

**LAPORAN AKHIR  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI**



**PELATIHAN PEMANFAATAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU RA. MATHLAUL ANWAR  
KOTA TANGERANG**

**Oleh:**

**Suwanda Aditya Saputra, M.Kom (0330088705)**

**Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom (0315059301)**

**Risa Prayudhi, S.Hum., M.Pd (0303048202)**

**Beni Rahmatullah, M.Kom (0314128901)**

**Silvia Purnama Sari (15240774)**

**Fina Earlyta (15240754)**

**Ainus Sya'adah (17230850)**

**Fattah Nurizha Herlambang (17220262)**

**Amar Wijaya (17230952)**

**UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

**AGUSTUS 2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang
2. Mitra : RA. Mathlaul Anwar
3. Ketua Pelaksana
  - a. Nama Lengkap : Suwanda Aditya
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
  - c. NIP : 202103262
  - d. Jabatan Fungsional : Lektor
  - e. Program Studi : Teknologi Informasi (S1)
  - f. Email : suwanda.sdz@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 3  
Nama Anggota : 202009153 Ahmad Jurnaidi Wahidin  
202103264 Beni Rahmatullah  
202109215 Risa Prayudhi
- Mahasiswa yang terlibat : 5 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
  - a. Wilayah Mitra : Kecamatan Jatiuwung
  - b. Kabupaten/Kota : Kota Tangerang
  - c. Propinsi : Banten
6. Biaya yang disetujui : Rp.9.260.000,-

Jakarta, 20 Agustus 2026

Mengetahui  
Rektor UBSI



**Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi,**  
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

**Suwanda Aditya M.Kom**

Menyetujui,  
Ketua LPPM UBSI



**Agus Junaidi, M. Kom**

## DAFTAR ISI

|                                                     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|
| HALAMAN SAMPUL.....                                 | i   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                            | ii  |
| DAFTAR ISI.....                                     | iii |
| RINGKASAN .....                                     | iv  |
| I. PENDAHULUAN .....                                | 1   |
| II. METODE PELAKSANAAN .....                        | 7   |
| III. LUARAN YANG DICAPAI ( <i>OUTPUT</i> ).....     | 10  |
| IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH ( <i>OUTCOME</i> ) ..... | 10  |
| V. REALISASI BIAYA .....                            | 12  |
| VI. KESIMPULAN DAN SARAN .....                      | 13  |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                | 14  |
| LAMPIRAN .....                                      | 15  |

## **RINGKASAN**

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis game-based learning melalui platform Kahoot. Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini. Berdasarkan analisis situasi, proses pembelajaran di RA masih didominasi metode konvensional, literasi digital guru masih terbatas, serta belum adanya pelatihan terstruktur terkait pemanfaatan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan kuis interaktif berbasis Kahoot melalui tahapan persiapan dan pelaksanaan workshop praktik langsung. Kegiatan ini melibatkan tim dosen dan mahasiswa serta menargetkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kualitas layanan pembelajaran mitra. Luaran yang diharapkan meliputi peningkatan kompetensi guru dan publikasi kegiatan di media massa. Dengan dukungan anggaran yang dialokasikan untuk honor narasumber, bahan pelatihan, perlengkapan, serta biaya perjalanan, program ini diharapkan mampu mendorong transformasi pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, dan adaptif terhadap perkembangan pendidikan di era digital.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Guru sebagai ujung tombak proses belajar mengajar dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik generasi digital yang melek teknologi. Salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang semakin populer di dunia pendidikan adalah *game-based learning* melalui aplikasi Kahoot, yaitu platform kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran(1).

Kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan usia dini, termasuk Raudhatul Athfal (RA), seringkali menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Metode konvensional yang masih dominan digunakan oleh sebagian guru di RA cenderung membuat anak cepat bosan dan kurang berpartisipasi aktif, sehingga belum optimal dalam mendukung perkembangan kognitif serta keterampilan berpikir anak(2). Berbeda dengan itu, penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif seperti Kahoot dapat menciptakan suasana kelas yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga dapat merangsang keterlibatan aktif peserta didik dan mendukung pembelajaran yang efektif(3)(4).

Dalam konteks pembelajaran interaktif, penelitian menunjukkan bahwa Kahoot secara signifikan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, baik dalam pembelajaran tematik maupun sains(5). Sebagai contoh, studi penelitian di SMP menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu memicu motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung(6). Selain itu, kajian literatur terhadap penggunaan Kahoot menyimpulkan platform ini membantu guru dalam melakukan asesmen formatif karena memberikan umpan balik instan serta mempermudah pengukuran ketercapaian tujuan pembelajaran(7).

Meski demikian, masih terdapat kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran digital seperti Kahoot. Keterbatasan literasi digital, kurangnya pemahaman strategi *game-based learning*, serta rendahnya keterampilan teknis dalam merancang materi pembelajaran berbasis Kahoot menjadi hambatan nyata di berbagai satuan pendidikan, termasuk lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini sejalan dengan temuan riset yang mengungkap bahwa pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam pemanfaatan Kahoot sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna(8).

Selain aspek motivasi dan keterlibatan, pemanfaatan Kahoot juga berdampak positif terhadap *learning outcomes* peserta didik. Penelitian di lingkungan pendidikan dasar menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran dapat mendorong peningkatan hasil belajar melalui mekanisme umpan balik langsung dan suasana kuis yang menarik(9). Temuan ini relevan dengan tujuan pendidikan di era *Society 5.0*, yaitu menciptakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar proses belajar menjadi kontekstual, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Oleh karena itu, untuk menjawab kebutuhan peningkatan kapasitas guru di RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang, pelatihan pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif menjadi langkah strategis. Pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam memanfaatkan Kahoot, tetapi juga mendorong perubahan paradigma pembelajaran menuju penggunaan teknologi secara efektif dan inovatif dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan bermutu. Hal ini sesuai dengan tuntutan pendidikan abad XXI yang menempatkan guru sebagai *facilitator* yang mampu memadukan kompetensi pedagogik dengan penguasaan teknologi pendidikan(10).

## **1. Analisis Situasi**

Perkembangan teknologi informasi menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini. Pemanfaatan media digital interaktif menjadi salah satu strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Platform *game-based learning* seperti Kahoot! menawarkan konsep kuis interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif.

RA Mathlaul Anwar Kroncong, Kota Tangerang, sebagai lembaga pendidikan berbasis nilai-nilai Islam memiliki komitmen dalam membentuk generasi yang cerdas dan berakhlak mulia. Proses pembelajaran telah berjalan dengan baik melalui berbagai kegiatan pengembangan kognitif, motorik, dan pembiasaan ibadah. Namun, metode yang digunakan masih didominasi pendekatan konvensional seperti lembar kerja cetak dan papan tulis, sehingga variasi pembelajaran berbasis teknologi belum optimal.

Selain itu, literasi digital guru masih terbatas pada penggunaan dasar media sosial dan aplikasi komunikasi. Keterampilan dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis digital belum berkembang secara maksimal. Padahal, akses terhadap perangkat seperti smartphone dan jaringan internet sudah tersedia dan berpotensi mendukung inovasi pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pelatihan yang terstruktur untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Pelatihan pemanfaatan Kahoot menjadi solusi strategis untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sekaligus meningkatkan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Berikut merupakan dokumentasi beberapa kegiatan pembelajaran dan aktivitas edukatif yang telah dilaksanakan di RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang sebagai gambaran kondisi dan dinamika proses belajar mengajar di lingkungan mitra:



Gambar 1. Kegiatan Guru Melatih Ketangkasan Siswa/i



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Makan Sehat dan Bergizi



Gambar 3. Kegiatan Belajar Melatih Kognitif Siswa/i



Gambar 4. Kegiatan Pengenalan Literasi Alam & Lingkungan



Gambar 5. Kegiatan Pendampingan Manasik Haji Siswa/i

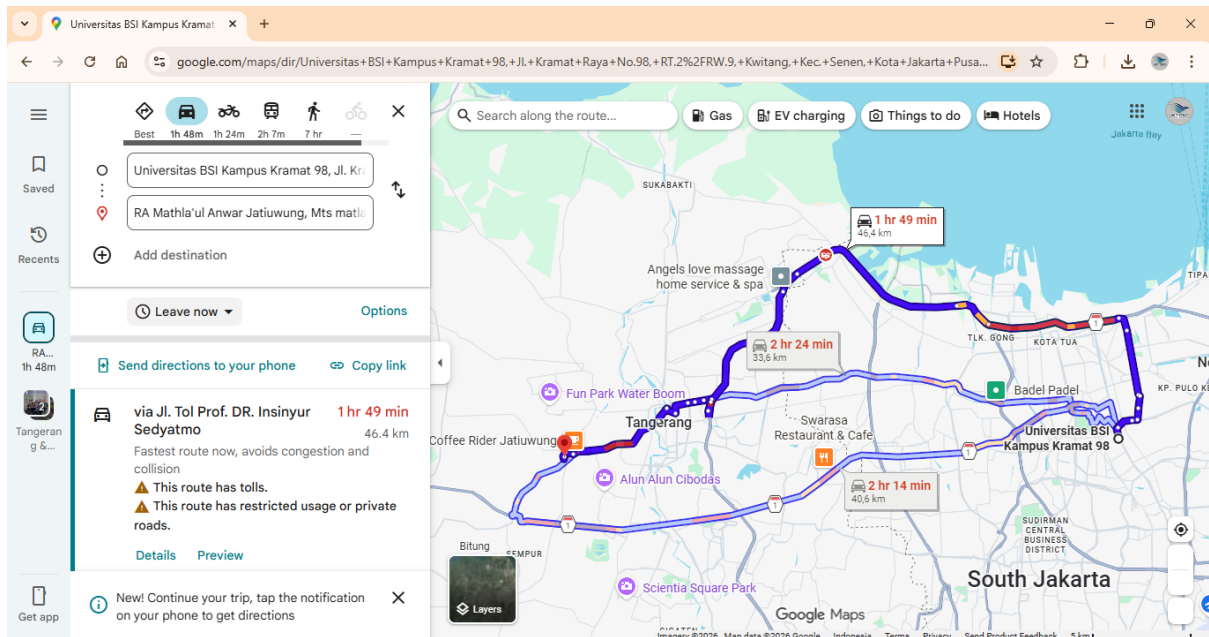
## **MANFAAT**

Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang memberikan manfaat strategis bagi berbagai pihak. Bagi guru, pelatihan ini meningkatkan kompetensi literasi digital serta keterampilan dalam merancang pembelajaran berbasis permainan melalui platform Kahoot!, sehingga proses belajar menjadi lebih variatif, kreatif, dan partisipatif. Bagi peserta didik, penggunaan media interaktif dapat menumbuhkan motivasi, meningkatkan konsentrasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Sementara itu, bagi lembaga RA Mathlaul Anwar, kegiatan ini mendukung peningkatan mutu pembelajaran dan memperkuat citra sebagai institusi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, bagi perguruan tinggi, program ini menjadi wujud nyata pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang pengabdian kepada masyarakat sekaligus membuka peluang kerja sama berkelanjutan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis digital.

## **TUJUAN**

Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis digital, khususnya melalui platform Kahoot!, sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mendorong inovasi metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dan teknologi sesuai dengan karakteristik anak usia dini, meningkatkan literasi digital guru dalam merancang serta mengelola evaluasi pembelajaran berbasis kuis interaktif, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, partisipatif, dan adaptif terhadap perkembangan pendidikan di era digital.

## 2. Peta Lokasi Mitra



Gambar 6. Google Map Lokasi RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang

Jarak mitra dengan pengusul 46,4 km dimana pengusul adalah Universitas Bina Sarana Informatika yang berlokasi di Jl. Kramat Raya No.98 Kwitang Senen Jakarta Pusat dan Alamat mitra adalah Jl Gatot Subroto Km 5,5 Kp Ledug Rt 02/06, Kel. Kroncong, Kec.Jatiuwung, Kota Tangerang

## 3. Permasalahan Mitra

Berdasarkan profil dan kondisi RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang, permasalahan mitra yang relevan dengan kegiatan pengabdian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

### 1. Metode pembelajaran masih konvensional

Guru masih dominan menggunakan lembar kerja cetak dan papan tulis, sehingga pembelajaran kurang variatif dan belum mengoptimalkan media interaktif berbasis teknologi.

### 2. Kurangnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi

Meskipun lembaga memiliki komitmen menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai visi dan misi, implementasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar belum berjalan secara sistematis.

### 3. Literasi digital guru masih terbatas

Pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi masih sebatas penggunaan dasar media sosial dan aplikasi komunikasi, belum sampai pada pengembangan media ajar digital interaktif.

### 4. Belum terampil menggunakan media game-based learning

Guru belum memiliki kemampuan teknis dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis permainan digital seperti melalui platform Kahoot!.

5. Belum adanya pelatihan terstruktur terkait teknologi pembelajaran

Hingga saat ini belum tersedia program pelatihan khusus yang membekali guru dengan keterampilan praktis dalam mengintegrasikan teknologi sebagai media evaluasi dan pembelajaran interaktif.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya intervensi berupa pelatihan dan pendampingan agar guru mampu mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini di era digital.

## **II. METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi secara langsung permasalahan yang dihadapi oleh guru RA Mathlaul Anwar, khususnya terkait metode pembelajaran yang masih konvensional dan keterbatasan literasi digital. Kegiatan pada tahap ini meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, analisis kebutuhan pelatihan, penyusunan modul pelatihan pemanfaatan Kahoot!, serta persiapan perangkat pendukung seperti materi presentasi, akun Kahoot, dan contoh kuis interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peserta (guru RA Mathlaul Anwar) diberikan materi dan pendampingan dalam bentuk workshop serta praktik langsung (hands-on training) pembuatan kuis interaktif menggunakan Kahoot. Kegiatan pelatihan akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Sabtu, 14 Maret 2026

Pukul : 08.00 – 12.00 WIB

Tempat : Jl Gatot Subroto Km 5,5 Kp Ledug Rt 02/06, Kel. Kroncong, Kec.Jatiuwung, Kota Tangerang

Adapun tugas dari tim pelaksana kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang adalah sebagai berikut:

1. Ketua Pelaksana

Nama : Suwanda Aditya Saputra, M.Kom

Bidang Ilmu : Ilmu Komputer

Tugas :

- a. Bertanggung jawab atas perencanaan, koordinasi, dan pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan.
- b. Melakukan komunikasi dan koordinasi dengan pihak RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang.
- c. Menyusun konsep materi pelatihan dan memastikan kegiatan berjalan sesuai jadwal.
- d. Melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan.
  - a. Menyusun laporan akhir pengabdian kepada masyarakat.

2. Tutor

Nama : Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom

Bidang Ilmu : Ilmu Komputer

Tugas :

- a. Menyusun modul dan bahan ajar pelatihan pemanfaatan Kahoot!.
- b. Menyampaikan materi terkait konsep game-based learning dan implementasinya dalam pembelajaran RA.
- c. Membimbing peserta dalam praktik pembuatan kuis interaktif.
- d. Memberikan pendampingan teknis selama sesi simulasi penggunaan Kahoot.

3. Anggota 1

Nama : Beni Rahmatullah, M.Kom

Bidang Ilmu : Ilmu Komputer

Tugas :

- a. Menyusun administrasi kegiatan dan surat menyurat.
- b. Mengelola absensi peserta dan kelengkapan dokumen pendukung.

- c. Menyiapkan luaran publikasi (artikel pengabdian, berita website, atau media sosial).
- d. Membantu penyusunan laporan pertanggungjawaban kegiatan.

#### 4. Anggota 2

Nama : Risa Prayudhi, S.Hum, M.Pd

Bidang Ilmu : Manajemen

Tugas :

- a. Menyiapkan perangkat pendukung kegiatan (LCD, koneksi internet, akun, dll.).
- b. Melakukan dokumentasi kegiatan (foto, daftar hadir, notulen).
- c. Menyusun instrumen evaluasi pelatihan (pre-test dan post-test sederhana).
- d. Mengolah dan menganalisis hasil evaluasi kegiatan.

Mahasiswa yang dilibatkan dalam program kemitraan masyarakat:

##### 1. Nama : Silvia Purnama Sari

Tugas : Mendampingi guru dalam proses pembuatan akun dan pengoperasian platform Kahoot!. dan Membantu peserta saat praktik pembuatan kuis interaktif.

