

## Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Di SMP Pada Materi Bilangan Bulat

Dewi Anggreini<sup>1)</sup>, Sukiyanto<sup>2)\*</sup>, Denik Agustito<sup>3)</sup>,

<sup>1,2,3</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, Indonesia

Email: [anggreini1104@gmail.com](mailto:anggreini1104@gmail.com)<sup>1)</sup>, [sukiyanto.math@ustjogja.ac.id](mailto:sukiyanto.math@ustjogja.ac.id)<sup>2)\*</sup>, [agustito@ustjogja.ac.id](mailto:agustito@ustjogja.ac.id)<sup>3)</sup>

---

**Abstract:** *Enjoyable learning can influence student learning outcomes. Learning success is influenced by several factors, one of which is the learning media factor. Technology-based learning media is very likely to overcome problems that often arise in the world of learning. Because technology has a very important role in developing innovation, ideas or concepts in learning. With technology, learning can be packaged into games, one of which is the Kahoot educational game. The priority problems faced by junior high schools are: (1) Weak student understanding of negative integers (-). The solution to overcome this problem is: Improving student understanding by using Kahoot educational game-based learning media; (2) Teachers need innovation in learning. The solution to overcome this problem is: Introducing students to interactive learning media based on Kahoot educational games. The implementation of this community service uses a training method, using quantitative. The community service instrument uses a questionnaire. The results obtained are that this community service received high enthusiasm from community service participants (training) and partners where the community service was held.*

**Abstrak** *Pembelajaran yang menyenangkan bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi sangatlah memungkinkan dapat mengatasi permasalahan yang sering muncul di dunia pembelajaran. Karena teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan dalam pembelajaran. Dengan Teknologi, pembelajaran bisa dikemas menjadi permainan salah satunya dengan game edukasi kahoot. Permasalahan prioritas yang dihadapi SMP adalah: (1) Lemahnya pemahaman siswa terhadap bilangan bulat negatif (-). Solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah: Meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi kahoot; (2) Guru membutuhkan inovasi dalam pembelajaran. Solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah: Memperkenalkan kepada siswa tentang media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi kahoot. Pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode pelatihan, dengan menggunakan kuantitatif. Instrumen pengabdian menggunakan kuesioner. Hasil yang diperoleh yaitu bahwa pengabdian ini memperoleh antusias tinggi dari peserta pengabdian (pelatihan) serta mitra tempat pengabdian.*

---

**Keywords :** *Media Pembelajaran; Game Edukasi; Kahoot; Bilangan Bulat.*

### PENDAHULUAN

Pada era pembelajaran abad 21 siswa dituntut untuk mempunyai ketrampilan 4C (*Communication, Colaboration, Critical and Creativity thinking* serta *Problem solving*). Selain itu, di era digital ini siswa

dituntut untuk melek IT (Yusuf, 2012). Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan dalam pembelajaran, dengan menggunakan teknologi, pembelajaran bisa dikemas menjadi permainan salah satunya dengan media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi sudah menjadi hal yang umum dilakukan di dunia pendidikan. Hasil dari penggunaan teknologi tersebut diharapkan dapat membuat proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih praktis dan efisien (Widyasari, 2021). Selain itu diharapkan dapat menciptakan suasana baru dan menyenangkan bagi siswa. Wena dalam Jamiludin (2020) menyatakan manfaat dari pembelajaran berbasis teknologi adalah untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dapat memotivasi siswa dalam mengerjakan soal-soal dan dapat meningkatkan pemahaman siswa

Proses meningkatkan pemahaman peserta didik, dapat dilakukan memberi unsur rangsangan agar peserta didik semakin giat dalam belajar yaitu dengan membuat sistem evaluasi yang berbeda yang dapat membuka pola pikir peserta didik semakin luas dan kritis serta membuat pelajaran menjadi menarik. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan latihan mengerjakan soal-soal yang dapat mengembangkan pola pikir peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut guru lebih dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif terhadap proses pembelajaran, sehingga memperoleh hasil pembelajaran yang memuaskan (Nisa dkk, 2019).

Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Game simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing* (Vitianingsih, 2016). Secara umum diketahui pembelajaran dengan game atau permainan bersifat menyenangkan dan bisa memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan bisa mempengaruhi hasil belajar siswa (Sulistiyawati dkk, 2021). Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Menurut (Emira, 2023) guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya transfer of knowledge.

Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan ini, kegiatan pengabdian ini memilih menggunakan media pembelajaran berbasis online yaitu kahoot. Media pembelajaran berbasis online tersebut merupakan platform elearning yang digunakan secara gratis. Aplikasi pembelajaran kahoot berbasis permainan dapat menjadi media efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa. Penggunaan aplikasi game kahoot dapat menampilkan teks materi pelajaran, juga dapat memunculkan video yang terkoneksi dengan youtube (Hartanti, 2019). Kahoot dapat diakses di [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) yang tersambung oleh jaringan internet. Saat evaluasi pada akhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi

kahoot dapat membuat siswa tetap bersemangat dan merasa tidak monoton selama proses pembelajaran berlangsung (Sukiyanto dkk, 2023).

## **METODE**

Metode pelaksanaan pengabdian ini dalam bentuk pelatihan. Terdapat tiga tahapan yang dilakukan oleh tim pengabdian yaitu sebagai berikut:

### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mitra untuk menentukan waktu pelaksanaan, peserta pelatihan, serta kebutuhan teknis seperti perangkat dan jaringan internet. Selain itu, tim juga menyiapkan bahan ajar, panduan penggunaan Kahoot, serta instrumen evaluasi kegiatan.

### **2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan.**

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan sekolah. Siswa diperkenalkan dengan konsep media pembelajaran interaktif dan cara menggunakan aplikasi Kahoot. Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan praktik langsung, yaitu menjawab kuis interaktif berbasis game pada materi bilangan bulat. Dalam proses ini, siswa dibimbing untuk berpartisipasi aktif dan memahami materi melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

### **3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi.**

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan untuk memastikan siswa mampu menggunakan Kahoot secara mandiri serta memahami manfaatnya dalam pembelajaran matematika. Evaluasi dilakukan melalui observasi keaktifan siswa, hasil kuis, serta tanggapan peserta terhadap kegiatan. Melalui metode ini, kegiatan PKM diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi bilangan bulat serta menumbuhkan semangat belajar yang inovatif dan menyenangkan di era digital. Tahapan atau langkah-langkah pelaksanaan disesuaikan dengan tahapan solusi atas permasalahan atau persoalan prioritas yang dihadapi oleh mitra. Setiap tahapan disertai dengan luaran yang dapat diukur keberhasilannya

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

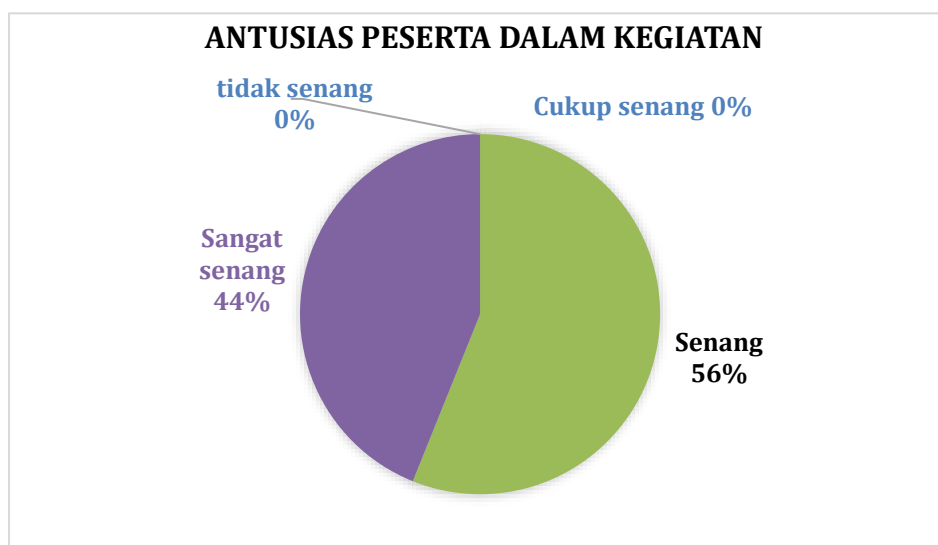
Pada kegiatan pengabdian ini diikuti sebanyak 40 peserta, yang bertempat di sekolah SMP Muhammadiyah Imogiri. Data pengabdian diperoleh dari hasil kuesioner yang terdiri dari 14 item. Kuesioner digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya aplikasi Kahoot, guna meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat. Langkah pertama kegiatan ini

dengan memberikan sebuah pengantar materi (pengenalan tentang kahoot) seperti yang tergambar dibawah ini:



