

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)
Aimus 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.

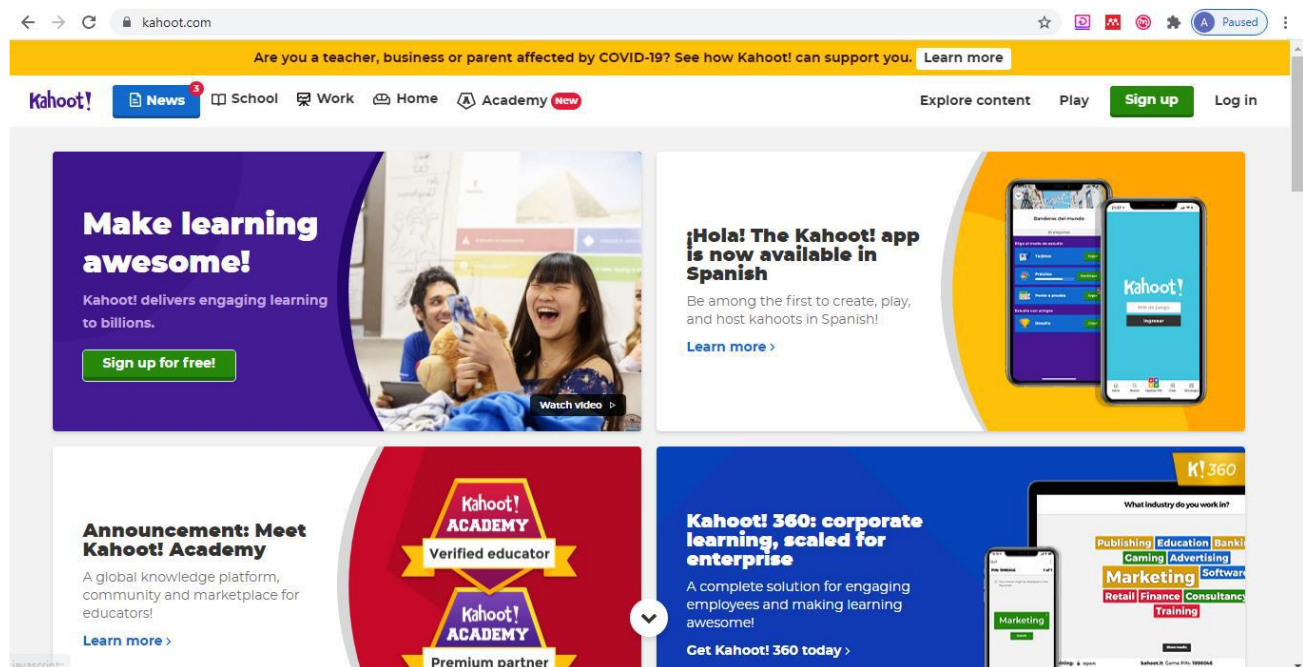
Implementasi Kahoot! perlu memperhatikan kesiapan guru dan konten kuis agar sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini (Indah & Yunita, 2025). Kahoot! dapat dijadikan media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Ayu & Syahputri, 2024; Elvina, 2023), serta meningkatkan aktivitas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

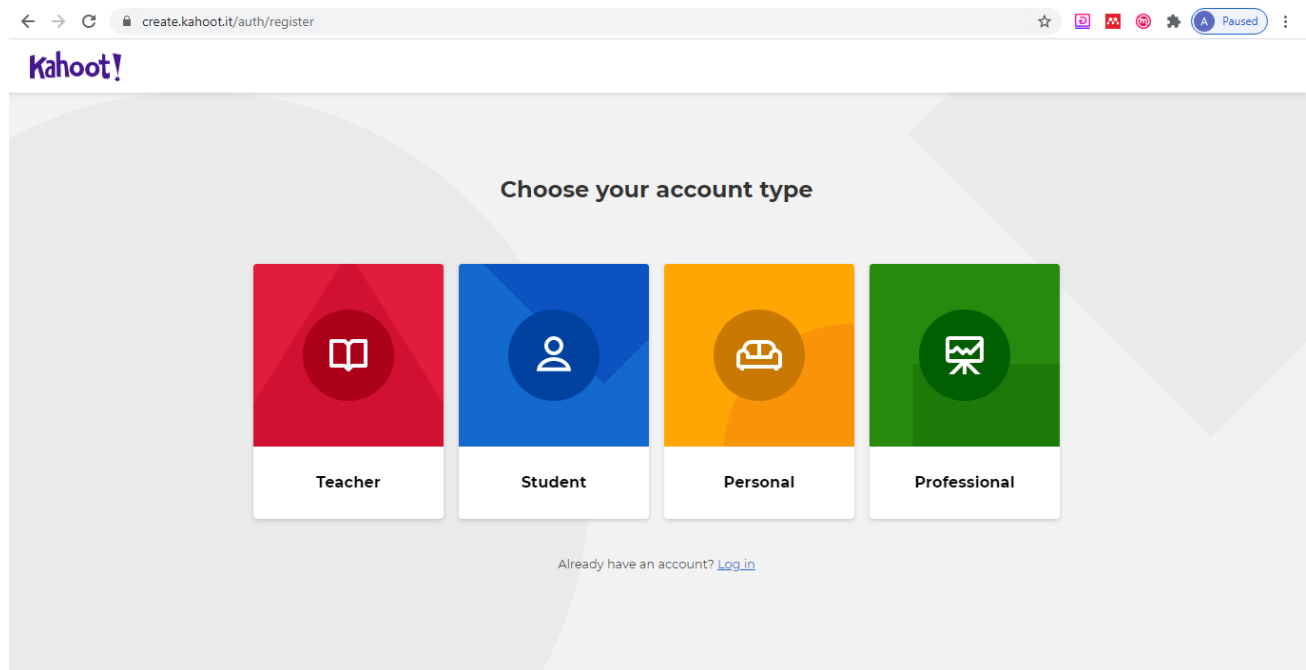
Panduan Penggunaan Kahoot!:

A. Registrasi

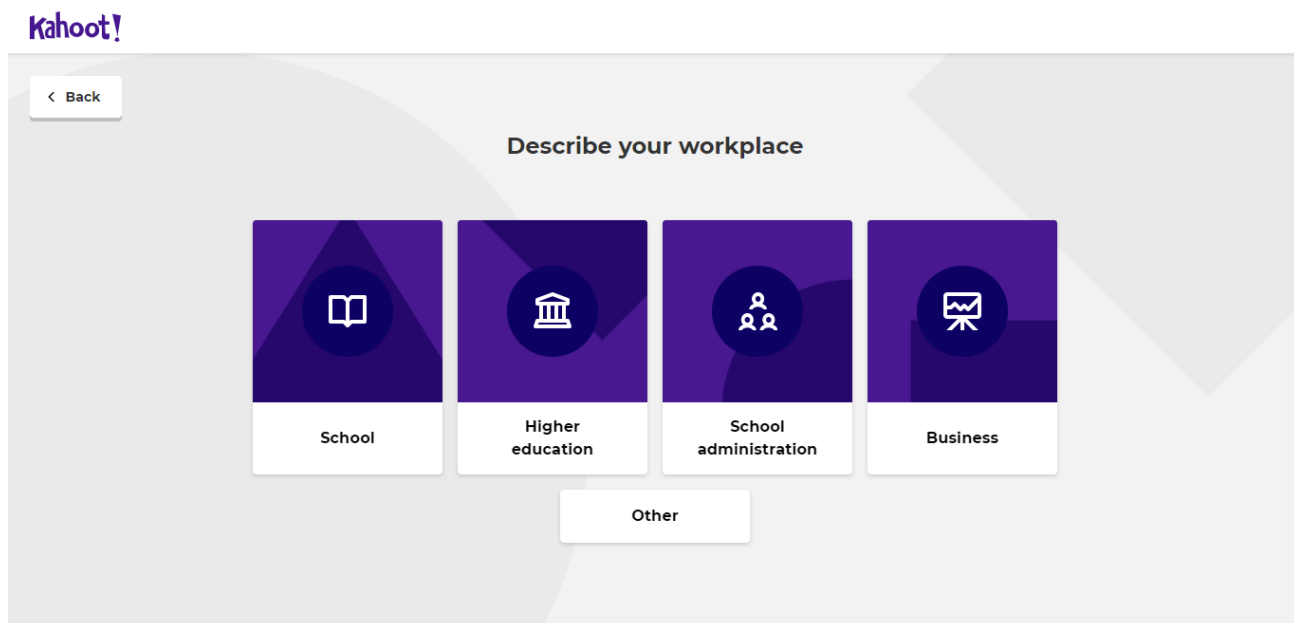
1. Akses kahoot melalui alamat website kahoot.com
2. Setelah berhasil masuk ke website jika belum pernah membuat akun maka pertama-tama silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol “Sign Up” yang terdapat pada bagian kanan atas halaman website.