##### 2. Nama : Fina Earlyta

Tugas : Mendampingi guru dalam proses pembuatan akun dan pengoperasian platform Kahoot!. dan Membantu peserta saat praktik pembuatan kuis interaktif.

##### 3. Nama : Ainus Sya'adah

Tugas : Melakukan dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto dan video

##### 4. Nama : Fattah Nurizha Herlambang

Tugas : Mengelola daftar hadir peserta dan kelengkapan administrasi kegiatan.

##### 5. Nama : Amar Wijaya

Tugas : Melakukan dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto dan video

### III. LUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

Luaran dan target capaian dari kegiatan program pengabdian masyarakat, tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Luaran dan Target Capaian

| No | Jenis Luaran                                | Indikator Capaian         | Status Capaian                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----|---------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Artikel di media masa cetak atau elektronik | Nasional                  | <a href="https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/ubsi-latih-guru-ra-mathlaul-anwar-gunakan-kahoot-untuk-pembelajaran-interaktif/">https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/ubsi-latih-guru-ra-mathlaul-anwar-gunakan-kahoot-untuk-pembelajaran-interaktif/</a> |
| 2  | Mitra Non Produktif                         | Pengetahuannya meningkat  | Sudah tercapai                                                                                                                                                                                                                                                          |
|    |                                             | Keterampilannya meningkat | Sudah tercapai                                                                                                                                                                                                                                                          |
|    |                                             | Pelayanannya meningkat    | Sudah tercapai                                                                                                                                                                                                                                                          |

### IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (*OUTCOME*)

Pada kegiatan ini peserta diberikan kuesioner untuk mengetahui respons dari peserta terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, rekap kuesioner ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2. Rekap Kuesioner Kegiatan Pengabdian Masyarakat

| No. Respon | F1.1 Nama Responden      | F1.2 Jenis Kelamin | F1.3 Usia | F1.3 Jenis Kegiatan | F2-1 | F2-2 | F2-3 | F2-4 | F2-5 | F2-6 | F3-1 | F3-2 | F3-3 | F3-4 | F3-5 | F3-6 | F3-7 | F4 | F5 |
|------------|--------------------------|--------------------|-----------|---------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|----|----|
| 1          | Juhanah                  | 2                  | 4         | 1                   | 4    | 3    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 5    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4  | 4  |
| 2          | Dian Mayasari            | 2                  | 3         | 1                   | 4    | 4    | 4    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4    | 5    | 4    | 4    | 5  | 5  |
| 3          | Yuliani Ulfah            | 2                  | 2         | 1                   | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3  | 4  |
| 4          | Neneng Aryati            | 2                  | 4         | 1                   | 3    | 3    | 4    | 5    | 5    | 5    | 4    | 5    | 5    | 4    | 4    | 4    | 4    | 5  | 5  |
| 5          | Adinda Larasati          | 2                  | 2         | 1                   | 4    | 4    | 4    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4    | 5    | 4    | 4    | 5  | 5  |
| 6          | Atikah                   | 2                  | 4         | 1                   | 5    | 4    | 4    | 4    | 5    | 3    | 4    | 5    | 5    | 4    | 4    | 4    | 4    | 5  | 5  |
| 7          | Dewi Ayanah              | 2                  | 4         | 1                   | 5    | 4    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4    | 5    | 4    | 4    | 4    | 3  | 4  |
| 8          | Hj. Nurlaela             | 2                  | 4         | 1                   | 5    | 5    | 4    | 5    | 4    | 4    | 4    | 5    | 5    | 4    | 4    | 5    | 4    | 3  | 5  |
| 9          | Silmi Fadhilah Kurniawan | 2                  | 1         | 1                   | 4    | 4    | 4    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4    | 5    | 4    | 4    | 5  | 5  |
| 10         | Mulyanah                 | 2                  | 3         | 1                   | 5    | 5    | 4    | 5    | 5    | 4    | 5    | 5    | 5    | 4    | 5    | 4    | 4    | 5  | 5  |

Tabel 3. Distribusi frekuensi Responden berdasarkan jenis kelamin

| No               | Program Studi | Freq | Percent |
|------------------|---------------|------|---------|
| 1                | Laki-Laki     | 0    | 0%      |
| 2                | Perempuan     | 10   | 100%    |
| Jumlah Responden |               | 10   | 100%    |

Berdasarkan Tabel 3 mengenai distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin,

dapat diketahui bahwa jumlah peserta kegiatan pelatihan sebanyak 10 orang, yang terdiri dari 0 orang laki-laki (0%) dan 10 orang perempuan (100%). Data tersebut menunjukkan bahwa partisipasi peserta perempuan jauh lebih dominan dibandingkan peserta laki-laki. Hal ini sejalan dengan karakteristik kegiatan yang melibatkan guru RA Mathlaul Anwar, di mana mayoritas gurunya merupakan kaum perempuan.

Tabel 4. Distribusi frekuensi Responden Responden berdasarkan Usia

| No               | Program Studi | Freq | Percent |
|------------------|---------------|------|---------|
| 1                | 12-20 Tahun   | 1    | 10%     |
| 2                | 21-35 Tahun   | 2    | 20%     |
| 3                | 36-50 Tahun   | 2    | 20%     |
| 4                | >50 Tahun     | 5    | 50%     |
| Jumlah Responden |               | 10   | 100%    |

Berdasarkan Tabel 4 mengenai distribusi frekuensi responden berdasarkan usia, diketahui bahwa peserta kegiatan penyuluhan berjumlah 10 orang dengan rentang usia yang bervariasi. Peserta terbanyak berada pada kelompok usia >50 tahun sebanyak 5 orang (50%). Sementara itu, keterlibatan peserta dari kelompok usia (36–50 tahun) sebanyak 2 orang (20%), untuk peserta dari kelompok usia (21–35 tahun) sebanyak 2 orang (20%) dan peserta dari kelompok usia (12–20 tahun) sebanyak 1 orang (10%). Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berasal dari kelompok usia paruh baya.

Tabel 5. Hasil Kuesioner Persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan ini secara keseluruhan

| No | Keterangan Jawaban | Freq | Percent |
|----|--------------------|------|---------|
| 1  | Sangat tidak puas  | 0    | 0%      |
| 2  | Tidak puas         | 0    | 0%      |
| 3  | Cukup puas         | 0    | 0%      |
| 4  | Puas               | 3    | 30%     |
| 5  | Sangat puas        | 7    | 70%     |
|    |                    | 10   | 100%    |

Berdasarkan Tabel 5 mengenai hasil kuesioner persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan pelatihan secara keseluruhan, dapat diketahui bahwa tingkat kepuasan peserta berada pada kategori yang sangat baik. Dari total 10 responden, sebanyak 7 orang (70%) menyatakan sangat puas dan 3 orang (30%) menyatakan puas. Tidak ada peserta yang memberikan penilaian tidak puas maupun sangat tidak puas.

Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan “Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang” berhasil

memberikan pengalaman positif bagi para peserta. Materi yang disampaikan dinilai menarik, mudah dipahami, serta relevan dengan kebutuhan guru RA. Mathlul Anwar saat ini. Peserta juga merasa bahwa narasumber mampu menyampaikan materi dengan cara yang komunikatif dan aplikatif, sehingga mendorong partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Tingginya tingkat kepuasan ini mencerminkan bahwa tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis digital, khususnya melalui platform Kahoot!, sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mendorong inovasi metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dan teknologi sesuai dengan karakteristik anak usia dini, meningkatkan literasi digital guru dalam merancang serta mengelola evaluasi pembelajaran berbasis kuis interaktif, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, partisipatif, dan adaptif terhadap perkembangan pendidikan di era digital.

## V. REALISASI BIAYA

Realisasi biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini terdapat pada tabel 6.

Tabel 6. Realisasi Biaya

| <b>HONOR</b>                                |                                  |               |               |                   |                   |
|---------------------------------------------|----------------------------------|---------------|---------------|-------------------|-------------------|
| <b>No.</b>                                  | <b>Item Honor Kegiatan</b>       | <b>Volume</b> | <b>Satuan</b> | <b>Honor (Rp)</b> | <b>Total (Rp)</b> |
| 1                                           | Honor narasumber pelatihan       | 1             | Orang         | 850.000           | 850.000           |
| <b>Total Honor</b>                          |                                  |               |               |                   | <b>850.000</b>    |
| <b>BELANJA BAHAN</b>                        |                                  |               |               |                   |                   |
| <b>No.</b>                                  | <b>Item Bahan</b>                | <b>Volume</b> | <b>Satuan</b> | <b>Honor (Rp)</b> | <b>Total (Rp)</b> |
| 1                                           | Kuota Internet                   | 20            | paket         | 100.000           | 2.000.000         |
| 2                                           | Souvenir                         | 20            | pcs           | 50.000            | 1.000.000         |
| 3                                           | Cetak Modul                      | 20            | Eks           | 20.000            | 400.000           |
| <b>Total Belanja Bahan</b>                  |                                  |               |               |                   | <b>3.400.000</b>  |
| <b>BELANJA BARANG NON OPERASIONAL</b>       |                                  |               |               |                   |                   |
| <b>No.</b>                                  | <b>Item Bahan</b>                | <b>Volume</b> | <b>Satuan</b> | <b>Honor (Rp)</b> | <b>Total (Rp)</b> |
| 1                                           | ATK Peserta (Blocknote & Pulpen) | 20            | Paket         | 25.000            | 500.000           |
| 2                                           | Spanduk/Banner Kegiatan          | 1             | Pcs           | 350.000           | 350.000           |
| 3                                           | Sertifikat Peserta & Narasumber  | 26            | Lembar        | 10.000            | 260.000           |
| <b>Total Belanja Barang Non Operasional</b> |                                  |               |               |                   | <b>1.110.000</b>  |
| <b>BIAYA PERJALANAN</b>                     |                                  |               |               |                   |                   |
| <b>No.</b>                                  | <b>Item Bahan</b>                | <b>Volume</b> | <b>Satuan</b> | <b>Honor (Rp)</b> | <b>Total (Rp)</b> |
| 1                                           | Transportasi survey              | 2             | orang         | 300.000           | 600.000           |
| 2                                           | Transportasi pelatihan           | 8             | orang         | 300.000           | 2.400.000         |

|                               |                                      |   |       |         |                  |
|-------------------------------|--------------------------------------|---|-------|---------|------------------|
| 3                             | Transportasi koordinasi dan evaluasi | 3 | orang | 300.000 | 900.000          |
| <b>Total Biaya Perjalanan</b> |                                      |   |       |         | <b>3.900.000</b> |
| <b>Total Keseluruhan</b>      |                                      |   |       |         | <b>9.260.000</b> |

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pemanfaatan Kahoot! bagi guru RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang berhasil meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Kesimpulannya, penggunaan platform ini efektif mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis serta memudahkan proses evaluasi belajar.

Sebagai tindak lanjut dalam mengoptimalkan hasil pelatihan ini, disarankan guru diharapkan mulai mengintegrasikan Kahoot! secara rutin dalam kegiatan belajar mengajar, minimal satu kali dalam seminggu, agar keterampilan yang telah dipelajari tidak terlupakan dan perlu adanya sesi berbagi (*sharing session*) antar guru di lingkungan RA Mathlaul Anwar untuk saling bertukar ide kreatif terkait konten kuis yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Kahoot. Make learning awesome! [Internet]. kahoot.com. 2026 [cited 2026 Mar 4]. Available from: <https://kahoot.it/>
2. Yuniarti A, Titin T, Safarini F, Rahmadia I, Putri S. Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. JUTECH J Educ Technol. 2023;4(2):84–95.
3. Aini FQ, Shabirah NK, Anbiya BF. Media Digital Berbasis Game Edukatif Kahoot Untuk Mendorong Motivasi Belajar Peserta Didik. J Learn Technol Innov. 2026;1(1):41–50.
4. Minat M, Motivasi DAN, Ipa B, Smpn DI. Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar IPA DI SMPN 4 Parepare. 2025;3.
5. Abdillah R, Kuncoro A, Erlangga F, Ramdhan V. Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. J Pendidik Sains Dan Komput. 2022;2(01):92–102.
6. Adwiyah RSR, Wulandari H, Aziz MT. Efektivitas Penggunaan Quizizz dan Kahoot Sebagai Media Penilaian di SMPN 3 Warungkiara Satu Atap. J Rev Pendidik dan Pengajaran. 2024;7(4):13242–9.
7. Rahmawati INI, Uliya NM, Susilawati S. Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar: studi literatur. Awwaliyah J Pendidik Guru Madrasah Ibtidaiyah. 2024;7(2):311–23.
8. Wijaya SA, Winarso D, Arribe E, Hafsari R, Diansyah R, Syahril A, et al. Pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif kepada guru sekolah dasar. J Pendidik Mod. 2025;5(3):273–81.
9. Baso BS, Sakti A. Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Pendas J Ilm Pendidik Dasar. 2025;10(04):922–9.
10. Hadijah S, Azis A, Afifah N. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. J Sos Hum dan Pendidik [Internet]. 2025 May;4(2):555–567. Available from: <https://journalcenter.org/index.php/inovasi/article/view/4110>

## LAMPIRAN

### Lampiran A. Absen Panitia



#### ABSENSI KEHADIRAN PANITIA

#### KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang

Sabtu, 14 Maret 2026

| No | Nama Lengkap                  | TTD |
|----|-------------------------------|-----|
| 1  | Suwanda Aditya Saputra, M.Kom |     |
| 2  | Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom |     |
| 3  | Risa Prayudhi, S.Hum., M.Pd   |     |
| 4  | Beni Rahmatullah, M.Kom       |     |
| 5  | Silvia Purnama Sari           |     |
| 6  | Fina Earlyta                  |     |
| 7  | Ainus Sya'adah                |     |
| 8  | Fattah Nurizha Herlambang     |     |
| 9  | Amar Wijaya                   |     |

**RA Mathlaul Anwar**  
**14 Maret 2026**

[illegible]

**RAUDHATUL ATHFAL**

**MATHLA'UL**  **ANWAR**

ALAMAT : JL. GATOT SUBROTO KM. 5,5 KEC. JATIUNWUNG TELP. (021) 5928035 KOTA TANGERANG 15134

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 04/RA-MA/03/2026

Kepala Sekolah Raudhatul Athfal (RA) Mathla'ul Anwar menerangkan bahwa:

Nama Lembaga : Universitas Bina Sarana Informatika

Alamat : Jl. Kramat Raya No. 98, Senin, Jakarta Pusat.

Telah melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat bagi para pengajar Raudhatul Athfal (RA) Mathla'ul Anwar dengan Materi "**Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang**" yang dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2026 berlokasi di Jl Gatot Subroto Km 5,5 Kp Ledug Rt 02/06, Kel. Kroncong, Kec.Jatiuwung, Kota Tangerang dengan susunan panitia terlampir.

|                  |                                                                                                                                                            |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penanggung Jawab | Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, MM, MKom, MPd, IPU<br>ASEAN, Eng                                                                                           |
| Ketua Panitia    | Suwanda Aditya Saputra, M.Kom                                                                                                                              |
| Tutor Pelatihan  | Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom                                                                                                                              |
| Anggota          | Risa Prayudhi, S.Hum., MPd<br>Beni Rahmatullah, M.Kom<br>Silvia Purnama Sari<br>Fina Earlyta<br>Ainus Sya'adah<br>Fattah Nurizha Herlambang<br>Amar Wijaya |

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 17 Maret 2026

Kepala Sekolah

  
Neneng Arvati, S.Pd

Lampiran Surat Keterangan

Lampiran D. Luaran PM (jurnal yang sudah terbit/press release yang sudah terbit/dll)

**Link:** <https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/ubsi-latih-guru-ra-mathlaul-anwar-gunakan-kahoot-untuk-pembelajaran-interaktif/>

SABTU, MARET 14, 2026KontakGaleriAgendaSign Inf t w i g

newsBSI

HomeBeritaPendidikanFakultasBeasiswaPengabdian MasyarakatPrestasiOpini DosenEventKerja SamaQ

Home > Pengabdian Masyarakat > UBSI Latih Guru RA Mathlaul Anwar Gunakan Kahoot untuk Pembelajaran Interaktif



PENGABDIAN MASYAR...

