam sosialisasi ini adalah wawancara dan pembagian kuesioner secara online, Pengumpulan data melalui wawancara yaitu dengan menggali informan atau narasumber adapun narasumbernya yaitu guru IPA, Matematika dan siswa.

Pengumpulan data melalui kuesioner adalah cara mengumpulkan data dengan memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada orang-orang (responden) untuk

dijawab. Untuk melihat keefektifan kegiatan dilakukan uji *N-gain* dari soal *pretestt & posttest* untuk masing-masing kelompok dimana teknik pengumpulan data menggunakan instrumen

Kategori tersebut dapat dilihat dalam **Tabel 1. Skor N-gain Rentang Kategori**

Tabel 1. Skor N-gain Rentang Kategori

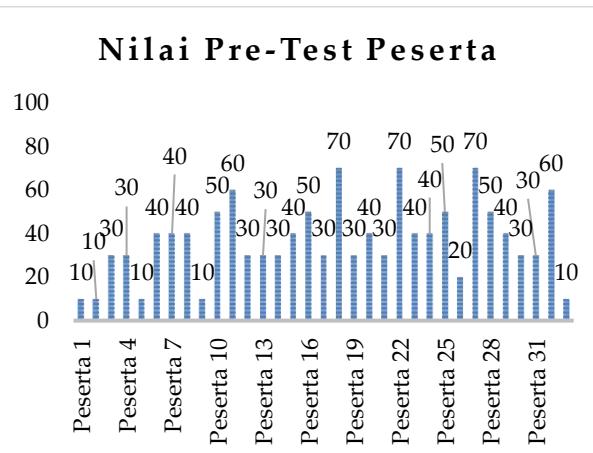
<i>N-Gain</i>		
No	Kriteria	Kriteria
	Pencapaian Hasil	
1	$(g) > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq (g) \leq 0$	Sedang
3	$(g) < 0,3$	Rendah

Skor N -gain Rentang Kategori N -Gain
 $\geq 0,7$ Tinggi $0,3 \leq N - Gain < 0,7$ Sedang $N - Gain \leq 0,3$ Rendah (Harianja *et al.*, 2024).

C. Hasil Kegiatan dan Pembahasan

- a. Pelaksanaan *pre-test*

Gambar 2. Hasil Nilai *Pre-Test*



Gambar 2 menunjukkan hasil nilai *pre-test* oleh 33 peserta sebelum mengikuti sosialisasi penggunaan aplikasi *Kahoot*. Diagram batang tersebut menampilkan variasi skor yang cukup lebar, mulai dari nilai terendah yaitu 10 hingga nilai tertinggi mencapai 70. Setiap batang



merepresentasikan nilai individu peserta, sehingga memudahkan untuk melihat distribusi pemahaman awal mereka sebelum intervensi pemeblajaran diberikan. Berdasarkan grafik terlihat bahwa sebagian besar peserta memperoleh nilai pada rentang 20 hingga 50. Rentang ini menggambarkan bahwa mayoritas peserta berada pada kategori pemaaman rendah sampa dengan sedang terhadap materi yang di uji. Nilai terendah yaitu 10, muncul pada beberapa peserta seperti peserta 2, 8, 12, 14, 19, 21, 30 dan 33. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta masih memiliki kemampuan dasar yang sangat minim sebelum pelatihan dimulai. Disisi lain, hanya beberapa peserta yang mencapai skor tinggi, yaitu 70, seperti peserta 10, 15, 20 dan 24. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat sebagian kecil peserta yang tela memiliki pemahaman awal yang kuat. Distribusi nilai yang bervariasi ini memberikan gambaran penting mengenai kondisi awal peserta. Variasi yang cukup signifikan antara nilai rendah dan nilai tinggi menandakan adanya kemampuan peserta dalam memahami materi. Oleh karena itu hasil pre-test ini berfungsi sebagai acuan awal untuk menilai efektivitas kegiatan sosialisasi aplikasi *Kahoot* yang akan di lakukan. Melalui informasi ini, pendidik dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti sosialisasi, serta mengevaluasi keberhasilan metode yang digunakan. Secara

keseluruhan, grafik nilai *pre-test* menunjukkan bahwa masih banyak peserta yang membutuhkan penguatan materi. Data ini menjadi landasan penting bagi pelaksanaan program sosialisasi, sehingga proses pembelajaran berikutnya dapat dengan lebih tepat sasaran dan mapu menjawab kebutuhan peserta secara optimal.

b. Pemaparan materi (praktik peserta)

Pelaksanaan kegiatan pada hari sabtu 25, Oktober 2025 dari pada pukul 08:00-12.00 WITA. Pemaparan materi dilakukan di ruang kelas XI F2.1 dengan pemanfaatan media power point.