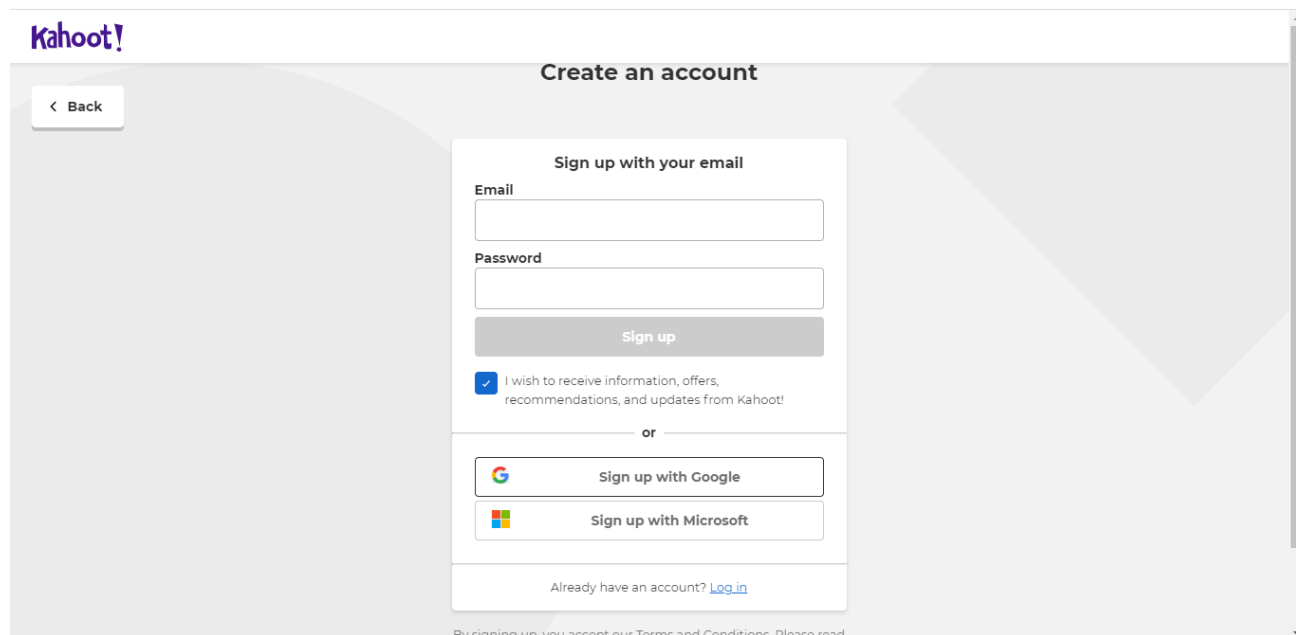
3. Setelah berhasil klik tombol “Sign Up” maka akan ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, untuk guru dapat memilih “Teacher”



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

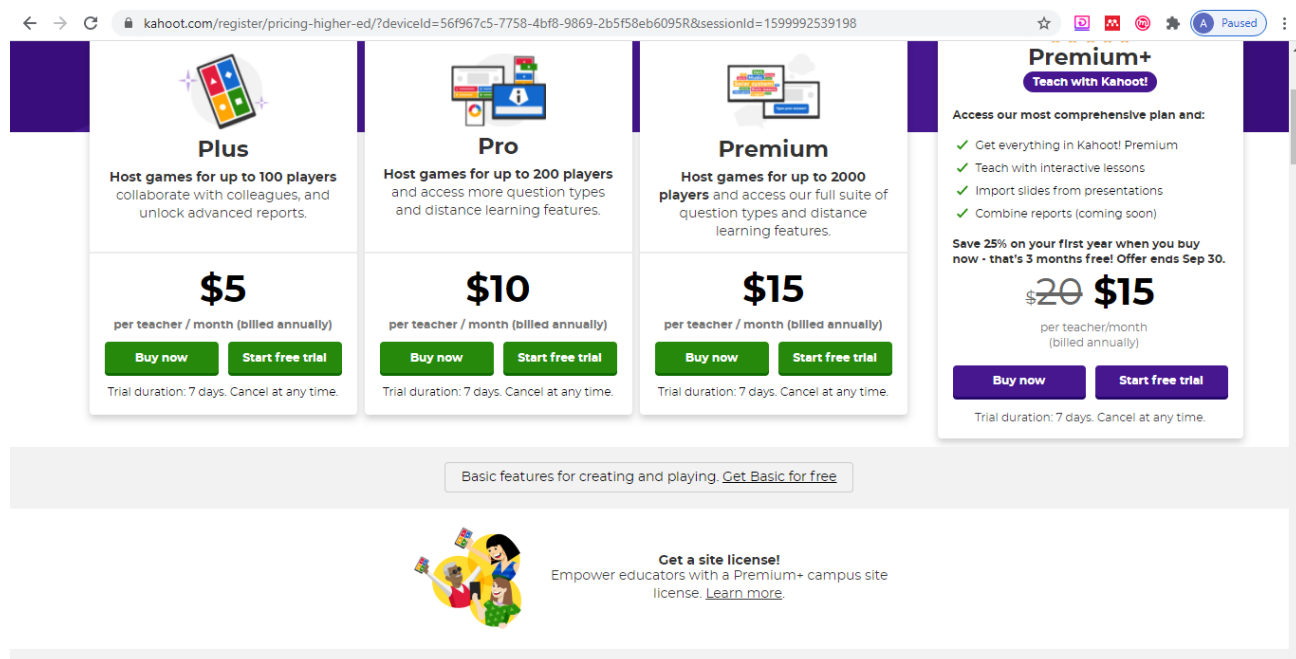


5. Setelah itu akan diminta untuk mengisi email dan password, dapat menggunakan tombol “Sign up with Google” lalu login menggunakan email Google agar lebih mudah dalam menyimpan user dan password



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 states 'By signing up, you accept our Terms and Conditions. Please read'.