Gambar 1. Materi pengenalan kahoot

Setelah diberikan sebuah pengantar tentang kahoot, tim pengabdian memberikan sebuah kuesioner. Adapun salah satu tanggapan siswa terhadap kegiatan ini sebanyak 23 responden menjawab senang, sedangkan sangat senang menjawab 18 responden. Adapun penjelasan tersebut dapat dijelaskan pada diagram berikut ini:



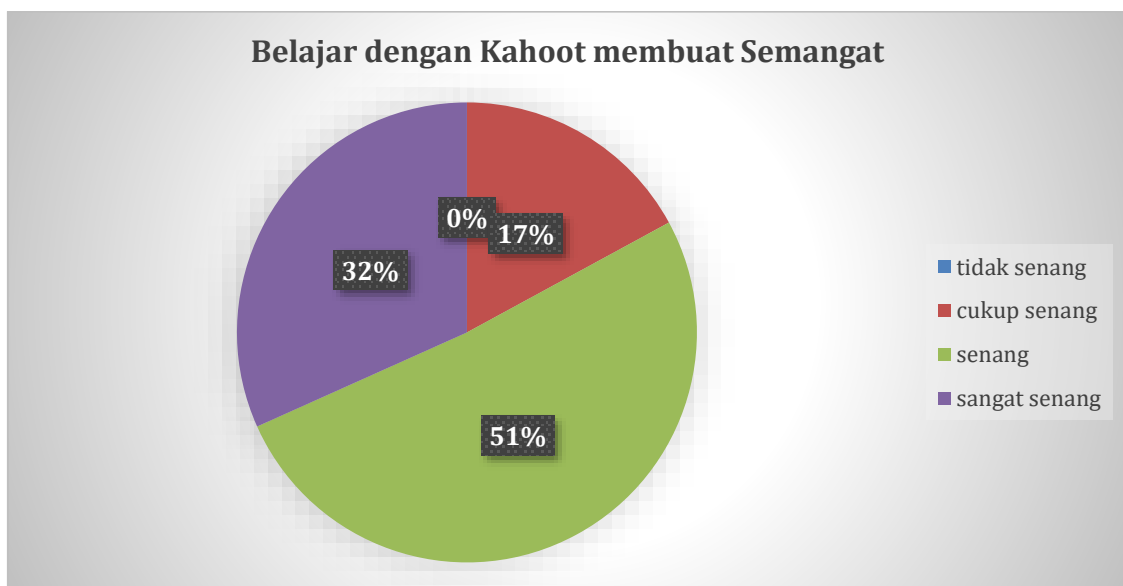
Gambar 2. Diagram antusias peserta PKM

Selanjutnya peserta sangat bersemangat saat belajar dengan menggunakan aplikasi kahoot. Tim pengabdian memberikan beberapa soal terkait dengan pemahaman siswa terhadap bilangan bulat.