Gambar 3. Pemaparan Materi



Gambar 3 adalah pemaparan materi mengenai Konsep dan pengertian aplikasi *Kahoot*, manfaatnya dalam proses belajar mengajar, kelebihan dan kekurangan serta langkah-langkah membuat soal kuis di aplikasi *Kahoot*. Saat pemaparan materi sosialisasi aplikasi *Kahoot* berlangsung, guru dan peserta didik terlihat sangat antusias. Para siswa memperhatikan penjelasan dengan penuh fokus, terutama ketika ditunjukkan cara kerja dan contoh penggunaan aplikasi *Kahoot*. Rasa ingin tahu mereka semakin terlihat ketika mengetahui



bahwa *Kahoot* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih seru melalui kuis interaktif. Guru juga menunjukkan semangat yang tinggi karena melihat peluang penggunaan *Kahoot* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Interaksi yang terjalin berjalan lancar, ditandai dengan pertanyaan serta tanggapan positif dari peserta. Suasana kegiatan pun menjadi lebih hidup dan menyenangkan, karena semua pihak menunjukkan minat untuk memahami dan menerapkan teknologi ini dalam proses pembelajaran.

Gambar 4. Praktik Penggunaan Aplikasi *Kahoot*



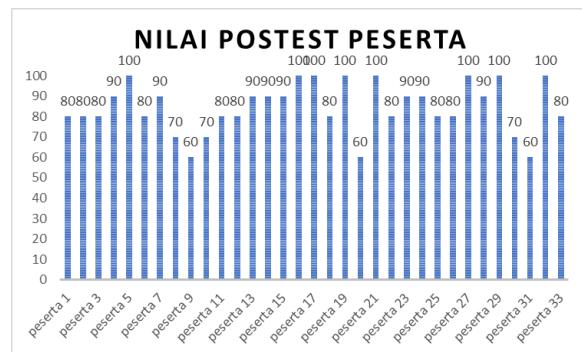
Pada saat praktik penggunaan aplikasi *Kahoot* dilakukan, kegiatan berlangsung dengan sangat jelas dan mudah diikuti oleh guru maupun peserta didik. Proses dimulai dengan membuka aplikasi, membuat kuis baru, menambahkan pertanyaan, menentukan jawaban yang benar, hingga mengatur waktu penggerjaan. Setelah itu, guru dan siswa diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung cara

bergabung ke dalam kuis menggunakan kode permainan yang dibagikan. Mereka terlihat aktif mengikuti setiap langkah, mulai dari memasukkan PIN, memilih nama, hingga menjawab pertanyaan yang muncul di layar. Suasana praktik menjadi lebih hidup ketika semua peserta ikut serta menjawab kuis secara bersamaan.

Guru dan siswa pada kegiatan ini menunjukkan sikap yang sangat positif. Peserta didik tampak antusias karena dapat langsung mencoba fitur *Kahoot* yang interaktif dan menarik. Guru juga menunjukkan minat yang besar karena *Kahoot* dinilai mudah dioperasikan serta mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru yang mengikuti kegiatan tersebut mengungkapkan ketertarikan untuk menerapkan aplikasi ini dalam pembelajaran sehari-hari. Melalui praktik tersebut, guru dan siswa tidak hanya memahami cara menggunakan *Kahoot*, tetapi juga merasakan langsung manfaatnya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna.