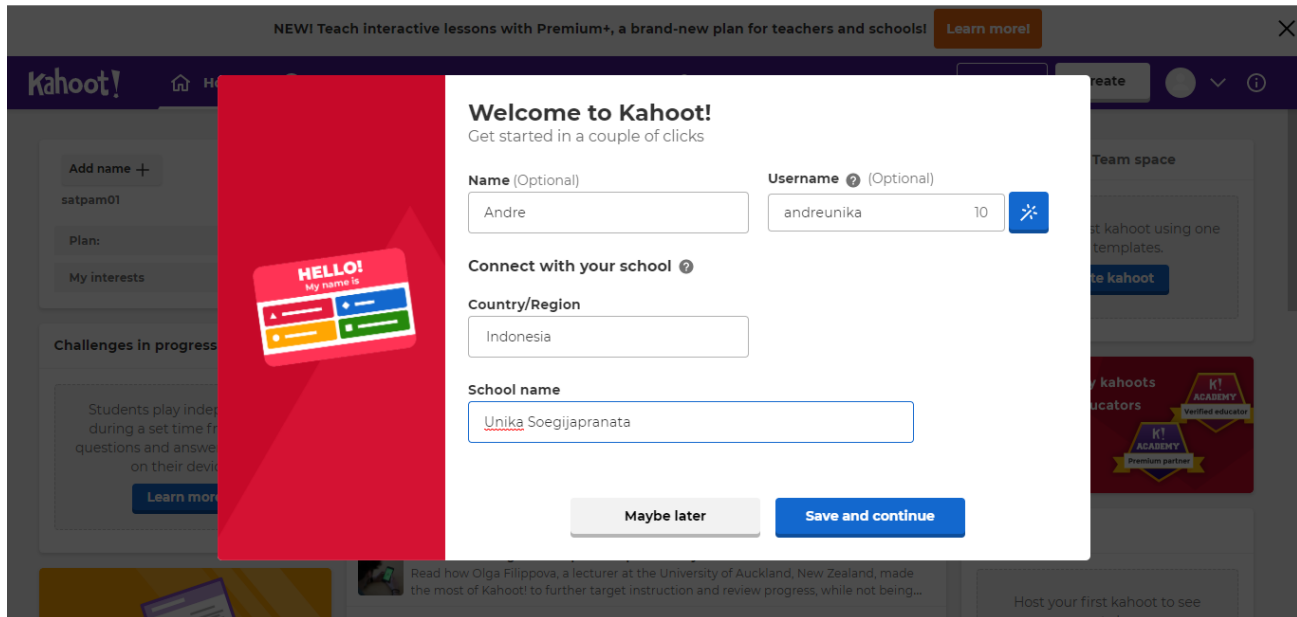
6. Setelah berhasil login, dapat memilih jenis pembayaran, jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan klik “Get Basic for free” di bawah pemilihan jenis pembayaran.



The image shows the Kahoot! pricing page. The URL in the browser is 'kahoot.com/register/pricing-higher-ed/?deviceId=56f967c5-7758-4bf8-9869-2b5f58eb6095R&sessionId=1599992539198'. The page features four pricing plans: 'Plus' (\$5 per teacher/month), 'Pro' (\$10 per teacher/month), 'Premium' (\$15 per teacher/month), and 'Premium+' (which shows a discount from \$20 to \$15 per teacher/month). Each plan includes a 'Buy now' button and a 'Start free trial' button. Below the 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. The page also includes a 'Paused' button in the top right corner.

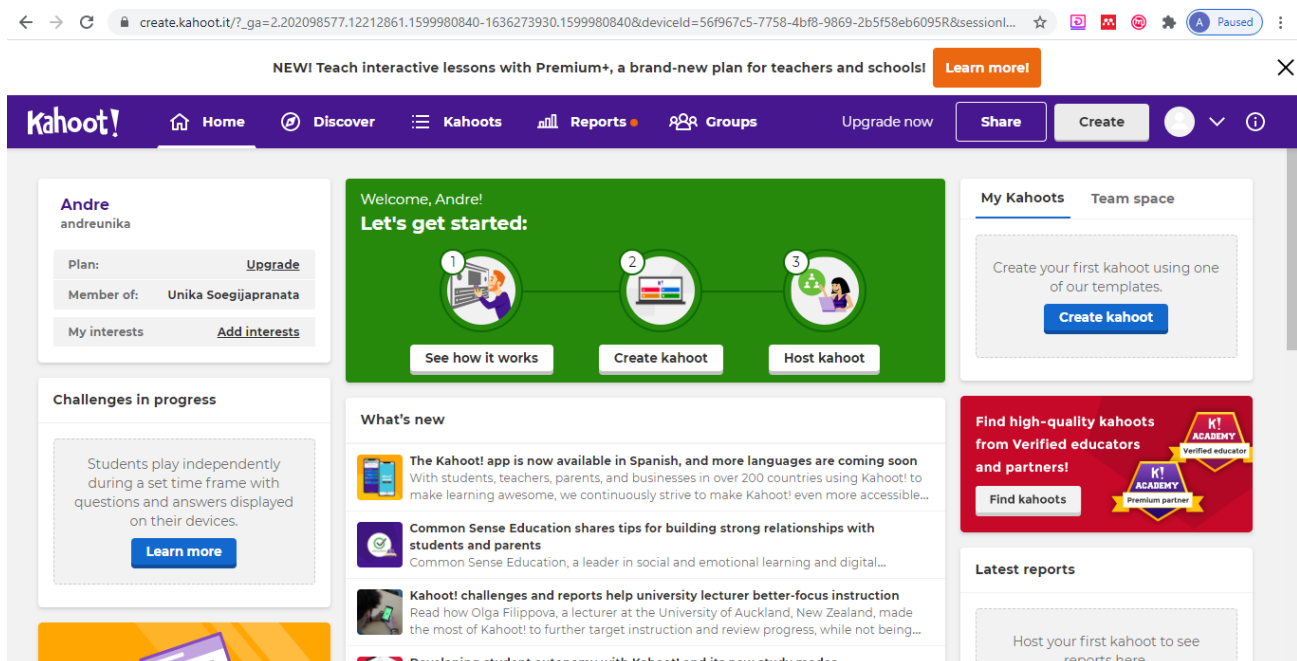
B. Membuat Kahoot

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



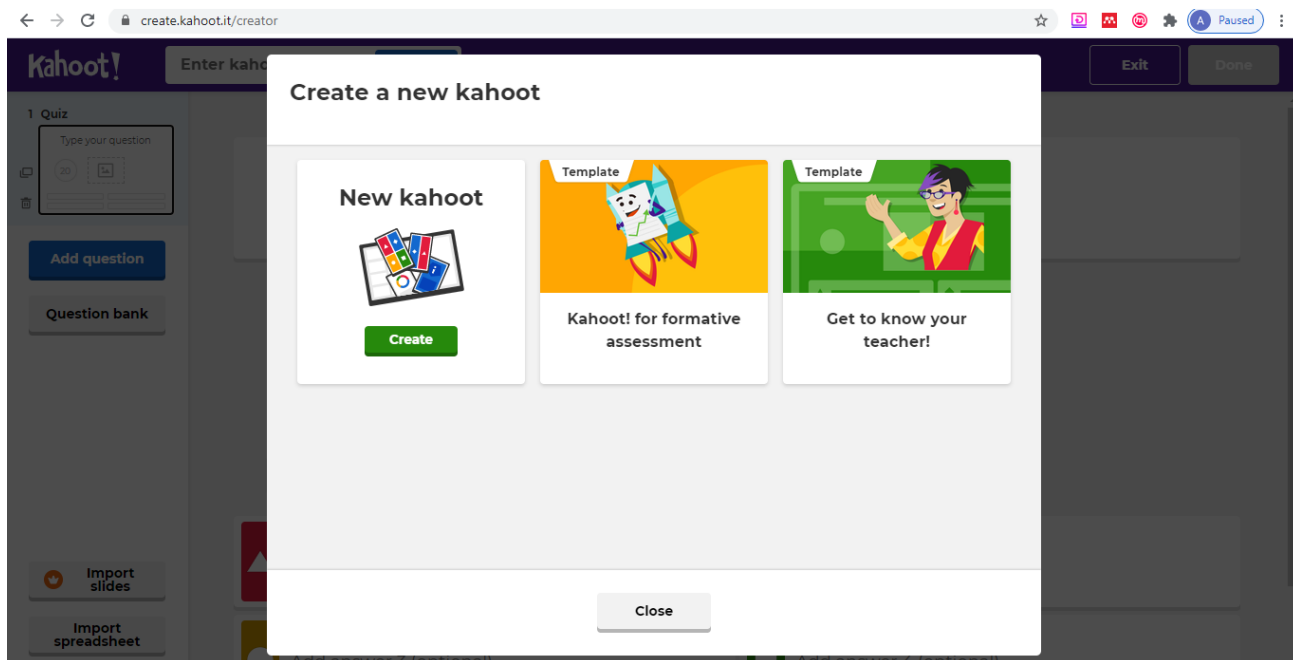
The image shows the Kahoot! welcome screen. A white modal window is centered over a dark purple background. The modal has the title "Welcome to Kahoot!" and the subtitle "Get started in a couple of clicks". It contains a registration form with the following fields: "Name (Optional)" with the value "Andre", "Username (Optional)" with the value "andreunika" and a "10" character count, "Country/Region" with the value "Indonesia", and "School name" with the value "Unika Soegijapranata". There are two buttons at the bottom: "Maybe later" and "Save and continue". A red banner on the left side of the modal says "HELLO! My name is" with a name tag graphic.