## UBSI Latih Guru RA Mathlaul Anwar Gunakan Kahoot Untuk Pembelajaran Interaktif

By Niken — On Mar 14, 2026

Share f t w i g

7 0

**BSINews, Tangerang** – Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) menggelar kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan pemanfaatan platform Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang. Kegiatan ini dilaksanakan pada Sabtu (14/3) pukul 08.00–12.00 WIB di lingkungan RA Mathlaul Anwar yang berlokasi di Jl. Gatot Subroto Km 5,5, Kampung Ledug, Kelurahan Kroncong, Kecamatan Jatiluwung Kota Tangerang.

UBSI sebagai Kampus Digital Kreatif terus mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan. Melalui kegiatan ini, para guru mendapatkan pelatihan mengenai penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dapat meningkatkan interaksi serta partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

### Pelatihan literasi digital dorong guru menghadirkan metode belajar kreatif dan menyenangkan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dipimpin oleh Suwanda Aditya Saputra selaku ketua pelaksana, didampingi oleh tim dosen yaitu Ahmad Jurnaldi Wahidin, Risa Prayudhi, serta Beni Rahmatullah. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa UBSI yang turut berperan aktif dalam mendampingi para peserta saat sesi praktik penggunaan Kahoot.

Dalam pemaparannya, Suwanda Aditya Saputra menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu langkah penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar di era digital.

"Melalui pelatihan ini, kami ingin memperkenalkan kepada para guru bahwa teknologi seperti Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton," ujarnya dalam keterangan rilis Sabtu (14/3).

**Baca juga: Dosen UBSI Kenalkan Pemanfaatan ChatGPT bagi Pengurus Majelis Taklim**

Dalam kegiatan tersebut, para peserta tidak hanya mendapatkan pemaparan materi mengenai konsep pembelajaran interaktif berbasis permainan, tetapi juga melakukan praktik langsung dalam membuat kuis menggunakan platform Kahoot. Para guru diajak untuk merancang kuis sederhana yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran maupun aktivitas belajar yang lebih menyenangkan di kelas.

Ketua RA Mathlaul Anwar, Neneng Aryati, menyambut baik terselenggaranya kegiatan pelatihan ini dan berharap kegiatan tersebut dapat memberikan manfaat bagi para guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

"Semoga kegiatan ini menjadi ajang silaturahmi sekaligus menambah wawasan bagi guru-guru RA Mathlaul Anwar," ujarnya.

Para peserta terlihat antusias mengikuti setiap sesi pelatihan. Mereka aktif berdiskusi dan mencoba langsung membuat kuis digital menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif.

Di akhir kegiatan, Suwanda menyampaikan harapannya agar pelatihan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi para guru.

"Kami berharap kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas para guru dalam memanfaatkan teknologi sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa," tutupnya. (Niken)

dosen Universitas BSIKahootkampus digital kreatifPelatihanPengabdian MasyarakatUBSI

ShareFacebookTwitterGoogle+Reddit

7 0

## Artikel Terpopuler

Crypto dan Fintech Boleh Trending, Prodi Akuntansi Tetap Jadi Pondasinya

Feb 18, 2026 379 0

IHSG Anjlok dan Trading Halt, Krisis Kepercayaan Mengguncang Pasar Modal Indonesia

Feb 18, 2026 158 0

Salwa Saumi Raih Best Solution Award AI, Harumkan Nama UBSI di Kompetisi Nasional 2026

Mar 2, 2026 120 0

Anti 'Sindrom TPA' Pasca Lebaran, Dosen UBSI Bagikan 'Sistem Operasi' Digital untuk Bangkit dari Malas-malasan

Mar 8, 2026 58 0

Tak Perlu Bergantung Cloud Publik, Dosen UBSI Belajar Bangun Cloud Storage Mandiri dengan Nextcloud

Mar 6, 2026 52 0

Regenerasi Kepemimpinan, HIMASI UBSI Kampus Tasikmalaya Gelar LPJ dan Sertijab 2025/2026

Feb 25, 2026 51 0

10

## Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 1. Foto Bersama dengan Peserta Pengabdian



Gambar 2. Sambutan dari Perwakilan kampus UBSI



Gambar 3. Penyampaian Materi Pengabdian Masyarakat



Gambar 4. Foto Peserta Pelatihan Pengabdian Masyarakat



Gambar 5. Sambutan Ketua RA Mathlaul Anwar

**MODUL PENGABDIAN MASYARAKAT**

**PELATIHAN PEMANFAATAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BAGI GURU RA. MATHLAUL ANWAR KOTA TANGERANG**



**Oleh:**

**Suwanda Aditya Saputra, M.Kom (0330088705)**

**Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom (0315059301)**

**Risa Prayudhi, S.Hum., M.Pd (0303048202)**

**Beni Rahmatullah, M.Kom (0314128901)**

**Silvia Purnama Sari (15240774)**

**Fina Earlyta (15240754)**

**Ainus Sya'adah (17230850)**

**Fattah Nurizha Herlambang (17220262)**

**Amar Wijaya (17230952)**

**TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

**FEBRUARI**

**2026**

## DAFTAR ISI

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| HALAMAN SAMPUL .....                           | i  |
| DAFTAR ISI .....                               | ii |
| I. Pendahuluan.....                            | 1  |
| II. Konsep Dasar Pembelajaran Interaktif ..... | 1  |
| III. Pengenalan Kahoot! .....                  | 3  |
| IV. Persiapan Teknis .....                     | 4  |
| V. Langkah Praktik Pembuatan Kuis.....         | 5  |
| VI. Strategi Implementasi di RA.....           | 6  |
| VII.Evaluasi dan Refleksi .....                | 19 |
| VIII. Studi Kasus .....                        | 20 |
| IX. Rencana Tindak Lanjut.....                 | 21 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                           | 22 |

## **I. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini. Integrasi media pembelajaran berbasis digital dinilai mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! berbasis game-based learning berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar (Permana et al., 2024). Temuan ini memperkuat bahwa media berbasis permainan digital dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan Kahoot! juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan (Zariyah et al., 2025). Siswa menunjukkan respons positif karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Hal serupa ditemukan dalam penelitian Jiwandono dan Firmansyah (2025) yang menyatakan bahwa Kahoot! efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia karena memberikan umpan balik langsung dan meningkatkan partisipasi aktif.

Pada jenjang RA, pendekatan bermain sambil belajar menjadi karakteristik utama. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital seperti Kahoot! sangat relevan diterapkan. Studi Baso dan Sakti (2026) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! sebagai media evaluasi interaktif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa di kelas dasar. Dengan pendekatan yang tepat, media ini dapat disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang membutuhkan visual menarik, durasi singkat, dan bahasa sederhana.

Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif, inovatif, dan sesuai perkembangan teknologi pendidikan.

## **II. Konsep Dasar Pembelajaran Interaktif**

*Game-Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemanfaatan platform Kahoot! sebagai bagian dari GBL telah banyak diteliti dan menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa (Otari, 2025).



**Gambar 1. Kahoot! menginspirasi pembelajaran di kelas**

*Game-based learning* merupakan pendekatan pedagogis yang memanfaatkan unsur permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Kurniawati & Hadi, 2023; Utami & Hariyanto, 2023). Dalam konteks Indonesia, Kahoot! telah banyak dipelajari karena kemampuannya meningkatkan motivasi belajar siswa SD dan SMP (Alim & Dewi, 2024; Dwijayanti & Indrawati, 2024). Selain itu, penggunaan Kahoot! juga terbukti meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA (Susanti & Nurain, 2024), Bahasa Indonesia (Sari, 2025; Maulani & Syafruddin, 2025), dan IPS (Yuliana & Suryadi, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa GBL dengan Kahoot! efektif dalam pembelajaran interaktif di berbagai mata pelajaran.

Pendekatan GBL memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui tantangan, kompetisi, serta sistem skor yang memberikan umpan balik langsung. Rafnis (2025) menjelaskan bahwa penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dibanding metode konvensional.

Selain itu, penelitian Rahman et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Digital Game-Based Learning* (DGBL) menggunakan Kahoot! meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa elemen permainan digital dapat merangsang perhatian dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Fatnah et al. (2025) juga menemukan bahwa penerapan media Kahoot! dalam pembelajaran IPA meningkatkan minat belajar siswa karena adanya unsur kompetisi dan visualisasi yang menarik. Lebih lanjut, kajian sistematis yang dilakukan Sukarismanti et al. (2023) mengungkapkan bahwa tren penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran di Indonesia menunjukkan peningkatan signifikan dalam lima tahun terakhir, terutama karena kemampuannya meningkatkan engagement dan interaktivitas.

Dengan demikian, konsep game-based learning bukan sekadar penggunaan permainan dalam kelas, tetapi strategi pedagogis yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

### **III. Pengenalan Kahoot!**

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan terhadap cara guru merancang dan melaksanakan pembelajaran. Di era digital saat ini, proses belajar tidak lagi terbatas pada metode konvensional yang berpusat pada ceramah, melainkan berkembang menuju pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan berbasis teknologi. Salah satu platform yang dapat mendukung transformasi tersebut adalah Kahoot!, sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas kuis interaktif.

Kahoot! merupakan platform pembelajaran daring yang memungkinkan guru membuat berbagai bentuk kuis, survei, maupun diskusi interaktif yang dapat diakses menggunakan perangkat digital seperti laptop, tablet, atau telepon pintar. Platform ini memadukan unsur visual yang menarik, warna yang cerah, musik latar yang energik, serta sistem penilaian berbasis skor yang mendorong semangat belajar melalui suasana kompetisi yang sehat. Bagi anak usia dini, khususnya peserta didik di RA, pendekatan belajar sambil bermain menjadi metode yang sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang aktif, eksploratif, dan menyukai tantangan sederhana.

Secara teknis, penggunaan Kahoot! dimulai dengan pembuatan akun oleh guru melalui laman resmi Kahoot!. Setelah akun aktif, guru dapat merancang kuis sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Setiap pertanyaan dapat dilengkapi dengan teks singkat, gambar pendukung, dan pilihan jawaban yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak. Ketika kuis siap digunakan, sistem akan menghasilkan kode permainan atau PIN yang dibagikan kepada peserta didik untuk bergabung dalam sesi tersebut. Guru menampilkan pertanyaan melalui layar utama, sementara peserta didik menjawab menggunakan perangkat masing-masing. Skor diberikan berdasarkan ketepatan dan kecepatan menjawab, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh antusiasme.

Dalam konteks pembelajaran di RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang, Kahoot! dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan, mulai dari kegiatan apersepsi di awal pembelajaran, penguatan materi di tengah proses belajar, hingga evaluasi sederhana di akhir kegiatan. Misalnya, pada tema pengenalan huruf hijaiyah, guru dapat menampilkan gambar huruf dan meminta anak memilih bunyi yang tepat. Pada tema binatang atau lingkungan sekitar, guru dapat menyajikan gambar hewan dan menanyakan nama atau habitatnya. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses menjawab dan berdiskusi.

Meskipun Kahoot! dirancang sebagai media permainan, penggunaannya tetap memerlukan perencanaan pedagogis yang matang. Guru perlu mempertimbangkan durasi permainan agar tidak terlalu lama sehingga anak tetap fokus dan tidak kelelahan. Bahasa yang digunakan dalam pertanyaan harus sederhana dan jelas. Selain itu, pendampingan aktif dari guru sangat penting untuk memastikan setiap anak memahami cara menjawab serta merasa nyaman selama kegiatan berlangsung. Nilai-nilai positif seperti sportivitas, kerja sama, dan saling menghargai juga perlu ditekankan agar permainan menjadi sarana pembentukan karakter, bukan sekadar kompetisi.

Penguasaan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif merupakan bagian dari penguatan kompetensi literasi digital guru. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi secara teknis, tetapi juga kreatif dalam merancang konten yang sesuai dengan kurikulum RA dan kebutuhan perkembangan anak. Dengan demikian, Kahoot! tidak sekadar menjadi alat hiburan, melainkan menjadi sarana strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan adaptif terhadap tantangan pendidikan di era digital.

#### **IV. Persiapan Teknis**

Keberhasilan implementasi Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif sangat ditentukan oleh kesiapan teknis sebelum kegiatan dilaksanakan. Persiapan ini mencakup aspek perangkat, jaringan internet, akun pengguna, serta kesiapan materi yang akan digunakan dalam sesi pembelajaran. Tanpa perencanaan teknis yang matang, proses pembelajaran berpotensi mengalami kendala yang dapat mengganggu konsentrasi dan antusiasme peserta didik.

Langkah awal yang perlu dilakukan adalah memastikan ketersediaan perangkat pendukung. Guru memerlukan laptop atau komputer yang terhubung dengan proyektor atau layar televisi untuk menampilkan pertanyaan kepada seluruh peserta didik. Selain itu, perangkat tambahan seperti telepon pintar atau tablet dapat digunakan oleh anak secara bergantian atau berkelompok, disesuaikan dengan kondisi sarana

prasarana di RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang. Apabila jumlah perangkat terbatas, model pembelajaran berbasis kelompok dapat menjadi solusi efektif sekaligus melatih kerja sama anak.

Koneksi internet yang stabil juga menjadi faktor penting dalam penggunaan Kahoot!. Karena platform ini berbasis daring, gangguan jaringan dapat menghambat jalannya permainan. Oleh karena itu, sebelum pembelajaran dimulai, guru perlu melakukan uji coba koneksi dan memastikan kecepatan internet memadai. Disarankan pula menyiapkan alternatif jaringan, seperti hotspot cadangan, untuk mengantisipasi kendala teknis.

Selain perangkat dan jaringan, guru harus memastikan akun Kahoot! telah aktif dan materi kuis sudah dirancang sebelumnya. Pembuatan soal sebaiknya disesuaikan dengan tema pembelajaran mingguan serta tingkat perkembangan anak usia dini. Guru perlu melakukan simulasi singkat untuk memastikan pertanyaan, gambar, dan waktu menjawab telah sesuai. Dengan persiapan teknis yang optimal, pelaksanaan pembelajaran berbasis Kahoot! dapat berlangsung lancar, efektif, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

## **V. Langkah Praktik Pembuatan Kuis**

Setelah memahami konsep dasar dan persiapan teknis penggunaan Kahoot!, tahap selanjutnya dalam pelatihan ini adalah praktik langsung pembuatan kuis. Tahapan ini bertujuan agar guru RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang memiliki keterampilan operasional dalam merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Proses praktik dilakukan secara bertahap agar setiap peserta pelatihan dapat mengikuti dan memahami alur pembuatan kuis dengan baik.

Kegiatan dimulai dengan membuka laman resmi Kahoot! melalui peramban internet, kemudian masuk menggunakan akun yang telah dibuat sebelumnya. Setelah berhasil masuk, guru memilih menu pembuatan kuis baru. Pada tahap ini, guru menentukan judul kuis yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, misalnya tema lingkungan, binatang, huruf hijaiyah, atau angka. Penentuan judul yang jelas membantu guru mengelompokkan materi serta memudahkan pencarian kembali di kemudian hari.

Selanjutnya, guru mulai menyusun pertanyaan. Pertanyaan dirancang menggunakan bahasa yang sederhana, singkat, dan mudah dipahami anak usia dini. Setiap soal dapat dilengkapi dengan gambar pendukung agar lebih menarik dan membantu anak memahami konteks pertanyaan. Guru juga menentukan pilihan jawaban yang tepat serta mengatur batas waktu menjawab sesuai kemampuan anak. Pada jenjang RA, waktu menjawab sebaiknya tidak terlalu singkat agar peserta didik memiliki kesempatan berpikir dengan nyaman.

Setelah semua pertanyaan selesai dibuat, guru melakukan peninjauan ulang untuk memastikan tidak ada kesalahan penulisan, gambar tampil dengan jelas, dan jawaban benar telah ditandai dengan tepat. Tahap akhir adalah menyimpan kuis dan melakukan uji coba singkat sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dengan melalui langkah praktik ini, guru tidak hanya memahami cara teknis membuat kuis, tetapi juga mampu merancang pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

## **VI. Strategi Implementasi di RA**

Implementasi Kahoot! di RA perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Guru perlu merancang kuis dengan jumlah soal yang terbatas, menggunakan kalimat sederhana, serta menyertakan gambar yang menarik agar mudah dipahami anak. Permana et al. (2024) menegaskan bahwa desain pembelajaran berbasis Kahoot! perlu mengikuti tahapan sistematis agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Dalam praktiknya, Kahoot! dapat digunakan sebagai media apersepsi, penguatan materi, maupun evaluasi pembelajaran. Zariyah et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan Kahoot! pada tahap evaluasi mampu meningkatkan hasil belajar karena siswa lebih fokus dan termotivasi dalam menjawab pertanyaan.