c. Pelaksanaan *post test*

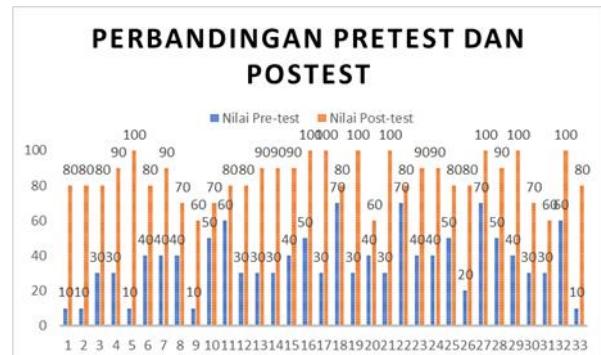
Gambar 5. Hasil Nilai Post-Test



Gambar 5 adalah hasil nilai post-test oleh 33 peserta setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran atau pelatihan. Data disajikan dalam bentuk grafik batang yang memperlihatkan perolehan skor masing-masing peserta secara individual, mulai dari peserta 1 sampai peserta 33. Skala ini yang digunakan berada pada rentang 0 sampai 100, dengan sebagian besar hasil berada pada kategori baik hingga sangat baik. Berdasarkan grafik, dapat dilihat bahwa mayoritas peserta memperoleh nilai di atas 80, bahkan jumlah peserta mencapai nilai maksimal yaitu 100. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang di berikan tergolong tinggi. Nilai yang dominan pada rentang 80 sampai 100 mengindikasikan bahwa proses pembelajaran atau pelatihan berjalan efektif dan mampu meningkatkan kompetensi peserta Meskipun demikian, terdapat beberapa peserta yang memperoleh nilai relatif lebih rendah, yaitu pada kisaran 60 dan 70. Hasil ini menunjukkan bahwa masih ada sebagian kecil peserta yang membutukan pendampingan lanjutan atau penguatan materi. Perbedaan nilai antara peserta dapat di pengaruhi oleh berbagai faktor seperti tingkat pemahaman awal, metode belajar, motivasi individu, serta intensitas mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil post-test ini memberikan gambaran positif terhadap keberhasilan program pembelajaran yang telah dilaksanakan.

- d. Hasil perbandingan pemahaman pre-test dan post-test

Gambar 6. Hasil Perbandingan Pre-Test dan Post-test



Gambar 6 menunjukkan pengukuran tingkat pemahaman peserta dilakukan melalui dua tahap, yaitu pre-test dan post-test, terlihat adanya peningkatan pemahaman peserta setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih berada pada kategori nilai rendah hingga sedang, dengan rentang nilai sekitar 10-50. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebelum kegiatan sosialisasi berlangsung, pengetahuan awal peserta terhadap materi yang di berikan masih belum optimal.

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, hasil post-test mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar peserta memperoleh nilai antara 60–100, dan beberapa di antaranya mampu mencapai nilai maksimal. Kenaikan nilai ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta, serta metode pembelajaran yang digunakan mendukung proses pemahaman secara efektif. tidak ditemukan peserta yang mengalami penurunan nilai,



yang berarti setiap peserta menunjukkan perkembangan positif. Perbedaan yang jelas antara nilai *pre-test* dan *post-test* menjadi bukti bahwa kegiatan ini memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Khalif et al., (2025) bahwa Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Kahoot* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Hal ini dibuktikan melalui hasil kegiatan yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru, terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 89 yang kemudian meningkat menjadi 99 pada saat *post-test*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan berhasil meningkatkan pemahaman peserta dan dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di masa mendatang.

e. Evaluasi dan Penutupan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi, dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru dan peserta didik mengenai penggunaan aplikasi *Kahoot* mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan kuis, bergabung dalam permainan, hingga memahami manfaat aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil evaluasi melalui kuesioner juga menunjukkan bahwa

sebagian besar peserta merasa kegiatan ini sangat bermanfaat dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar. Selain itu, praktik langsung membuat guru dan siswa lebih percaya diri dalam mengoperasikan aplikasi *Kahoot* tanpa mengalami kesulitan.