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



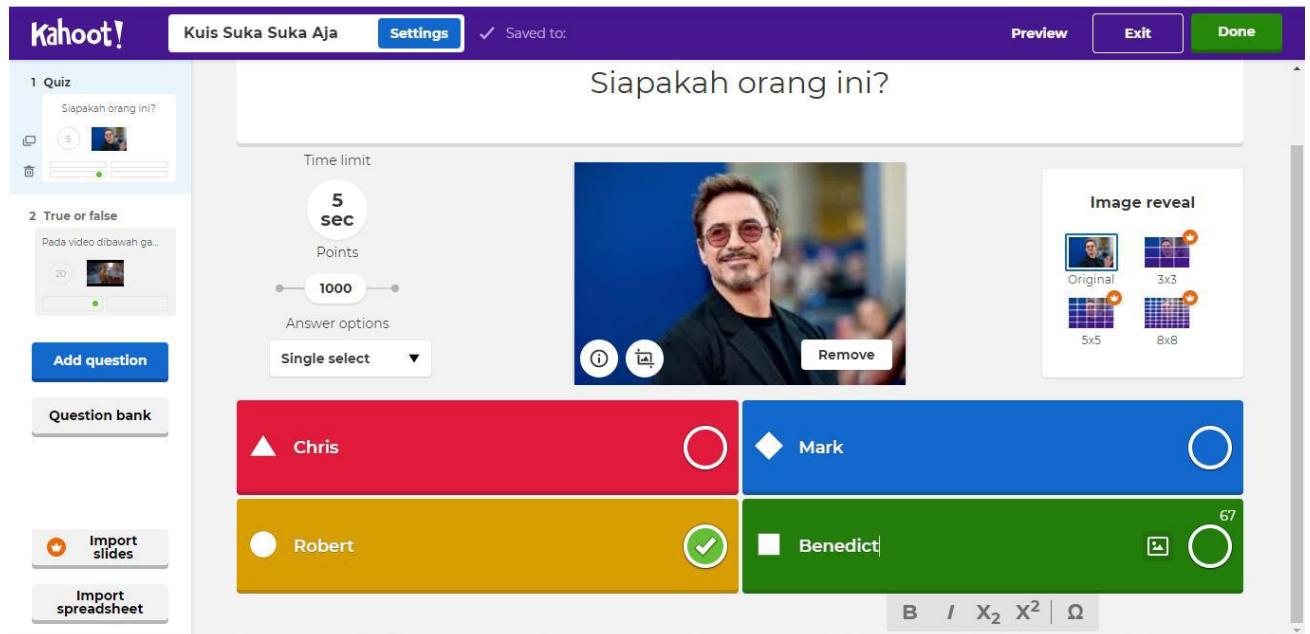
The image shows the Kahoot! dashboard after login. The top navigation bar is dark purple with the Kahoot! logo and links to Home, Discover, Kahoots, Reports, and Groups. There is a "Create" button in the top right corner. The main content area is divided into several sections: a left sidebar with user information (Andre, andreunika), a central "Welcome, Andre! Let's get started:" section with three steps (1. See how it works, 2. Create kahoot, 3. Host kahoot), a "What's new" section with recent updates, and a right sidebar with "My Kahoots" and "Team space" sections. The "Create kahoot" button is prominently displayed in the central section.