Penggunaan Kahoot! juga memungkinkan guru memperoleh data hasil belajar secara cepat melalui laporan otomatis yang tersedia pada sistem. Baso dan Sakti (2026) menjelaskan bahwa fitur analitik Kahoot! membantu guru mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran berikutnya.

Agar implementasi berjalan efektif, guru perlu mempertimbangkan durasi penggunaan agar tidak terlalu lama serta memastikan koneksi internet stabil. Rafnis (2025) menekankan pentingnya kesiapan teknis dan pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran agar tidak sekadar menjadi hiburan, tetapi benar-benar mendukung pencapaian kompetensi.

Dengan implementasi yang terencana dan sesuai karakteristik peserta didik RA, Kahoot! dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara menyenangkan.

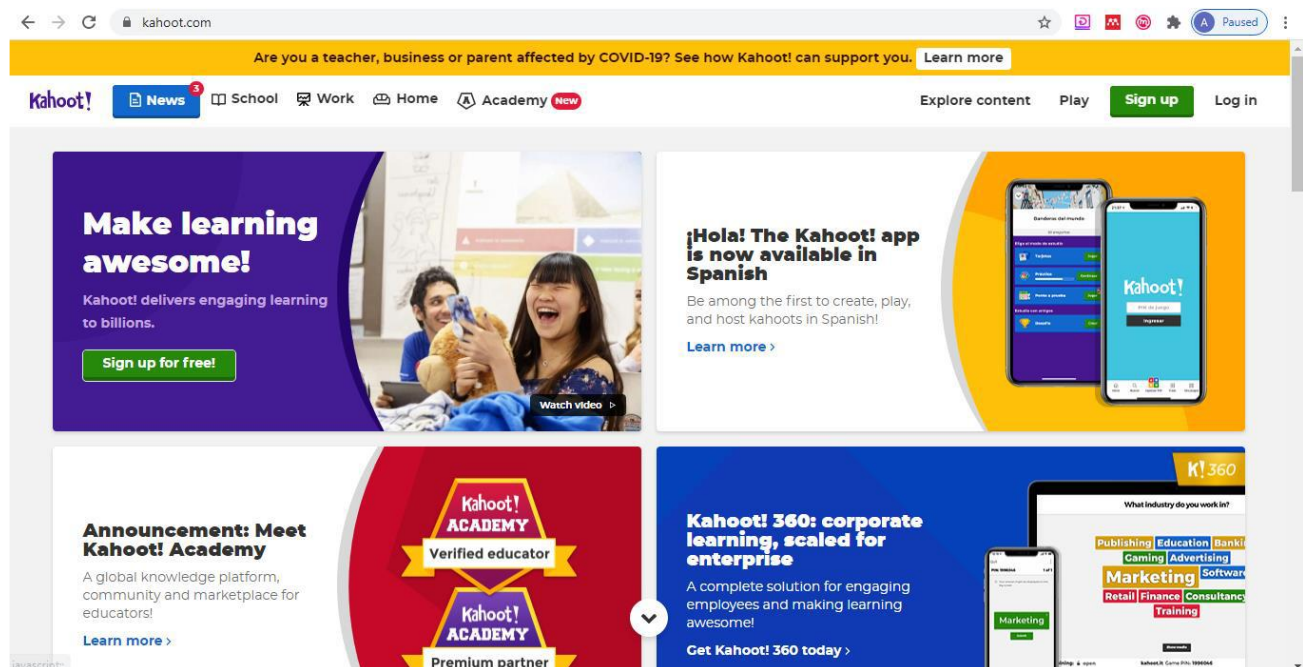
Implementasi Kahoot! perlu memperhatikan kesiapan guru dan konten kuis agar sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini (Indah & Yunita, 2025). Kahoot! dapat dijadikan media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Ayu & Syahputri, 2024; Elvina, 2023), serta meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung (Nugraha & Siregar, 2024). Penelitian juga

mencatat bahwa persepsi positif siswa terhadap media digital seperti Kahoot! dapat mempengaruhi hasil belajar secara langsung (Anggraeni & Setiawan, 2023; Putra & Wulandari, 2025).

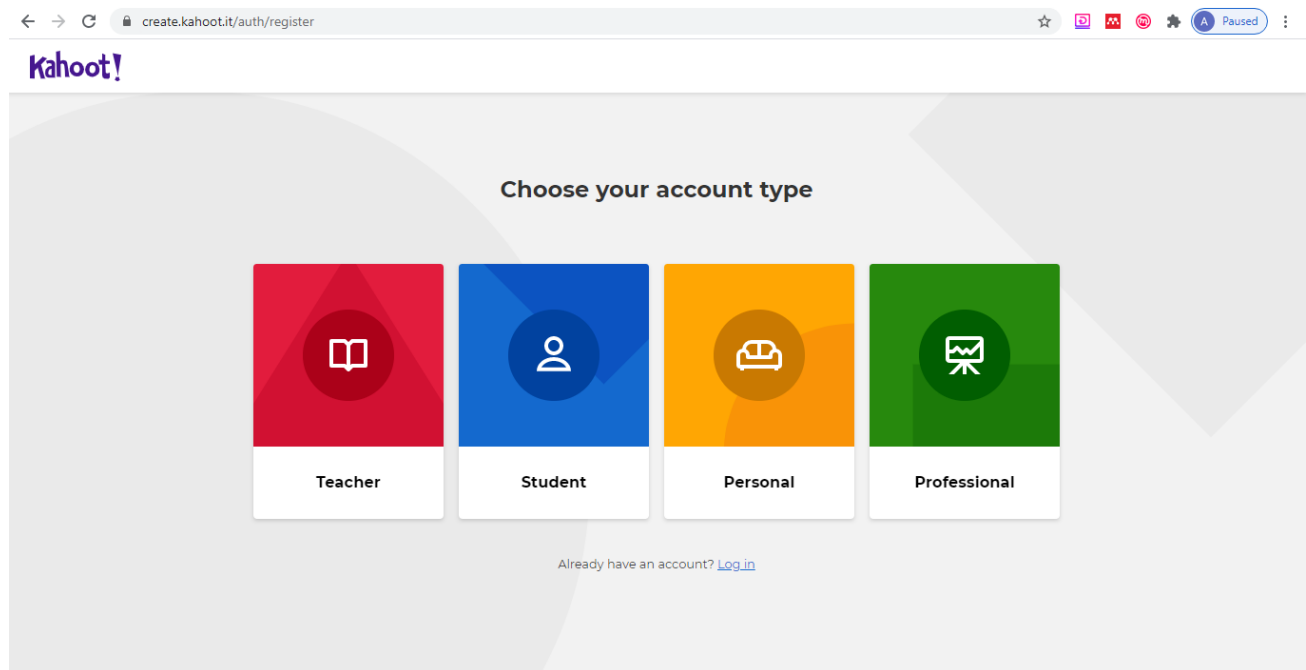
Panduan Penggunaan Kahoot!:

## A. Registrasi

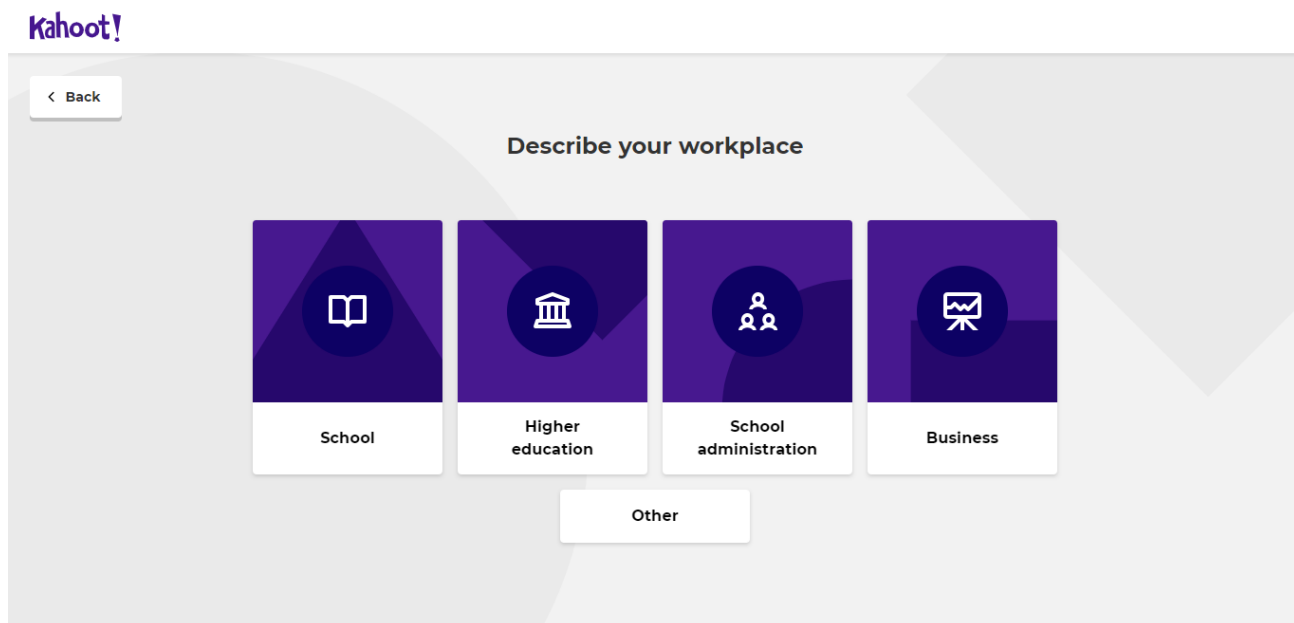
1. Akses kahoot melalui alamat website kahoot.com
2. Setelah berhasil masuk ke website jika belum pernah membuat akun maka pertama-tama silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol “Sign Up” yang terdapat pada bagian kanan atas halaman website.



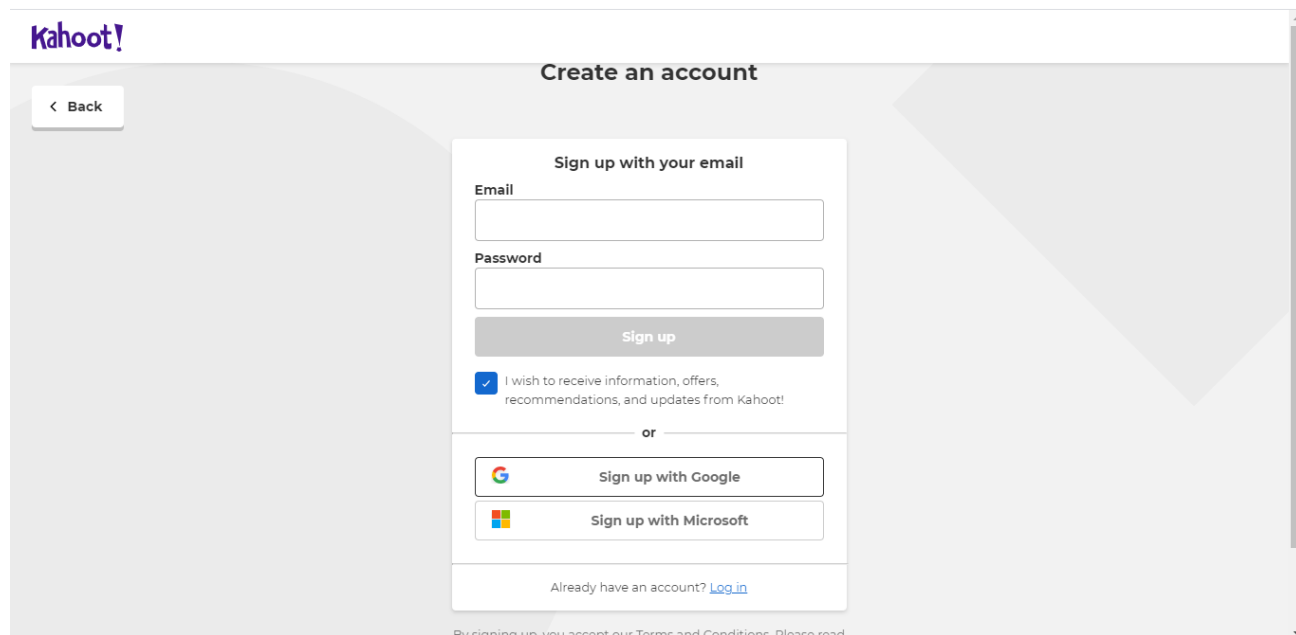
3. Setelah berhasil klik tombol “Sign Up” maka akan ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, untuk guru dapat memilih “Teacher”



4. Setelah itu akan muncul pertanyaan tempat bekerja, pilihlah “School”

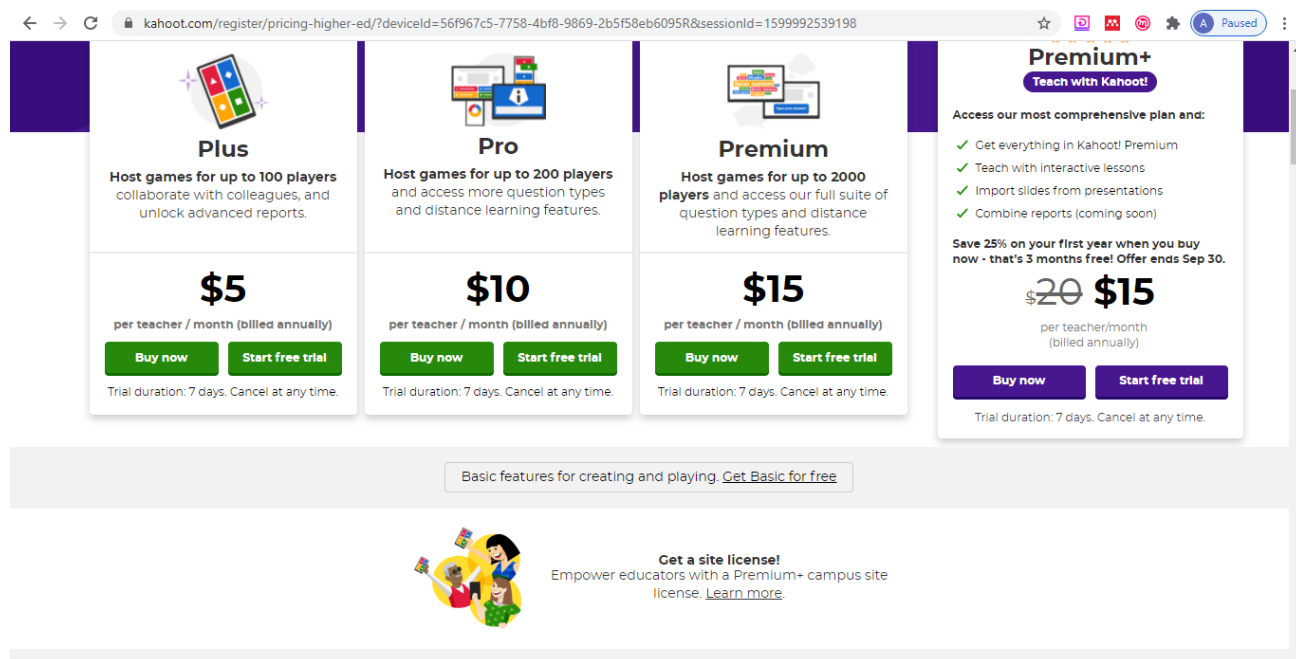


5. Setelah itu akan diminta untuk mengisi email dan password, dapat menggunakan tombol “Sign up with Google” lalu login menggunakan email Google agar lebih mudah dalam menyimpan user dan password



The image shows the Kahoot! 'Create an account' page. At the top left is the Kahoot! logo. Below it is a '< Back' button. The main heading is 'Create an account'. The primary section is 'Sign up with your email', which includes an 'Email' input field, a 'Password' input field, and a 'Sign up' button. Below this is a checkbox with a checkmark and the text 'I wish to receive information, offers, recommendations, and updates from Kahoot!'. An 'or' separator follows. There are two social login options: 'Sign up with Google' (with the Google logo) and 'Sign up with Microsoft' (with the Microsoft logo). At the bottom of the form, it says 'Already have an account? [Log in](#)'. A small footer note at the very bottom states 'By signing up, you accept our Terms and Conditions. Please read'.