Selama proses sosialisasi, ditemukan bahwa antusiasme peserta sangat tinggi, namun masih terdapat beberapa kendala teknis seperti akses internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat pada beberapa siswa. Kendala tersebut menjadi catatan penting untuk perbaikan di kegiatan selanjutnya, terutama terkait penyediaan sarana yang lebih memadai. Meskipun demikian, guru dan siswa menunjukkan sikap yang kooperatif dan mampu menyesuaikan diri selama kegiatan berlangsung. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat diterima dengan baik apabila dipandu dengan pendekatan yang tepat dan didukung oleh fasilitas yang memadai.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi *Kahoot* berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah direncanakan. Guru dan siswa tidak hanya memahami konsep dan cara penggunaan *Kahoot*, tetapi juga merasakan langsung manfaatnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Diharapkan setelah kegiatan ini, sekolah dapat mulai mengintegrasikan *Kahoot* secara konsisten dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar



peserta didik. Kegiatan ini juga membuka peluang bagi pelatihan lanjutan agar pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat diterapkan secara berkelanjutan dan lebih optimal.

Tindak lanjut dari implementasi program penggunaan aplikasi *Kahoot* pada guru dan siswa diperlukan agar penggunaan *Kahoot* dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran, melalui pelatihan lanjutan, pemantauan di kelas, dan dukungan teknis. Sekolah juga diharapkan menyediakan fasilitas pendukung seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat yang memadai. Evaluasi berkala perlu dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan *Kahoot* serta perkembangan kemampuan guru dan siswa, sehingga penerapannya dapat berdampak pada peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar.

f. Keefktifan kegiatan(*n-gain*)

Uji *N-gain* dilakukan untuk mengetahui proses kegiatan (pembelajaran) yaitu sosialisasi penggunaan aplikasi *Kahoot* berdasarkan nilai *pretest* & *posttest* peserta kegiatan. Hasil uji dapat di lihat pada tabel

Tabel 2. Hasil Uji *N-gain*

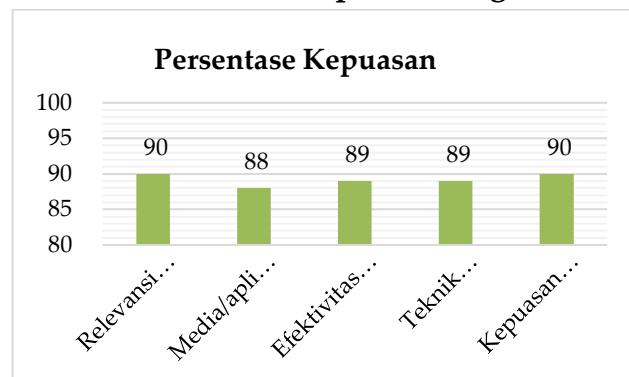
<i>N-gain</i> Skor	Kriteria
0,7340	Efektivitas Tinggi

Berdasarkan hasil uji *N-gain* memiliki skor 0,7340 artinya proses pembelajaran (kegiatan) yang dilakukan termasuk dalam kategori tinggi, sosialisasi yang dilakukan sangat efektif .

g. Hasil Kuesioner Kepuasan Per Indikator

Pada kegiatan ini para peserta didik dan guru di SMA Negeri 1 Kambera diminta untuk mengisi kuisioner kepuasan, untuk mengukur kepuasan dari kegiatan yang dilakukan. Survei kepuasan konsumen dilakukan untuk menilai sejauh mana peserta kegiatan merasa puas dengan sosialisasi yang lakukan.

Gambar 7. Hasil Kepuasan Kegiatan



Gambar 7 adalah garafik hasil pengukuran kepuasan pada pelaksanaan kegiatan yang di isi oleh peserta didik dan guru di SMA Negeri 1 Kambera. Media yang digunakan untuk pengumpulan kuesioner menggunakan platform *google from*. Terdapat 5 poin besar yang diukur dalam kepuasan pelaksanaan kegiatan. Pertama terdapat poin relevansi materi, pada poin ini terdapat 4 pernyataan yang diajukan kepada peserta didik dan guru di SMA Negeri 1 Kambera, meliputi kejelasan materi