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

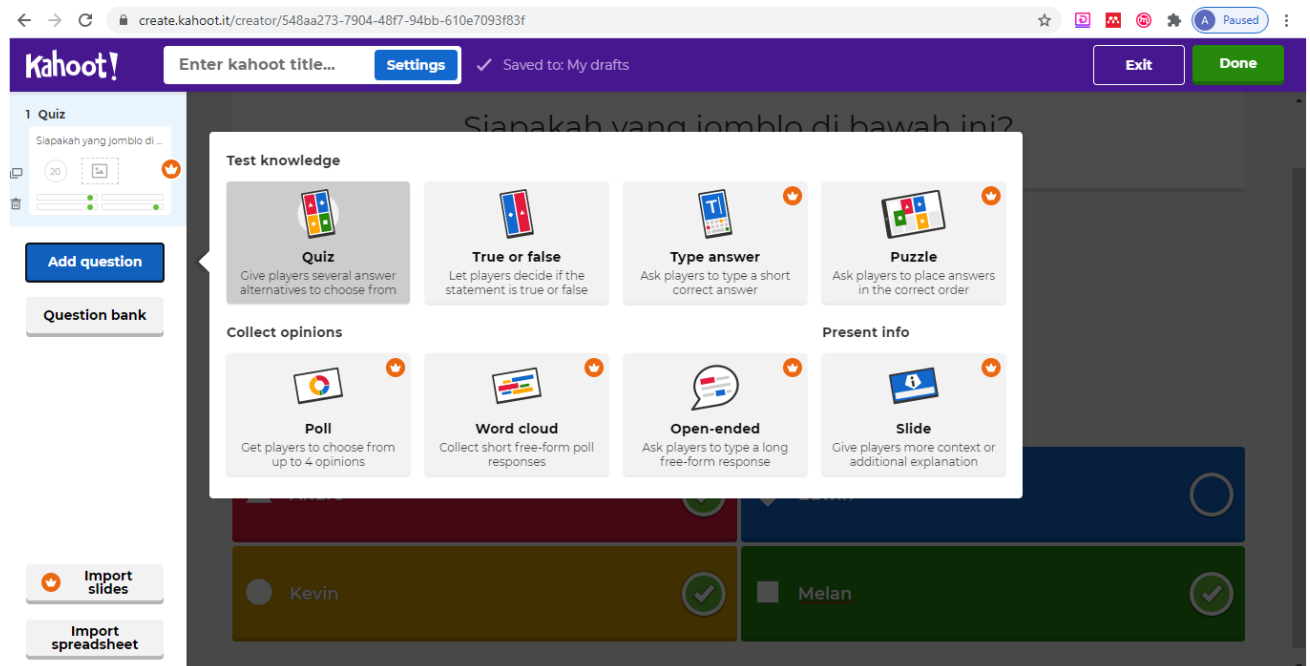


4. Mulailah membuat pertanyaan, untuk akun free hanya dapat membuat jenis pertanyaan “Quiz” dan “True or False”

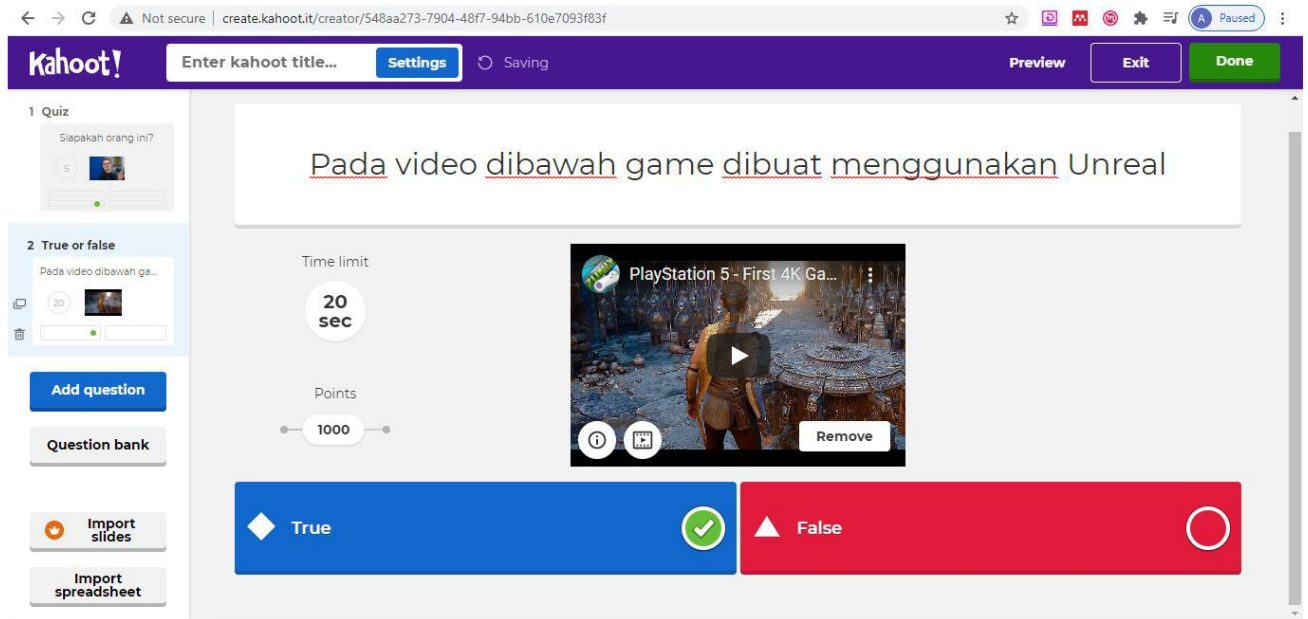
5. Contoh pertanyaan jenis ”Quiz”



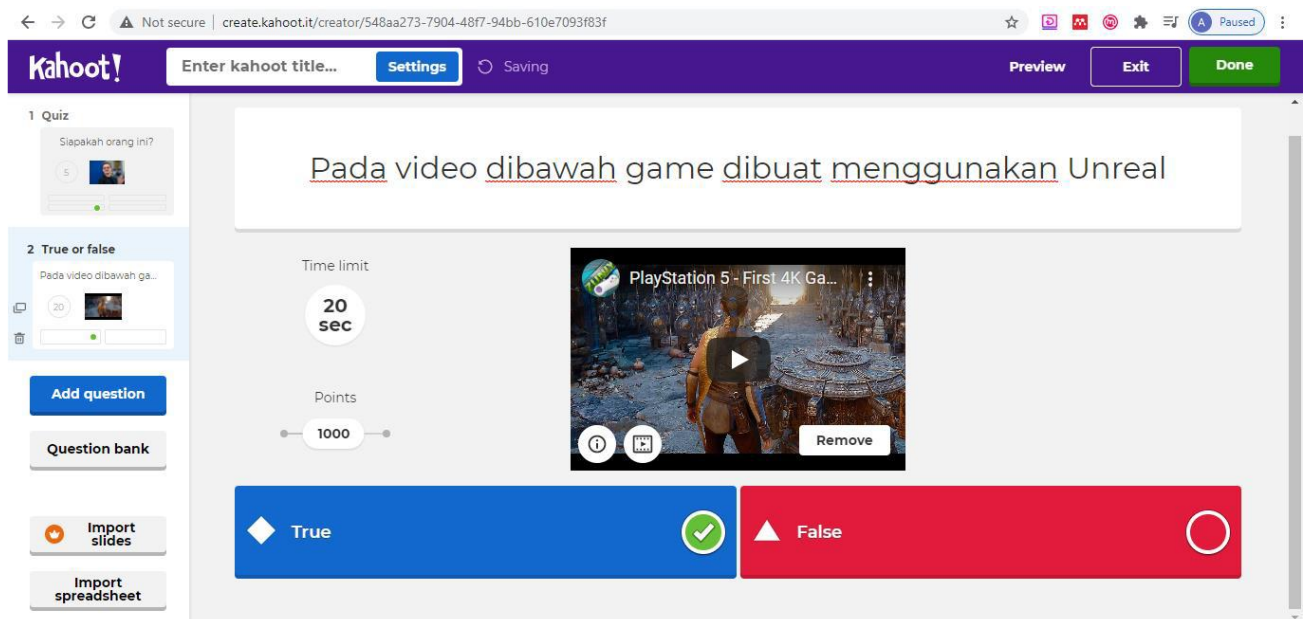
6. Untuk menambahkan pertanyaan baru, maka dapat klik tombol “Add Question” di bagian kiri dashboard.