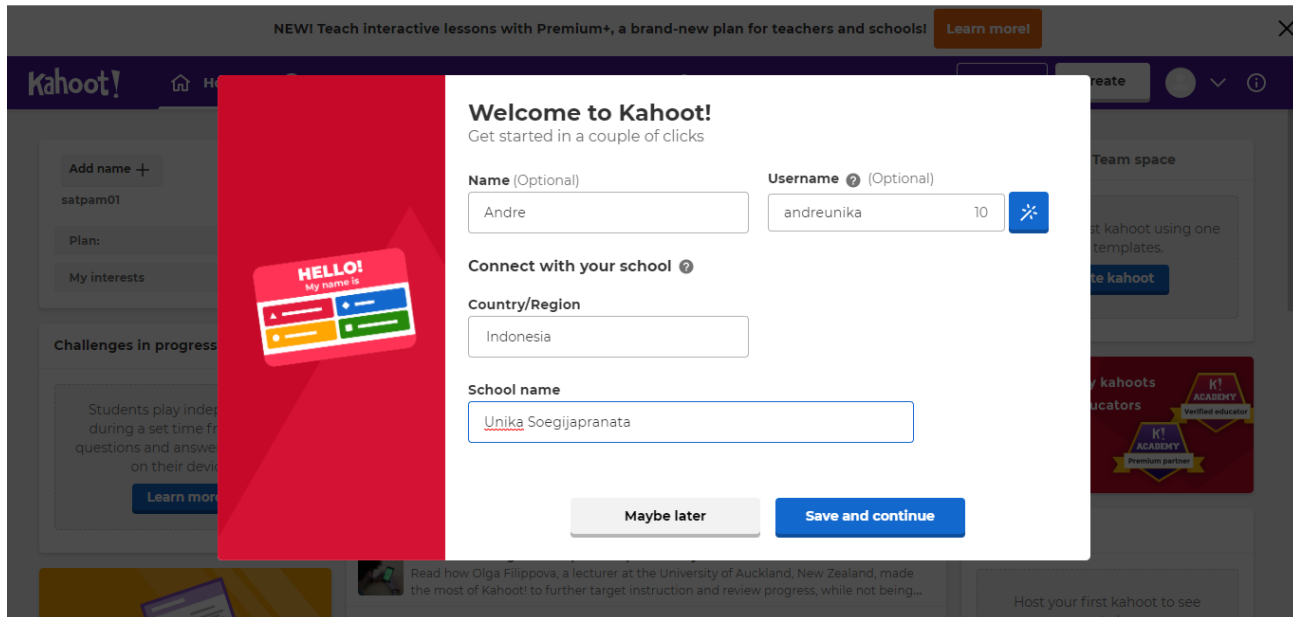
6. Setelah berhasil login, dapat memilih jenis pembayaran, jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan klik “Get Basic for free” di bawah pemilihan jenis pembayaran.



The image shows the Kahoot! pricing page in a browser. The URL bar shows 'kahoot.com/register/pricing-higher-ed/?deviceId=56f967c5-7758-4bf8-9869-2b5f58eb6095R&sessionId=1599992539198'. The page features four pricing plans: 'Plus' (\$5/month), 'Pro' (\$10/month), 'Premium' (\$15/month), and 'Premium+' (reduced from \$20 to \$15/month). Each plan includes a 'Buy now' button and a 'Start free trial' button. The 'Premium+' plan lists features like 'Get everything in Kahoot! Premium', 'Teach with interactive lessons', 'Import slides from presentations', and 'Combine reports (coming soon)'. A promotional message states 'Save 25% on your first year when you buy now - that's 3 months free! Offer ends Sep 30.' Below the pricing plans, there is a link to 'Get Basic for free'. At the bottom, there is a section for 'Get a site license!' with a 'Learn more' link and an illustration of three people.

## B. Membuat Kahoot

1. Setelah berhasil registrasi / login, akan muncul data diri terlebih dahulu, silahkan mengisi nama, username, country, dan nama sekolah.



The image shows the Kahoot! registration form. A red overlay with a 'HELLO! my name is' name tag is on the left. The form fields are: Name (Optional) with 'Andre', Username (Optional) with 'andreunika' and a 10-second timer, Country/Region with 'Indonesia', and School name with 'Unika Soegijapranata'. There are 'Maybe later' and 'Save and continue' buttons at the bottom.

NEW! Teach interactive lessons with Premium+, a brand-new plan for teachers and schools! [Learn more!](#)

### Welcome to Kahoot!

Get started in a couple of clicks

Name (Optional)

Username (Optional)  10

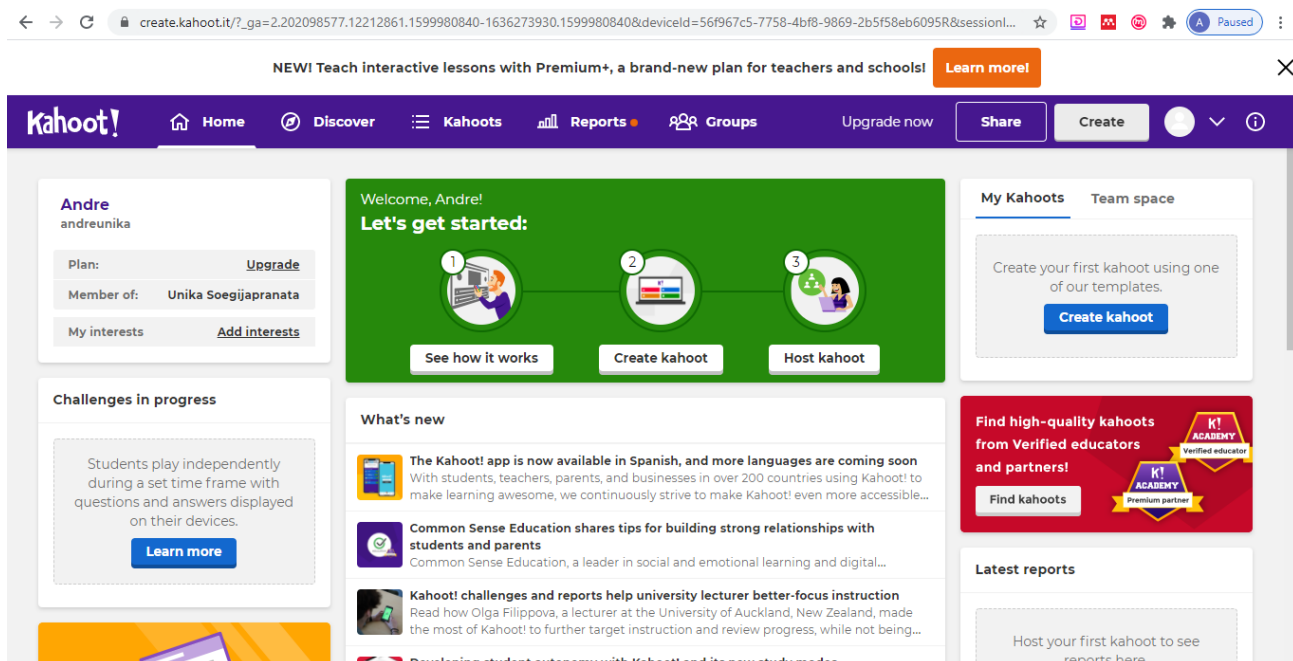
Connect with your school

Country/Region

School name

[Maybe later](#) [Save and continue](#)

2. Setelah berhasil maka dapat langsung membuat kuis kahoot dengan klik tombol “Create” pada bagian kanan atas dashboard.



The image shows the Kahoot! dashboard. The top navigation bar includes Home, Discover, Kahoots, Reports, Groups, Upgrade now, Share, and Create. The main content area has a 'Welcome, Andre!' section with 'Let's get started:' and three steps: 1. See how it works, 2. Create kahoot, 3. Host kahoot. There is a 'Create kahoot' button. The right sidebar has 'My Kahoots' and 'Team space' sections. The bottom section has 'What's new' with three articles and 'Latest reports'.

NEW! Teach interactive lessons with Premium+, a brand-new plan for teachers and schools! [Learn more!](#)

### Welcome, Andre!

Let's get started:

1. See how it works
2. Create kahoot
3. Host kahoot

[Create kahoot](#)

My Kahoots Team space

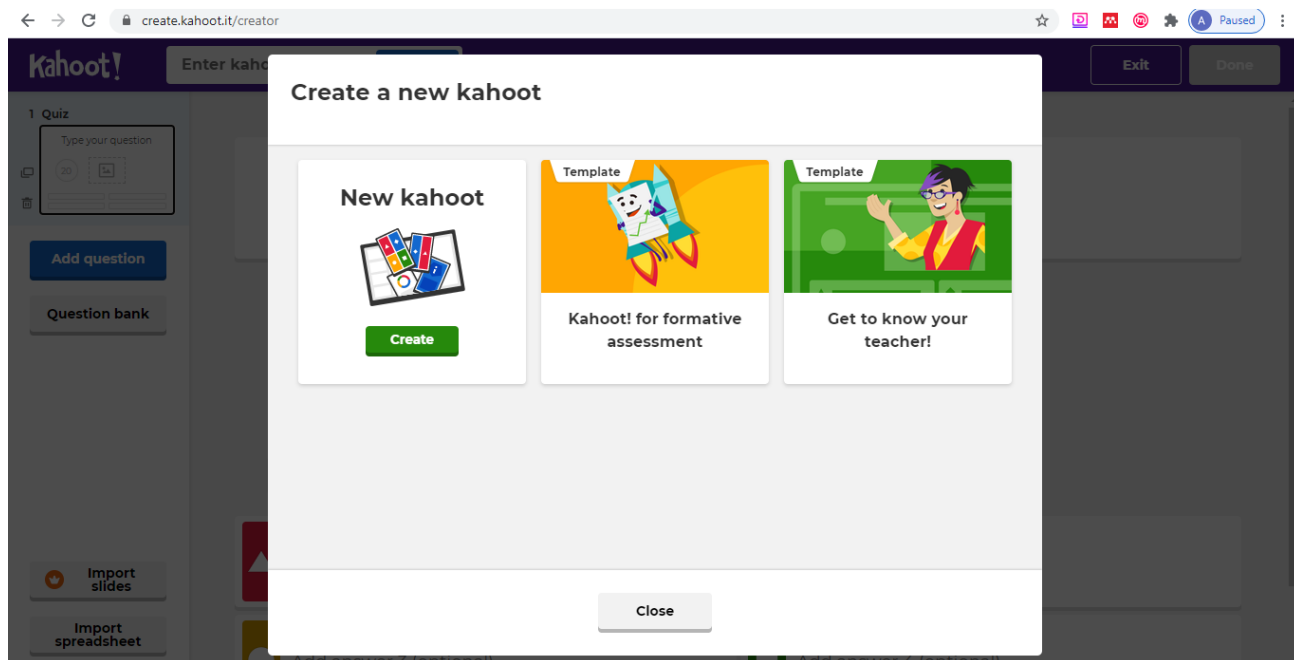
Create your first kahoot using one of our templates. [Create kahoot](#)

Find high-quality kahoots from Verified educators and partners! [Find kahoots](#)

Latest reports

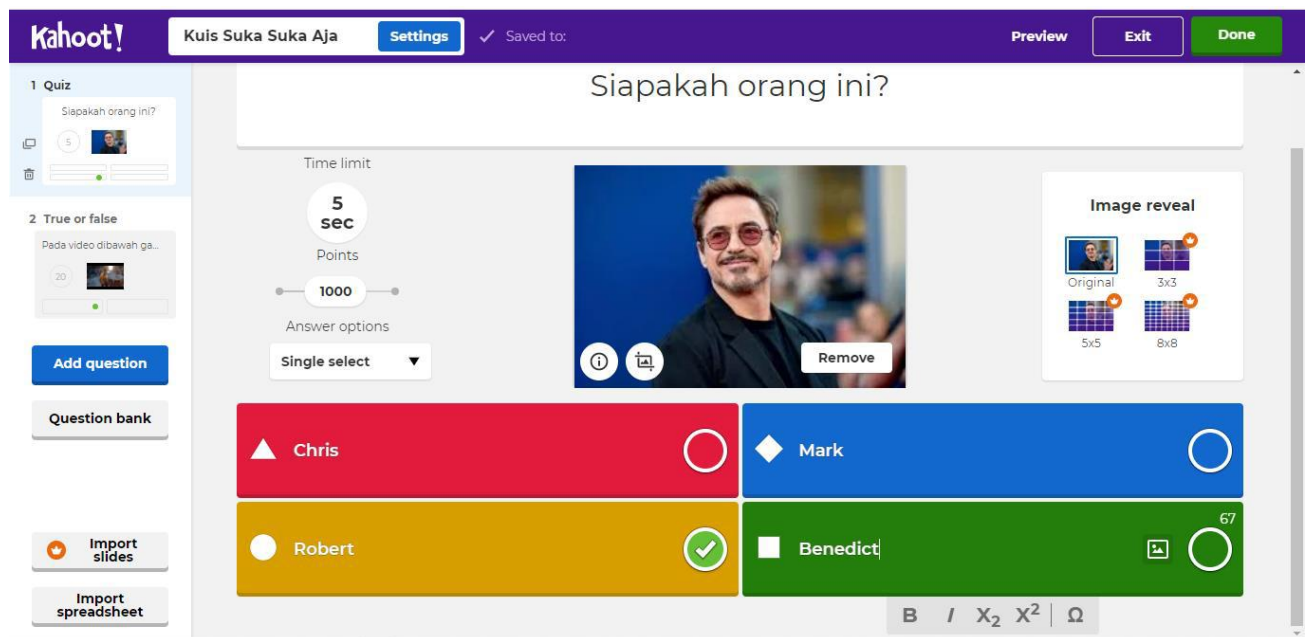
Host your first kahoot to see reports here.