yang di sampaikan, kesesuaian dan penyampaian materi dengan skor 90 dapat dikatakan bahwa mereka sangat memahami materi yang disampaikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Khalif et al., (2025) yang melaporkan nilai kepuasan sebesar 53 dari total 75, yang juga dikategorikan sebagai sangat puas. Poin kedua adalah penggunaan aplikasi terdapat 3 pernyataan yang diajukan, meliputi pemahaman penggunaan aplikasi secara langsung, kemudahan implementasi aplikasi sejauh mana aplikasi ini dapat diterapakan dikelas. Pada poin ini diperoleh nilai sebesar 88 yang menunjukkan bahwa peserta sangat paham dan sangat memenuhi indikator tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian Priyambodo et al., (2022) yang melaporkan bahwa 71% responden merasa sangat puas dengan penyelenggaraan pelatihan, meskipun masih ada sekitar 10% responden yang belum puas terhadap aspek media. Poin ketiga adalah efektivitas dan dampak kegiatan dimana pada poin terdapat 3 pernyataan yang diajukan meliputi sejauh mana menambah pengetahuan terkait pemanfaatan media, mendorong keaktifan dan kolaborasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan nilai 89 artinya aplikasi ini sangat berpengaruh pada peserta dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Indriani et al., (2022) bahwa Bahwa dengan

menggunakan aplikasi *Kahoot*, proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut terbukti dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa 91,32% siswa menyukai proses penilaian dan merasa lebih termotivasi ketika menggunakan aplikasi *Kahoot*, serta adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 13,2 poin. Poin keempat adalah teknik pelaksanaan pada poin terdapat 3 pernyataan yang diajukan meliputi keefektifan kegiatan, fasilitas yang diperlukan dan keterlibatan para peserta dalam kegiatan. Dengan nilai 89 dapat dikatakan bahwa teknik pelaksanaan kegiatan terlaksana dengan sangat baik. Hal ini sama dengan penelitiannya Justitia et al., (2021) bahwa Peserta pelatihan merasa puas dengan pelaksanaan pelatihan yang dibuktikan dengan pengisian kuesioner feedback, dengan nilai kepuasan di atas 3,5 dari 4. Poin yang terakhir adalah kepuasan dan harapan pelaksanaan pada poin terdapat 2 pernyataan yang diajukan terkait kepuasan dan harapan peserta pada poin ini dengan nilai 90 sehingga dapat dikatakan bahwa peserta merasa sangat puas terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan selain itu harapan peserta untuk kegiatan berikutnya peserta menginginkan kegiatan serupa tetep dilanjutkan. Hal sama dengan penelitiannya Zahara et al., (2024) bahwa peserta merasa sangat puas dapat dilihat bahwa rata-rata secara keseluruhan tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan berada



pada 87,8 %. Hal ini menunjukkan bahwa peserta merasa sangat puas dengan kegiatan yang dilaksanakan dan mengharapkan kegiatan yang serupa dapat dilaksanakan pada lain kesempatan.

Tabel 3. Kepuasan Keseluruhan Program

Nilai %	Kategori	Keterangan
89 %	Sangat Tinggi	Sosialisasi berjalan sangat sukses, melebihi harapan peserta, dan memberikan nilai tambah yang signifikan.

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai sebesar 89% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi berjalan sangat sukses, tidak hanya memenuhi tujuan yang telah ditetapkan tetapi juga melebihi harapan peserta. Tingginya persentase ini mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik, metode penyampaian dinilai efektif, serta mampu memberikan nilai tambah yang signifikan bagi peserta, baik dari segi pengetahuan, pemahaman, maupun peningkatan kesadaran terhadap materi yang disosialisasikan.

D. Simpulan dan Saran

Sosialisasi penggunaan aplikasi *Kahoot* di SMA Negeri 1 Kambera berhasil mencapai tujuannya untuk memperkenalkan dan mendorong penerapan media pembelajaran berbasis kuis interaktif guna meningkatkan minat

dan motivasi belajar guru serta siswa. Keberhasilan ini ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman peserta yang sangat signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test*, mayoritas peserta memperoleh nilai pada rentang 10 hingga 50 (kategori rendah sampai sedang), namun setelah sosialisasi, skor *post-test* meningkat secara substansial dengan sebagian besar peserta mencapai nilai antara 60 hingga 100. Peningkatan ini membuktikan bahwa *Kahoot* efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini dinilai sangat sukses dan melebihi harapan peserta, yang tercermin dari perolehan nilai kepuasan program sebesar 89% atau termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Untuk menjamin optimalisasi dan keberlanjutan aplikasi *Kahoot*, sekolah perlu segera melaksanakan tindak lanjut program berupa pelatihan lanjutan dan pemantauan berkala di kelas. Hal ini juga harus didukung dengan peningkatan fasilitas, seperti penyediaan jaringan internet yang stabil dan perangkat yang memadai, untuk mengatasi kendala teknis yang ada.