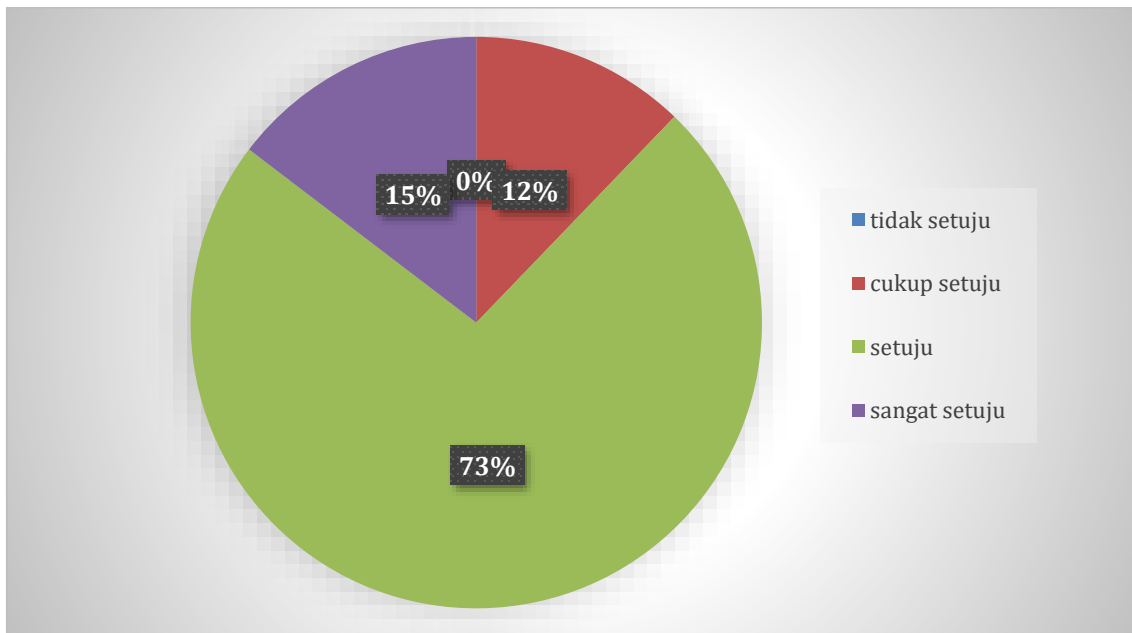
**Gambar 3. Penyampaian materi oleh tim pengabdian**

Adapun salah satu tanggapan siswa terhadap kegiatan ini sebanyak 21 responden menjawab senang, sedangkan sangat senang menjawab 13 responden, serta cukup senang 7 responden. Adapun penjelasan tersebut dapat dijelaskan pada diagram berikut ini:



**Gambar 4. Diagram responden**

Diagram responden menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan semangat. Hasil dari pernyataan tersebut sejalan dengan pada pernyataan responden bahwa kahoot dapat membantu responden mengingat kembali tentang materi bilangan bulat. Adapun salah satu tanggapan siswa terhadap kegiatan ini sebanyak 5 responden menjawab cukup setuju, sedangkan setuju menjawab 30 responden, serta sangat setuju 6 responden. Adapun penjelasan tersebut dapat dijelaskan pada diagram berikut ini:



**Gambar 3. Responden terbantu mengingat materi bilangan bulat dengan Kahoot**

Dari diagram tersebut menunjukkan bahwa ketika seseorang tertarik pada media atau metode pembelajaran yang diberikan oleh guru, maka ia akan semangat untuk mempelajarinya dan merasa tertantang untuk belajar serta akan memudahkan siswa untuk mempelajari materi. Hal ini disebabkan karena dalam menggunakan media pembelajaran kahoot siswa harus memiliki kemampuan aktif dalam berinteraksi di internet dengan mengerjakan kuis yang diberikan guru dan siswa yang pasif didalam membuka situs google dan mengerjakan tugas dengan tidak tepat waktu merasa ketinggalan sehingga keterlibatannya dalam proses pembelajaran menjadi berkurang.

### KESIMPULAN

Pengabdian ini telah memberikan dampak positif bagi siswa. Melalui kegiatan ini, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penggunaan Kahoot membantu siswa memahami konsep bilangan bulat dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong peningkatan literasi digital serta menciptakan suasana belajar yang inovatif sesuai perkembangan teknologi pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Emira Hayatina Ramadhan, & Hindun Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1), 78–85.
- Jamiludin, Darnawati, Waode, A.S.U. dan Anugrah, P.A. (2020). Pelatihan Kahoot pada Guru dalam Proses Evaluasi Belajar. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 1(2) : 63-67.
- Rofiatun Nisa', Sukiyanto, & Latifatul Mujtahidah. (2019). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika . *Jurnal Cendekia Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 11(2), 89-98. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v11i2.104>
- Sukiyanto, S., Kusumaningrum, B., Anggreini, D., & Agustito, D. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1). Hal 21-26.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Nur Afifah, D. S., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 56–57. <https://doi.org/10.23887/wms.v15i1.29851>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 1–8.
- Widyasari, N., Santi, A.U.P., Sari, P.K., & Sundi, V.H. 2021. Pelatihan Kahoot Sebagai E-Assesment untuk Guru SD di Cikole, Sukabumi. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(2).
- Yusuf, Moh. 2012. Peranan Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), 1 (1): 65-7