3. Setelah berhasil, akan muncul pilihan Create a new kahoot. Klik tombol Create.

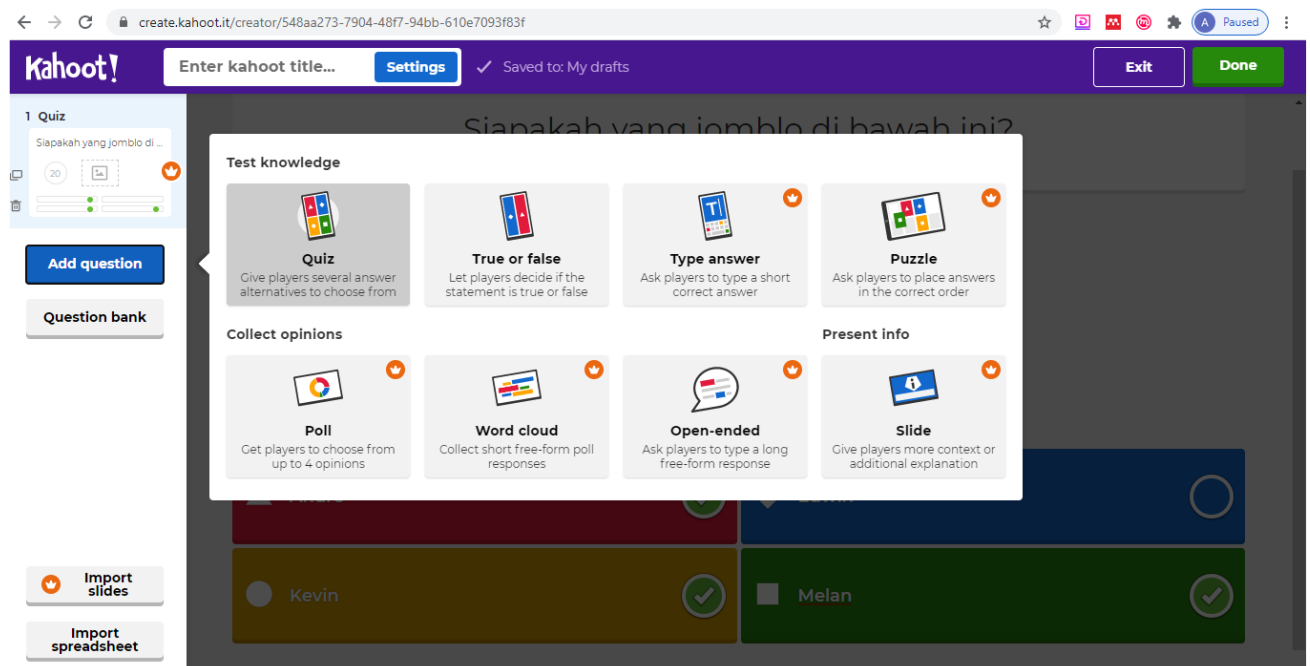


4. Mulailah membuat pertanyaan, untuk akun free hanya dapat membuat jenis pertanyaan “Quiz” dan “True or False”

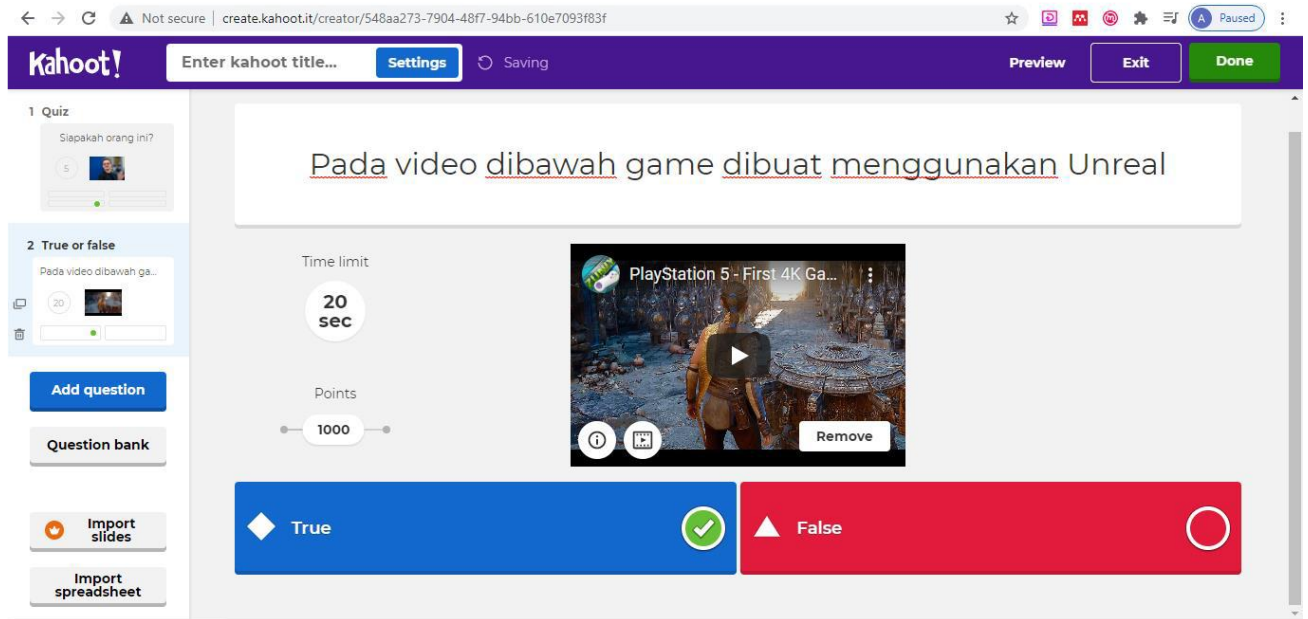
5. Contoh pertanyaan jenis ”Quiz”



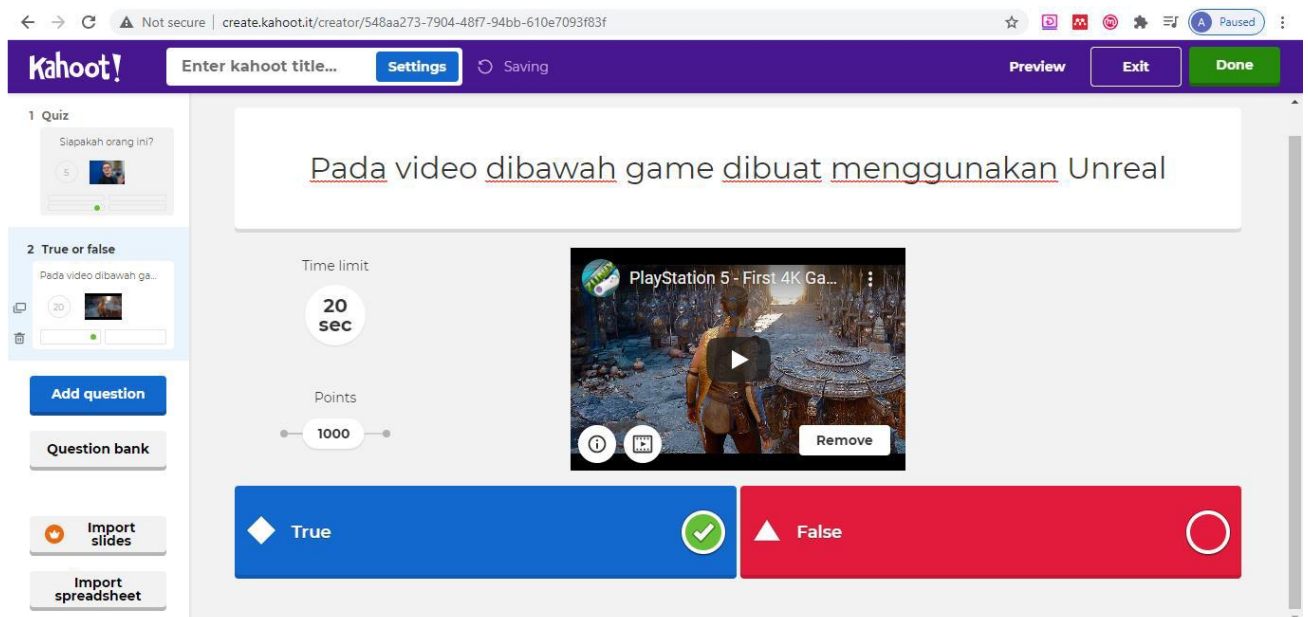
6. Untuk menambahkan pertanyaan baru, maka dapat klik tombol “Add Question” di bagian kiri dashboard.

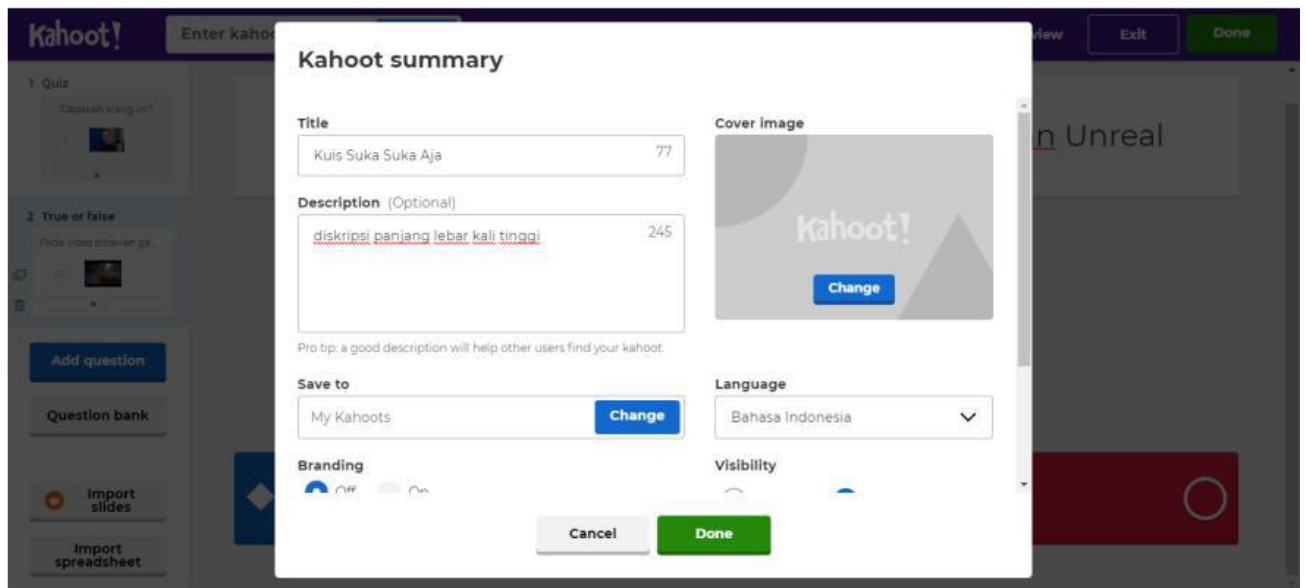


7. Contoh pertanyaan jenis “True or False”



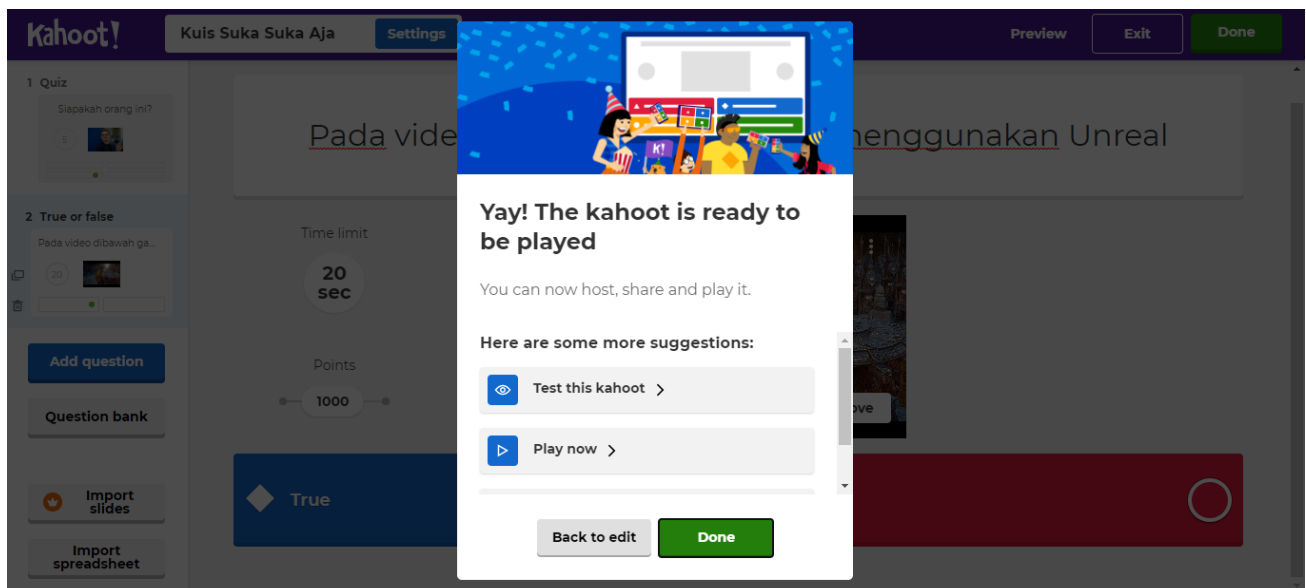
8. Setelah selesai membuat pertanyaan, maka dapat mengisi deskripsi Kahoot dengan klik tombol “Setting” di kiri atas dashboard.



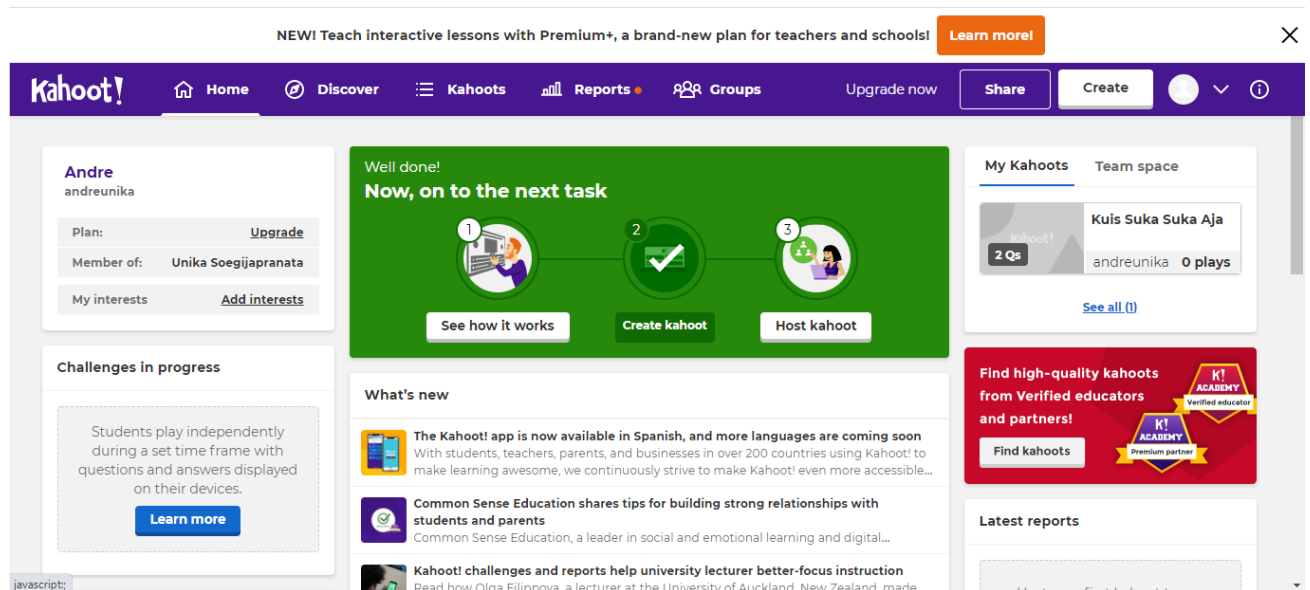


9. Setelah selesai membuat pertanyaan dan mengisi deskripsi kahoot, dapat klik tombol “Done” yang ada pada bagian kanan atas dashboard

10. Jika ingin langsung digunakan untuk bermain silahkan klik “Play Now” jika belum ingin memainkannya langsung, maka klik tombol “Done”