E. Daftar Pustaka

- Ardiansyah. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(2), 145–155.
<https://doi.org/10.33222/jumlahku.v6i2.1136>



- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162.
- Dakhi, A. S. (2025). Integrasi Edukasi Lingkungan Dan Kearifan Lokal Dalam Gerakan Bersih Desa Hiliamaetaluo, Kabupaten Nias Selatan. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 75-90.
<Https://Doi.Org/10.57094/Haga.V4i1.3920>
- Desi, & Efendi, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 182–192.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. Didaktik : *Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 6(1), 139–147.
<Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V6i1.119>
- Gombo, M. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Te Aro Naweak Lako Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 15-27.
<https://doi.org/10.57094/haga.v4i1.2978>
- Harefa, D. (2025). Enhancing Children's Learning Interest Through Reading Activities In Celebration Of The Mission And Reformation In Bawonifaoso Village. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 53-63.
- Indriani, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas Iv Sd Mi Nu Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 81-87.
- Justitia, A., Zaman, B., Hendradi, R., Retrialisca, F., & Salim, R. (2021). Training Of Kahoot! As An Interactive Game-Based Learning Evaluation Platform For Students. *Darmabakti Cendekia*, 3(1), 19-23.
- Khalif, M. I., Djuana, T. E., Rambung, R. A., & Ariwibowo, A. B. (2025). Sosialisasi Aplikasi Kahoot, Mentimeter Dan Sketchfab Untuk Mendukung Pembelajaran Interaktif Di Mts Tarbiyatul Falah Bekasi. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 14(1), 7-15.
- Mclean Hy, Ramli Ramli, Sukmawati Sukmawati, Iin Wahyudi, & M.Fadli. (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>
- Https://Doi.Org/10.57094/Haga.V4i1.3917
- Harefa, D. (2024). Preservation Of Hombo Batu: Building Awareness Of Local Wisdom Among The Young Generation Of Nias. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1-10.
<https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2334>



- Napisah, N., & Istiyati Mahmudah. (2024). Optimalisasi Literasi Siswa Kelas Ii Melalui Bimbel Membaca Min 2 Kota Palangka Raya. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 21-32.
<https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2340>
- Pandiangan, E. L., Umami, K., & Riski, M. (2024). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Bassed Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot Bagi Guru Madrasah Min 3 Langkat (Training On The Use Of Game-Based Learning Media (Digital Game Bassed Learning) Using The Kahoot Applic. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(3), 25-35.
- Priyambodo, H. Y., Amrullah, M. F. F., & Moi, M. Y. (2022). Persepsi Guru Terhadap Pelatihan Penggunaan Kahoot! Di Sma Dharma Ayu Kefamenanu. *Jurnal Umum Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 43-52.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pgmi*, 4(2), 177-181.
<Https://Doi.Org/10.58518/Awwaliyah.V4i2.771>
- Sugiani, K. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Di Buleleng. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 457-474.
<Https://Doi.Org/10.47668/Edusaintek.V10i2.770>
- Supriyaddin, S., Rizzaludin, R., & Fitrianti, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 18-24.
<Https://Doi.Org/10.59584/Jundikma.V2i2.23>
- Telaumbanu, T., Dkk. (2025). Transformasi Botol Plastik Aqua Menjadi Tempat Sampah Ramah Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal Desa Bawolowalangi. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1-14.
- Wahyudi, M. H. (2023). Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 179-194.
- Zahara, Y., Sinaga, N. A., Suhaila, R., & Aufa, Z. Y. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Guru. *Pusaka: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 15-21.