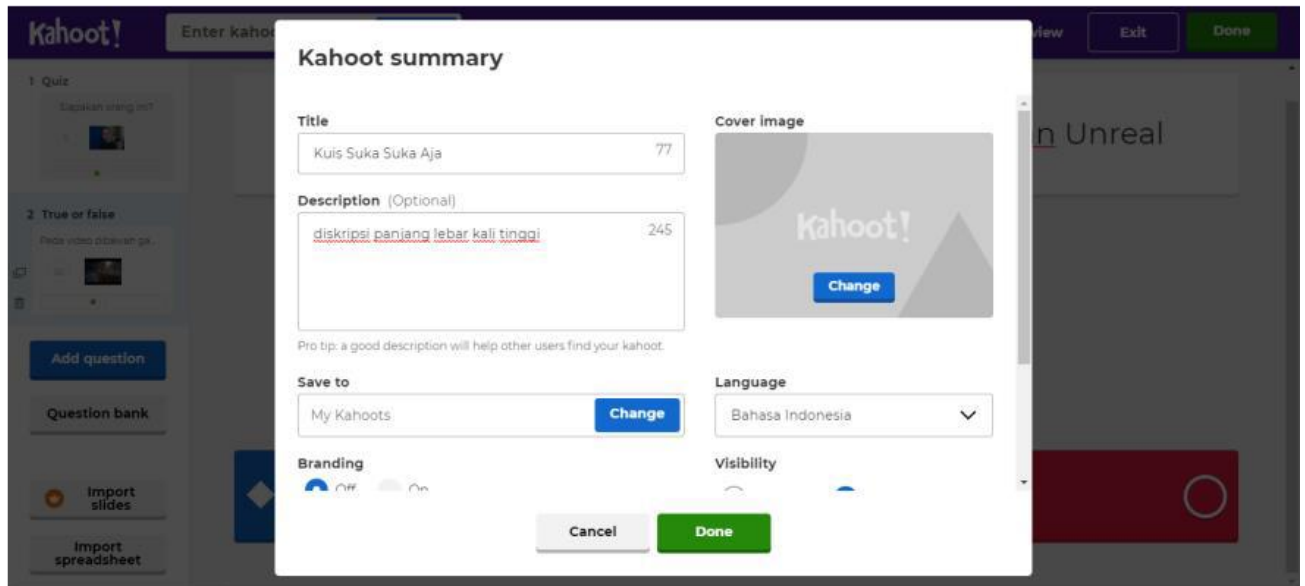


7. Contoh pertanyaan jenis “True or False”



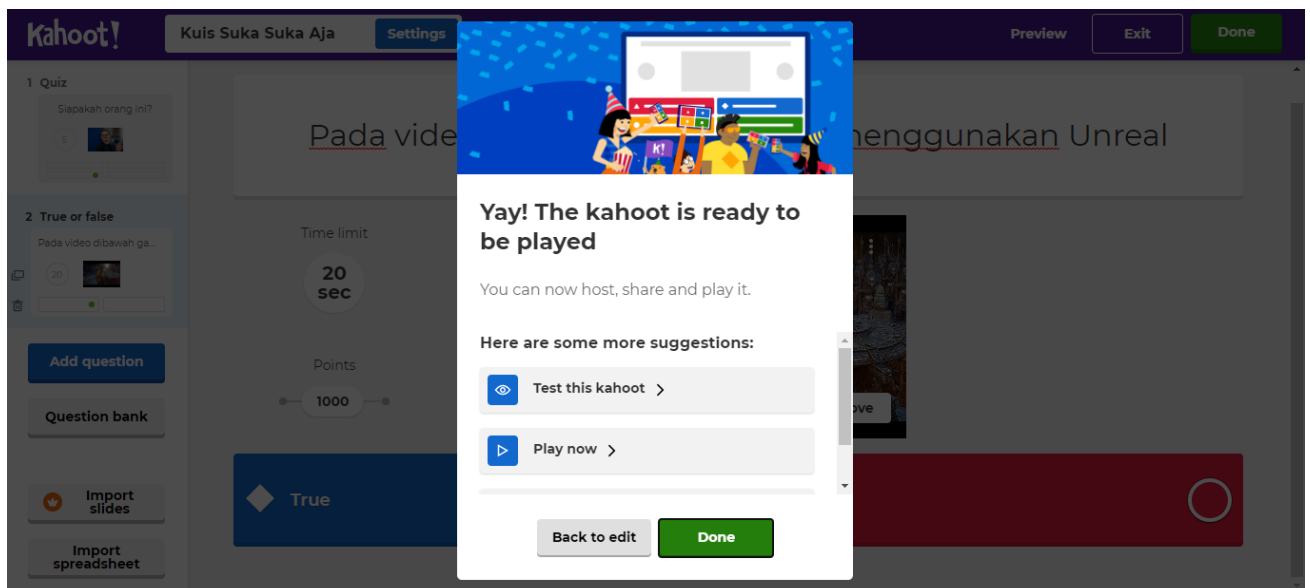
8. Setelah selesai membuat pertanyaan, maka dapat mengisi deskripsi Kahoot dengan klik tombol “Setting” di kiri atas dashboard.



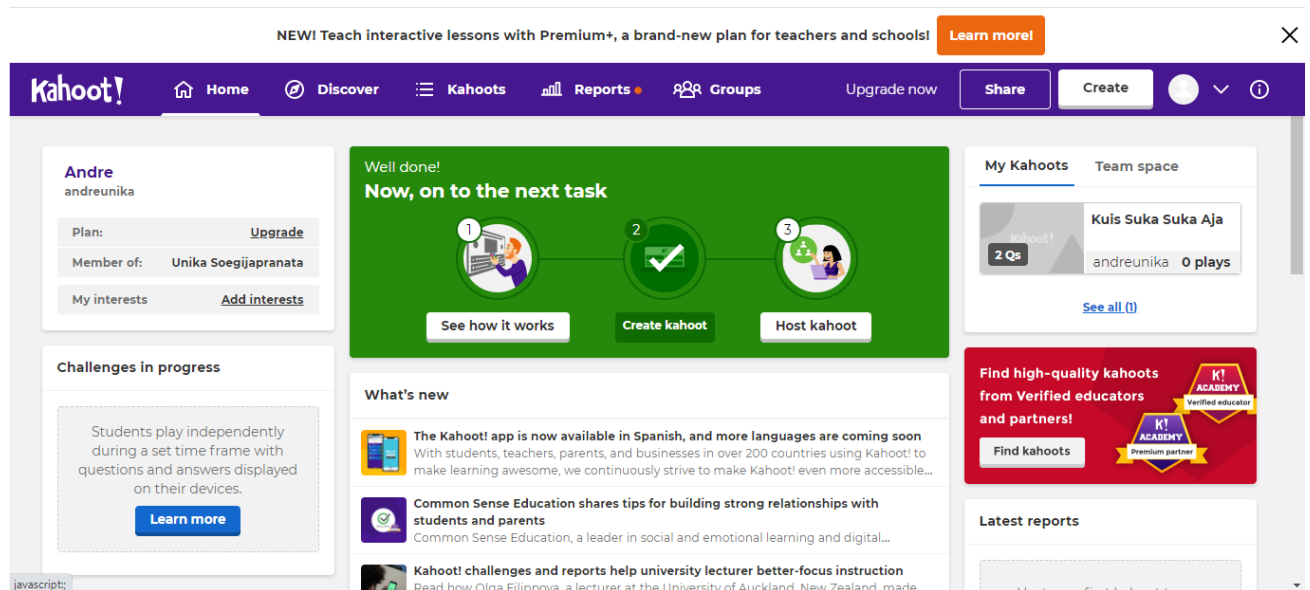


9. Setelah selesai membuat pertanyaan dan mengisi deskripsi kahoot, dapat klik tombol “Done” yang ada pada bagian kanan atas dashboard