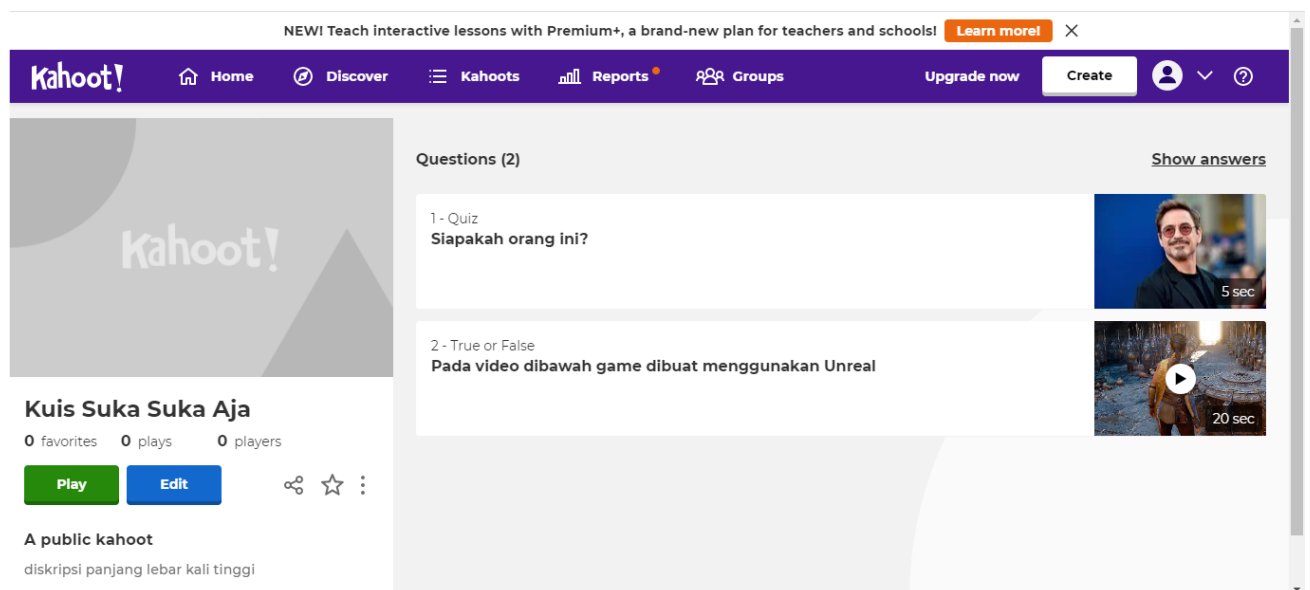


11. Kahoot yang berhasil terbuat akan tersimpan di bagian kanan dashboard.

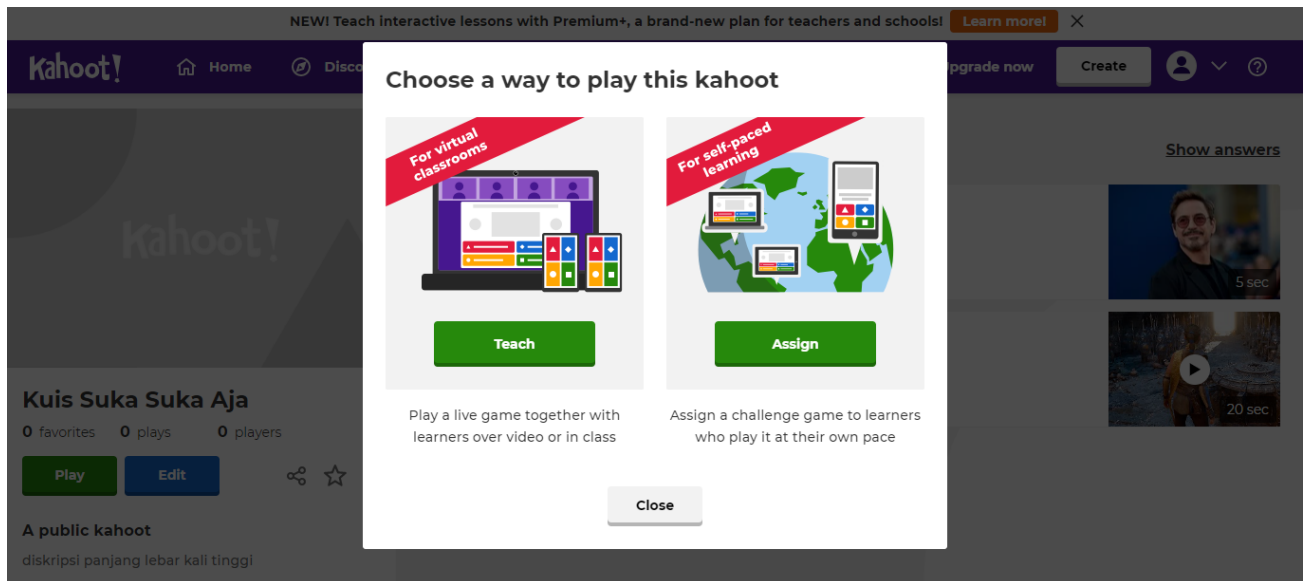


## Bermain Kahoot

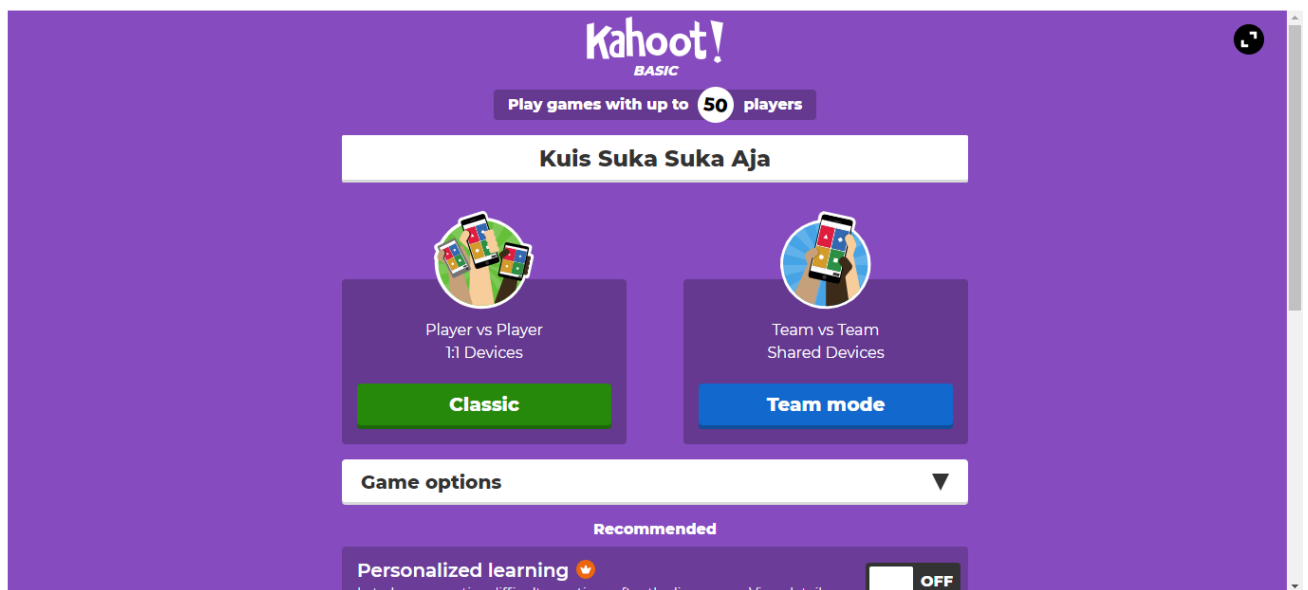
1. Untuk bermain kahoot, siswa dapat diminta untuk download aplikasi terlebih dahulu atau masuk ke halaman Kahoot, lalu klik tombol “Play” pada bagian atas dashboard
2. Untuk memulai bermain, dapat terlebih dahulu membuka kahoot yang sudah tersimpan, kemudian dapat langsung klik tombol “Play” di bagian kiri dashboard



3. Setelah berhasil akan muncul pilihan cara bermain kahoot, pilih mode “Teach” jika digunakan saat sedang dalam Virtual Classroom (Guru share screen kahoot nya sehingga siswa dapat melihat soalnya melalui layar virtual classroom). Sedangkan mode “Assign” digunakan untuk pembelajaran mandiri (Guru tidak share screen, siswa dapat melihat soalnya secara mandiri di layar kahoot masing-masing.)



4. Setelah memilih mode permainan, berikutnya akan muncul opsi permainan, untuk virtual classroom disarankan menggunakan mode “Classic” agar setiap siswa dapat bermain secara mandiri.



5. Ada beberapa opsi permainan yang dapat diatur oleh guru agar permainan menjadi lebih menarik.

- a. Friendly Nickname Genarator -> jika di On kan, maka nickname siswa akan di generate otomatis oleh sistem untuk menghindari nama-nama yang tidak sopan (karena ketika mahasiswa masuk ke dalam permainan, mereka akan dapat membuat nickname mereka secara mandiri)
- b. Lobby Music -> jika diganti maka music akan berubah sesuai yang kita inginkan.
- c. Randomize order of question -> Jika di On kan, maka urutan soal yang telah kita buat akan diacak, sehingga jika ada siswa yang sudah pernah mengikuti Kahoot ini maka mereka tidak akan mudah hafal dengan soalnya

- d. Randomize order of answer -> Jika di On kan, maka urutan jawaban yang telah dibuat akan diacak, tujuan nya sama dengan merandom urutan pertanyaan.
- e. Show minimized intro instruction -> Jika di On kan, maka akan memunculkan instruksi di awal
- f. 2-Step Join -> Jika di On kan maka saat mahasiswa hendak join, maka selain harus menginputkan kode ruangan, juga harus mencocokkan symbol yang muncul di layar dosen agar dapat bergabung. Hal ini digunakan untuk mencegah adanya mahasiswa luar yang menyusup bergabung dalam permainan.
- g. Automatically move through question -> Jika di On kan, maka setiap pergantian soal akan otomatis berganti tanpa dosen harus klik tombol Next.
- h. Rejoin after every game -> Jika di On kan, maka setelah game selesai mahasiswa harus melakukan join ulang jika ingin bermain kembali.

**Personalized learning** ☐ OFF  
Let players practice difficult questions after the live game. [View details](#)

**Friendly nickname generator** ☐ OFF  
Avoid inappropriate nicknames in the game

**General**

**Lobby music**

**Randomize order of questions** ☐ OFF

**Randomize order of answers** ☐ OFF

**Show minimized intro instructions** ☐ OFF

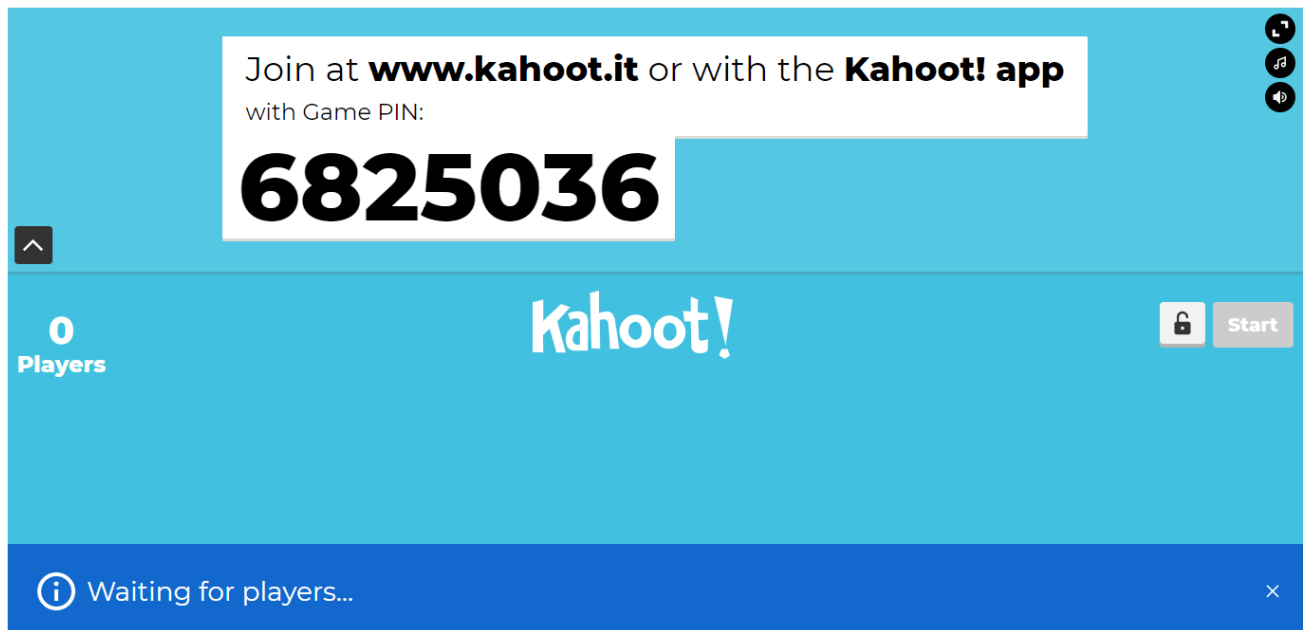
**Advanced**

**2-Step Join** [View details](#) ☐ OFF

**Automatically move through questions** ☐ OFF

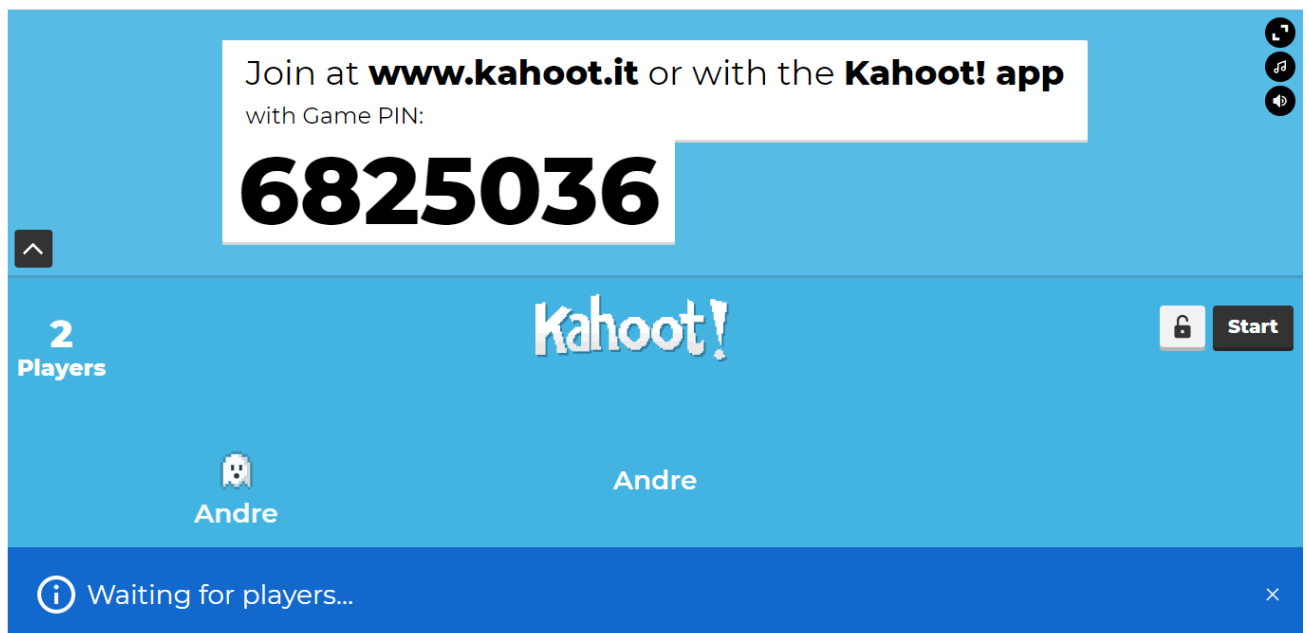
**Rejoin after every game** ☐ OFF

6. Setelah melakukan konfigurasi opsi permainan, silahkan klik mode “Classic” dan akan dapat memulai permainan. Saat mulai masuk ruang permainan akan muncul Kode Permainan yang harus diinputkan oleh siswa agar dapat mengikuti permainan

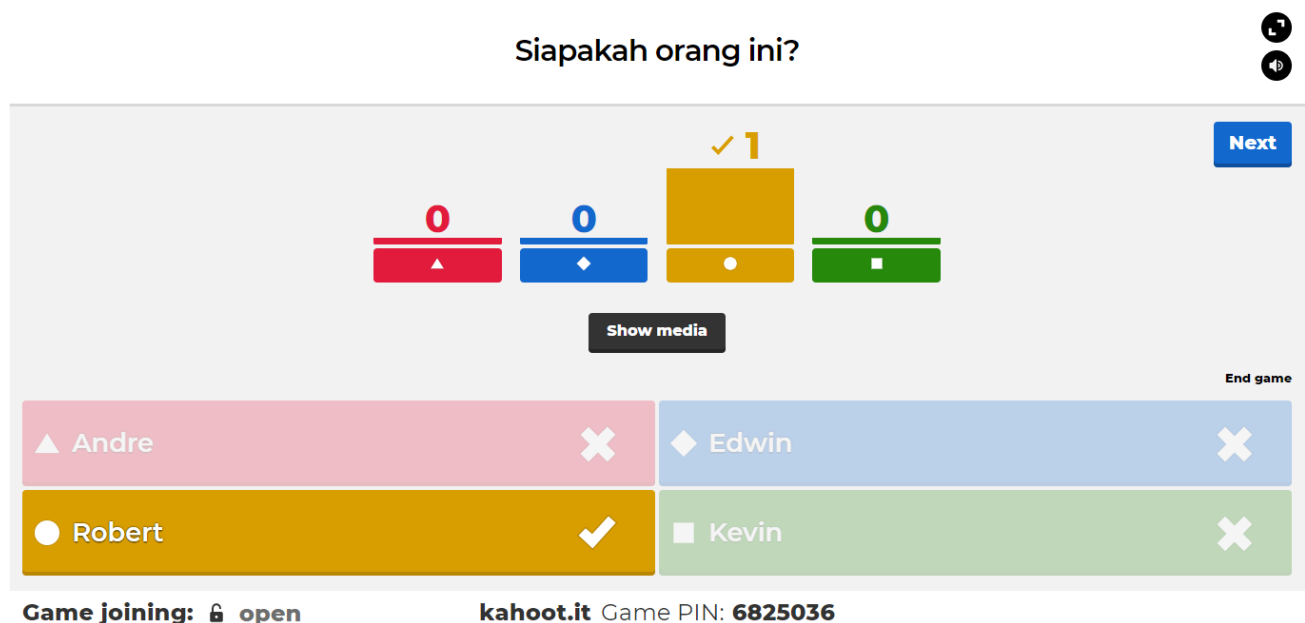


7. Jika siswa sudah berhasil masuk, maka namanya akan muncul di bagian bawah dashboard, dan jumlah pemain yang masuk akan terlihat di sebelah kiri tengah dashboard.

8. Jika seluruh pemain (siswa) sudah masuk ke ruangan, maka permainan dapat dimulai dengan klik tombol Start yang ada pada bagian tengah kanan dashboard.



9. Setelah berhasil maka permainan akan dimulai, dan jika pada opsi permainan tadi pada bagian "Automatically Move Through Question" tidak di On kan, maka guru harus klik tombol "Next" di kiri atas dashboard untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



10. Lakukan langkah tersebut hingga permainan berakhir.

## VII. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dan refleksi merupakan tahap penting dalam rangkaian pelatihan pemanfaatan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif. Tahap ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta pelatihan memahami materi, mampu mengimplementasikan keterampilan yang diperoleh, serta merencanakan tindak lanjut penerapan di kelas. Melalui evaluasi yang sistematis, pelatihan tidak hanya berhenti pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga menyentuh aspek pedagogis dan kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran di RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Evaluasi dilakukan dengan mengamati kemampuan guru dalam merancang dan mempresentasikan kuis yang telah dibuat. Aspek yang dinilai mencakup kesesuaian materi dengan tema pembelajaran RA, kejelasan bahasa yang digunakan, ketepatan pemilihan gambar, serta pengaturan waktu menjawab yang ramah bagi anak usia dini. Selain itu, fasilitator juga memperhatikan kemampuan guru dalam mengoperasikan Kahoot! secara mandiri, mulai dari proses login hingga pelaksanaan simulasi permainan. Hasil evaluasi ini menjadi indikator tingkat penguasaan kompetensi digital peserta pelatihan.

Selain evaluasi teknis, refleksi menjadi bagian yang tidak kalah penting. Guru diajak untuk merefleksikan pengalaman selama pelatihan, termasuk tantangan yang dihadapi, kemudahan yang dirasakan, serta peluang penerapan Kahoot! dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Proses refleksi ini mendorong guru untuk berpikir kritis mengenai strategi pembelajaran yang lebih variatif

dan menyenangkan. Diskusi reflektif juga membuka ruang berbagi pengalaman antar peserta sehingga tercipta suasana kolaboratif dan saling menguatkan.

Melalui evaluasi dan refleksi yang komprehensif, diharapkan guru tidak hanya terampil secara teknis, tetapi juga memiliki kesadaran pedagogis dalam memanfaatkan Kahoot! secara efektif. Tahap ini menjadi landasan untuk pengembangan berkelanjutan, sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif dapat diintegrasikan secara konsisten dalam proses pendidikan anak usia dini.

### **VIII. Studi Kasus**

Untuk memberikan gambaran nyata mengenai penerapan Kahoot! dalam pembelajaran di RA, bagian ini menyajikan sebuah studi kasus sederhana yang relevan dengan kondisi di RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang. Studi kasus ini bertujuan membantu guru memahami bagaimana perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi penggunaan Kahoot! dapat dilakukan secara efektif pada anak usia dini.

Pada suatu kegiatan pembelajaran dengan tema “Binatang di Sekitar Kita”, guru berinisiatif menggunakan Kahoot! sebagai media penguatan materi di akhir sesi. Sebelum pelaksanaan, guru telah menyiapkan lima pertanyaan sederhana yang dilengkapi gambar hewan seperti kucing, ayam, ikan, dan burung. Setiap pertanyaan dirancang dengan bahasa yang singkat dan pilihan jawaban yang jelas. Anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil agar penggunaan perangkat dapat dilakukan secara bergantian sekaligus melatih kerja sama.

Saat permainan dimulai, suasana kelas menjadi lebih hidup. Anak-anak terlihat antusias ketika melihat tampilan warna-warni di layar dan mendengar musik latar khas Kahoot!. Mereka berdiskusi singkat dengan teman sekelompok sebelum memilih jawaban. Guru berperan aktif membimbing, membantu membaca pertanyaan, serta memastikan setiap anak terlibat dalam proses pengambilan keputusan. Setelah setiap soal selesai, guru memberikan penguatan dengan menjelaskan kembali jawaban yang benar secara sederhana.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak lebih fokus dan termotivasi mengikuti pembelajaran hingga akhir. Bahkan beberapa anak yang biasanya pasif tampak lebih berani berpartisipasi ketika kegiatan dikemas dalam bentuk permainan. Dari sisi guru, penggunaan Kahoot! memudahkan proses evaluasi karena hasil jawaban dapat langsung terlihat secara real-time.

Studi kasus ini menunjukkan bahwa dengan perencanaan yang tepat dan pendampingan aktif, Kahoot! dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif di RA. Kunci keberhasilannya terletak pada kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak serta kemampuan guru dalam mengelola suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif.

## **IX. Rencana Tindak Lanjut**

Pelatihan pemanfaatan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif tidak berhenti pada kegiatan praktik semata, tetapi perlu diikuti dengan rencana tindak lanjut yang sistematis agar manfaatnya dapat dirasakan secara berkelanjutan. Rencana tindak lanjut ini bertujuan memastikan bahwa kompetensi yang telah diperoleh guru selama pelatihan benar-benar diterapkan dalam proses pembelajaran di RA Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Langkah awal tindak lanjut adalah penerapan bertahap Kahoot! dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru dapat mulai mengintegrasikan Kahoot! sebagai media apersepsi atau penguatan materi satu hingga dua kali dalam satu bulan. Penerapan secara bertahap ini membantu guru menyesuaikan diri dengan ritme kelas sekaligus mengevaluasi efektivitas penggunaannya terhadap karakteristik peserta didik. Dalam proses ini, guru diharapkan mendokumentasikan pengalaman, kendala, serta respons anak sebagai bahan evaluasi internal.

Selain implementasi di kelas, tindak lanjut juga dapat dilakukan melalui forum diskusi rutin antar guru. Forum tersebut menjadi ruang berbagi praktik baik, ide kreatif dalam merancang kuis, serta solusi atas kendala teknis yang mungkin muncul. Kolaborasi antar guru akan memperkuat budaya literasi digital di lingkungan RA serta mendorong inovasi pembelajaran yang lebih variatif.

Lebih lanjut, pihak sekolah dapat mempertimbangkan pengembangan kebijakan internal yang mendukung penggunaan media pembelajaran digital secara terarah. Dukungan sarana prasarana seperti peningkatan akses internet dan ketersediaan perangkat juga menjadi bagian penting dalam keberlanjutan program ini. Dengan adanya rencana tindak lanjut yang terstruktur, pelatihan ini diharapkan tidak hanya menjadi kegiatan sesaat, tetapi menjadi langkah awal transformasi pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A., & Dewi, N. (2024). Efektivitas game-based learning mengintegrasikan Kahoot! pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(2), 77–89.
- Anggraeni, N., & Setiawan, A. (2023). Analisis respon siswa terhadap pembelajaran interaktif menggunakan Kahoot! *Jurnal Ilmu Pendidikan Interaktif*, 5(1), 54–61.
- Ayu, P. D., & Syahputri, N. (2024). Penerapan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris*, 11(1), 67–75.
- Baso, B. S., & Sakti, A. (2026). Penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39096>
- Dwijayanti, F. R., & Indrawati, D. (2024). Pengaruh game-based learning berbasis Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan & Pembelajaran*, 9(2), 45–58.
- Fatnah, N., Hasanuddin, N. H., & Adiyanti, A. (2025). Penerapan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat belajar IPA. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i3.3837>
- Indah, L., & Yunita, N. (2025). Kahoot! sebagai media pembelajaran aktif pada kelas rendah SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 89–98.
- Jiwandono, N. R., & Firmansyah, A. (2025). Pemanfaatan platform pembelajaran berbasis permainan Kahoot! untuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia karya tulis ilmiah. *ALFABETA*, 8(2). <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v8i2.2039>
- Kurniawati, D., & Hadi, S. (2023). Penggunaan game-based learning untuk meningkatkan keterlibatan siswa menggunakan Kahoot!. *Jurnal Edukasi Interaktif*, 4(1), 67–76.
- Maulani, T., & Syafruddin, S. (2025). Integrasi Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(3), 101–110.
- Nugraha, R., & Siregar, U. (2024). Implementasi Kahoot! dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Terpadu*, 8(1), 45–53.
- Otari, S. B. (2025). Pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.409>
- Permana, R. A., Husein, H., & Sahara, S. (2024). Kahoot berbasis game based learning terhadap hasil pembelajaran sekolah dasar dengan model ADDIE. *Jurnal Komputer Antartika*, 1(4). <https://doi.org/10.70052/jka.v1i4.226>
- Putra, M. A., & Wulandari, A. (2025). Pengaruh Kahoot! terhadap motivasi akademik siswa SD. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 9(1), 62–72.
- Rafnis, R. (2025). Pemanfaatan platform Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101336>
- Rahman, R. F., Nur, I. R. D., & Mustika Sari, R. M. (2025). Penerapan DGBL dengan penggunaan Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4). <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4791>
- Sari, R. (2025). Penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif pada subjek Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu dan Teknologi Pendidikan*, 11(2), 123–132.
- Sukarismanti, S., et al. (2023). Tren dan dampak penggunaan Kahoot!! dalam pembelajaran bahasa

- Indonesia: systematic review. *Jurnal Genre*, 6(1). <https://doi.org/10.26555/jg.v6i1.9281>
- Susanti, E., & Nurain, S. (2024). Game-based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPA menggunakan Kahoot!. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(3), 77–86.
- Utami, R., & Hariyanto, D. (2023). Persepsi siswa terhadap pembelajaran digital berbasis Kahoot!. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Kreatif*, 7(1), 96–104.
- Yuliana, A., & Suryadi, M. (2024). Efektivitas Kahoot! dalam pembelajaran IPS di era digital. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 6(2), 73–83.
- Zariyah, M., Taufiq, M., Saputra, A. Y., & Sururuddi, M. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas*, 10(03). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33724>

Nomor : 03/RA-MA/03/2026

Tanggal : 17 Maret 2026

Susunan Panitia Pengabdian Kepada Masyarakat Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Bina Sarana Informatika

Periode : 14 Maret 2026

Tempat : Raudhatul Athfal (RA) Mathla'ul Anwar

Alamat : Jl Gatot Subroto Km 5,5 Kp Ledug Rt 02/06, Kel. Kroncong,  
Kec.Jatiuwung, Kota Tangerang

|                  |                                                                                                                                                             |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penanggung Jawab | Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, MM, M.Kom, M.Pd, IPU<br>ASEAN, Eng                                                                                          |
| Ketua Panitia    | Suwanda Aditya Saputra, M.Kom                                                                                                                               |
| Tutor Pelatihan  | Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom                                                                                                                               |
| Anggota          | Risa Prayudhi, S.Hum., M.Pd<br>Beni Rahmatullah, M.Kom<br>Silvia Purnama Sari<br>Fina Earlyta<br>Ainus Sya'adah<br>Fattah Nurizha Herlambang<br>Amar Wijaya |



## SURAT KETERANGAN

Nomor : 04/RA-MA/03/2026

Kepala Sekolah Raudhatul Athfal (RA) Mathla'ul Anwar menerangkan bahwa:

Nama Lembaga : Universitas Bina Sarana Informatika

Alamat : Jl. Kramat Raya No. 98, Senin, Jakarta Pusat.

Telah melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat bagi para pengajar Raudhatul Athfal (RA) Mathla'ul Anwar dengan Materi **"Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang"** yang dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2026 berlokasi di Jl Gatot Subroto Km 5,5 Kp Ledug Rt 02/06, Kel. Kroncong, Kec.Jatiuwung, Kota Tangerang dengan susunan panitia terlampir.

|                  |                                                                                                                                                             |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penanggung Jawab | Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, MM, M.Kom, M.Pd, IPU<br>ASEAN, Eng                                                                                          |
| Ketua Panitia    | Suwanda Aditya Saputra, M.Kom                                                                                                                               |
| Tutor Pelatihan  | Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom                                                                                                                               |
| Anggota          | Risa Prayudhi, S.Hum., M.Pd<br>Beni Rahmatullah, M.Kom<br>Silvia Purnama Sari<br>Fina Earlyta<br>Ainus Sya'adah<br>Fattah Nurizha Herlambang<br>Amar Wijaya |

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 17 Maret 2026

Kepala Sekolah  
  
Neneng Aryati, S.Pd

Lampiran Surat Keterangan



# SERTIFIKAT



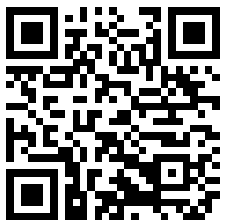
*Diberikan Kepada*

**Ahmad Jurnaidi Wahidin M.Kom**

**Sebagai Anggota**

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di RA Mathlaul Anwar dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 14 Maret 2026 dengan materi Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Jakarta, 21 Maret 2026  
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





# SERTIFIKAT



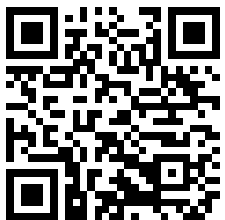
*Diberikan Kepada*

**Beni Rahmatullah M.Kom**

**Sebagai Anggota**

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di RA Mathlaul Anwar dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 14 Maret 2026 dengan materi Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Jakarta, 21 Maret 2026  
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





# SERTIFIKAT



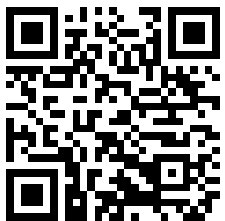
*Diberikan Kepada*

**Risa Prayudhi S.Hum., M.Pd.**

**Sebagai Anggota**

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di RA Mathlaul Anwar dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 14 Maret 2026 dengan materi Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Jakarta, 21 Maret 2026  
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





# SERTIFIKAT



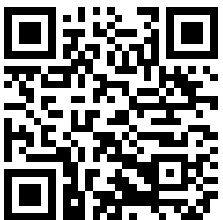
*Diberikan Kepada*

**Suwanda Aditya M.Kom**

**Sebagai Ketua Pelaksana**

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di RA Mathlaul Anwar dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 14 Maret 2026 dengan materi Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Jakarta, 21 Maret 2026  
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





# SERTIFIKAT



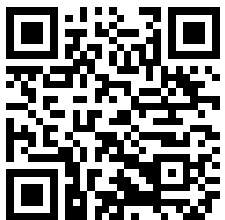
*Diberikan Kepada*

**Silvia Purnama Sari**

**Sebagai Anggota**

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di RA Mathlaul Anwar dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 14 Maret 2026 dengan materi Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Jakarta, 21 Maret 2026  
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





# SERTIFIKAT



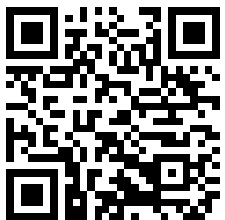
*Diberikan Kepada*

**Fina Earlyta**

**Sebagai Anggota**

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di RA Mathlaul Anwar dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 14 Maret 2026 dengan materi Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Jakarta, 21 Maret 2026  
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





# SERTIFIKAT



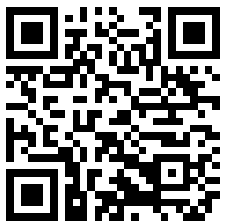
*Diberikan Kepada*

**Ainus Sya'adah**

**Sebagai Anggota**

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di RA Mathlaul Anwar dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 14 Maret 2026 dengan materi Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Jakarta, 21 Maret 2026  
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





# SERTIFIKAT



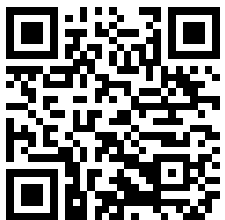
*Diberikan Kepada*

**Fattah Nurizha Herlambang**

**Sebagai Anggota**

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di RA Mathlaul Anwar dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 14 Maret 2026 dengan materi Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Jakarta, 21 Maret 2026  
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





# SERTIFIKAT



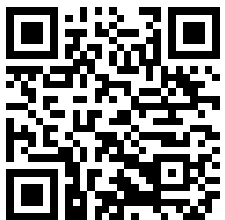
*Diberikan Kepada*

**Amar Wijaya**

**Sebagai Anggota**

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di RA Mathlaul Anwar dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 14 Maret 2026 dengan materi Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru RA. Mathlaul Anwar Kota Tangerang.

Jakarta, 21 Maret 2026  
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom