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

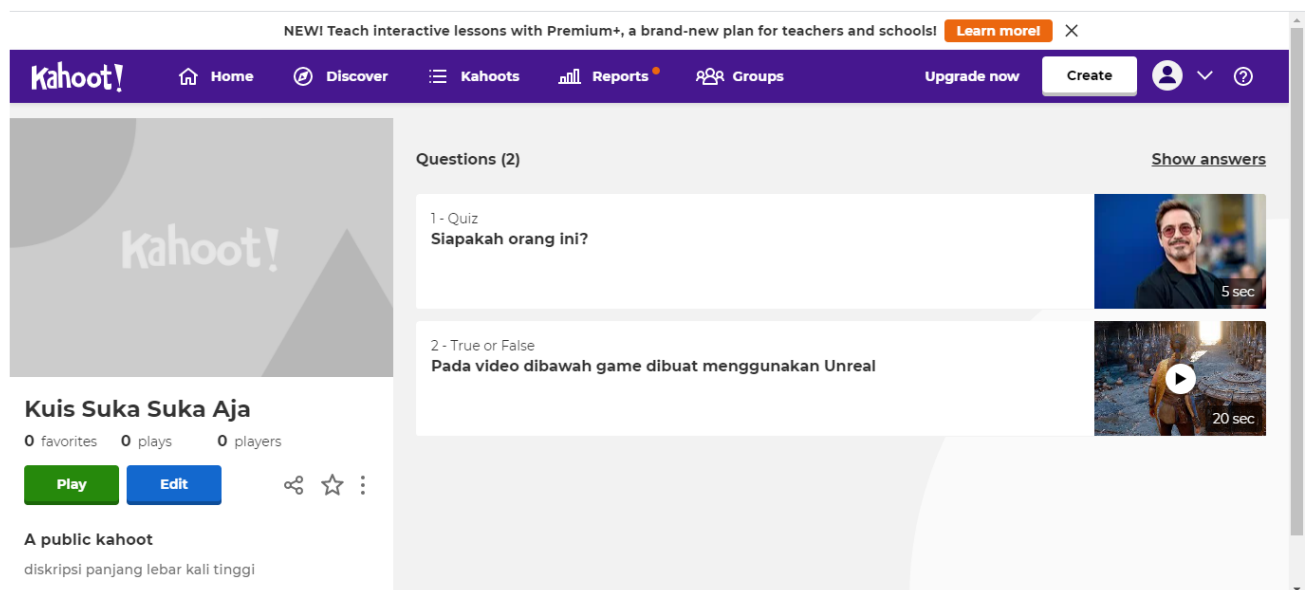


11. Kahoot yang berhasil terbuat akan tersimpan di bagian kanan dashboard.

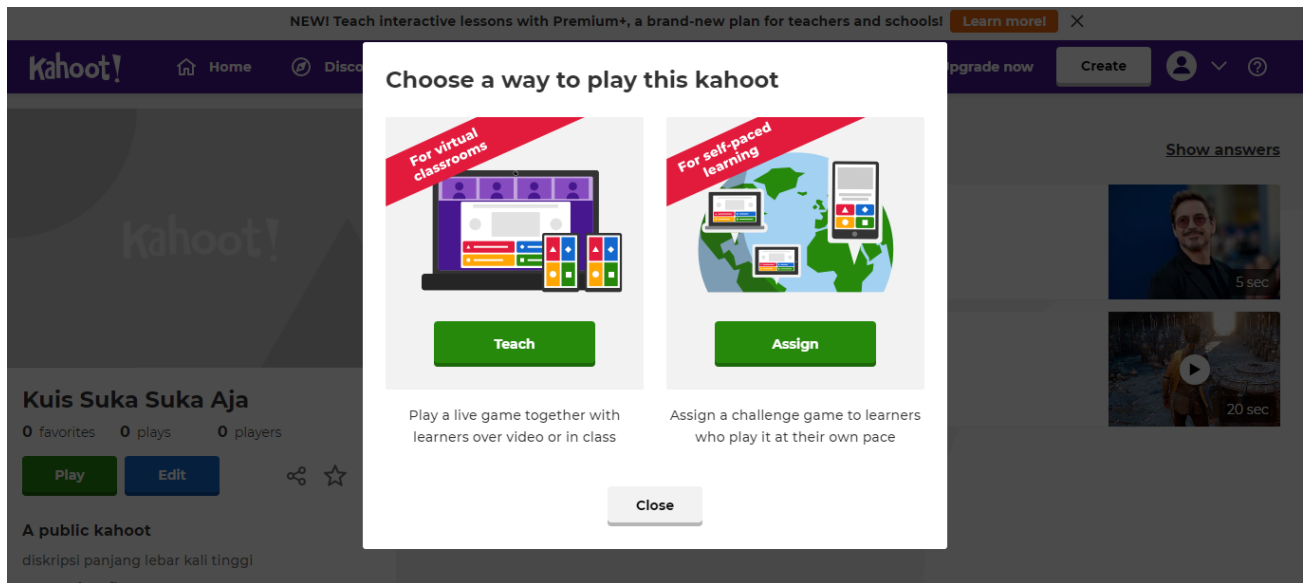


Bermain Kahoot

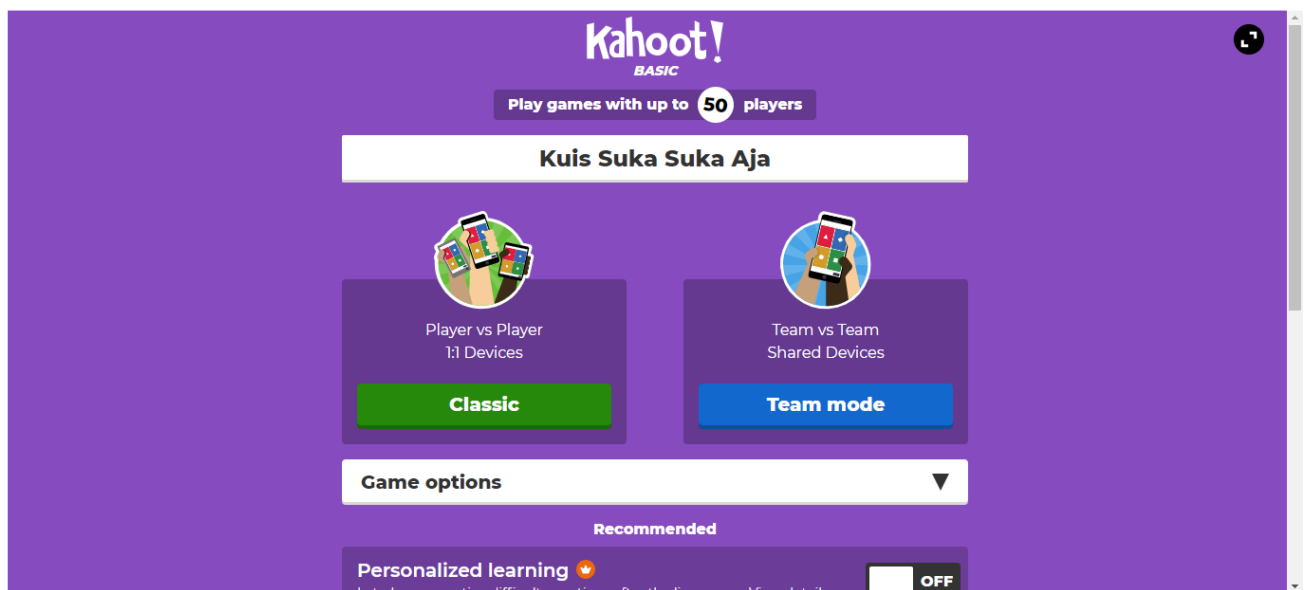
1. Untuk bermain kahoot, siswa dapat diminta untuk download aplikasi terlebih dahulu atau masuk ke halaman Kahoot, lalu klik tombol “Play” pada bagian atas dashboard
2. Untuk memulai bermain, dapat terlebih dahulu membuka kahoot yang sudah tersimpan, kemudian dapat langsung klik tombol “Play” di bagian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



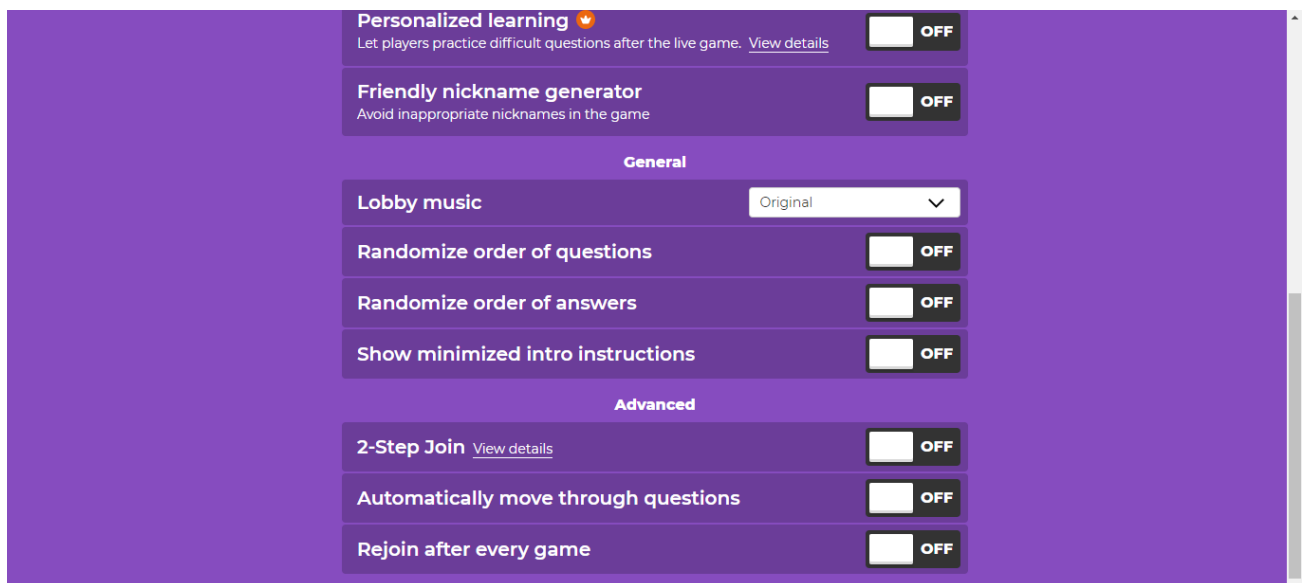
4. Setelah memilih mode permainan, berikutnya akan muncul opsi permainan, untuk virtual classroom disarankan menggunakan mode “Classic” agar setiap siswa dapat bermain secara mandiri.



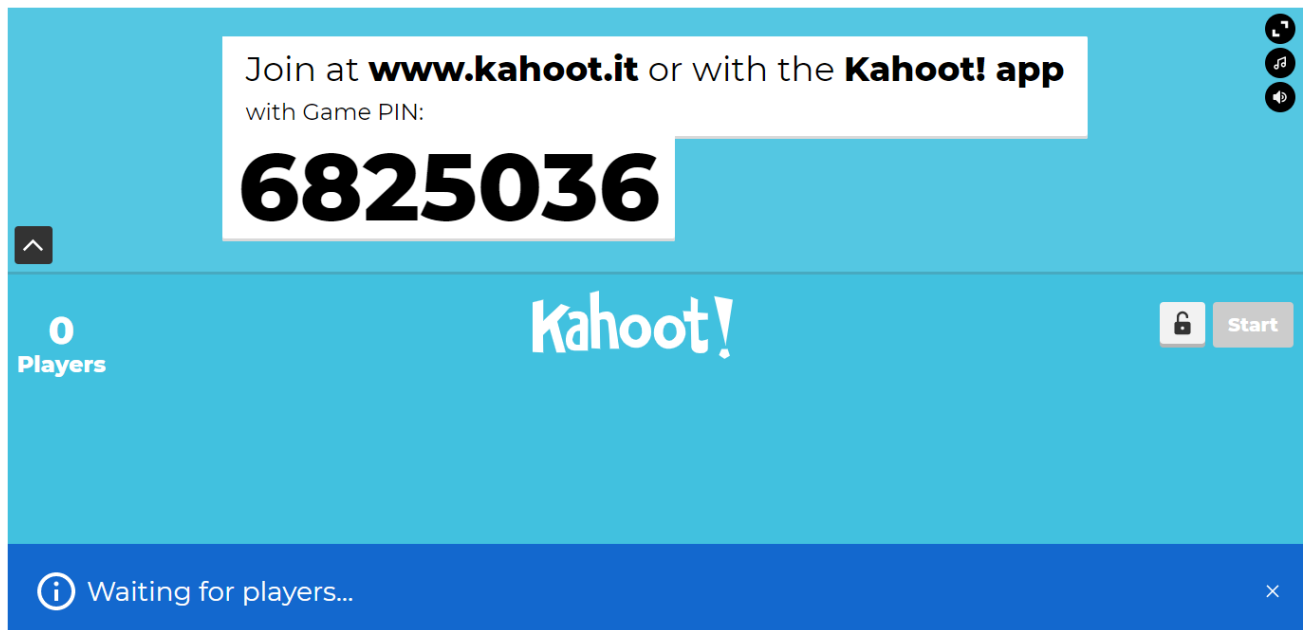
5. Ada beberapa opsi permainan yang dapat diatur oleh guru agar permainan menjadi lebih menarik.

- 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.

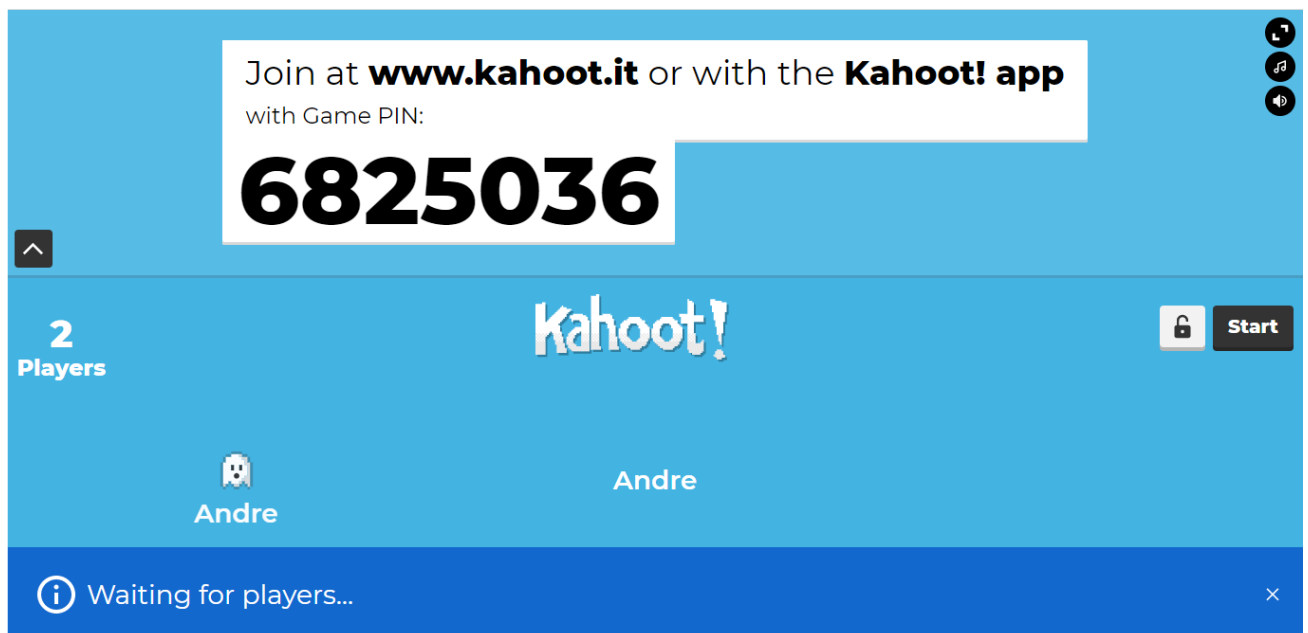


6. Setelah melakukan konfigurasi opsi permainan, silahkan klik mode “Classic” dan akan dapat memulai permainan. Saat mulai masuk ruang permainan akan muncul Kode Permainan yang harus diinputkan oleh siswa agar dapat mengikuti permainan

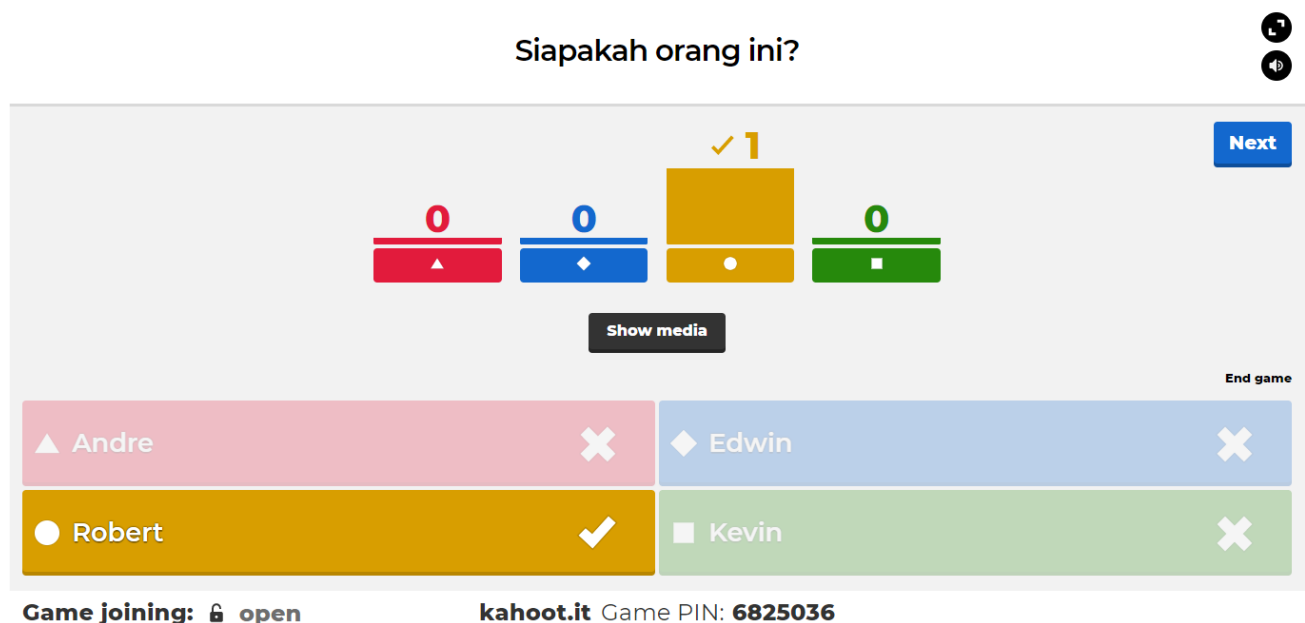


7. Jika siswa sudah berhasil masuk, maka namanya akan muncul di bagian bawah dashboard, dan jumlah pemain yang masuk akan terlihat di sebelah kiri tengah dashboard.

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>