

Optimalisasi Media Pembelajaran Digital: Pelatihan Penggunaan Kahoot bagi Guru di SD 044852 Desa Bukit

Hawai Apriani Br Ginting ¹

¹Universitas Negeri Medan

hawai@unimed.ac.id¹

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi tuntutan penting dalam era pendidikan abad ke-21. Namun, pemahaman dan keterampilan guru sekolah dasar dalam mengaplikasikan media digital seperti Kahoot masih terbatas, khususnya di daerah pedesaan. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelatihan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif di SD 044852 Desa Bukit. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dengan pendekatan demonstratif dan praktik langsung. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat kuis pembelajaran, serta meningkatnya antusiasme guru terhadap penggunaan teknologi digital di kelas. Pelatihan ini diharapkan dapat mendorong transformasi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pelatihan guru, Kahoot, Media Pembelajaran Digital, Sekolah Dasar, Literasi Digital

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan merupakan salah satu konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada abad ke-21. Proses pembelajaran di era ini dituntut untuk lebih adaptif, inovatif, dan responsif terhadap dinamika teknologi yang terus berkembang (Selwyn, 2012). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, melainkan sebagai instrumen strategis dalam mencapai kompetensi utama abad ke-21, yakni berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital (Trilling & Fadel, 2009). Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran harus diimbangi dengan peningkatan kapasitas literasi digital dan penguasaan terhadap berbagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu inovasi teknologi yang semakin populer dalam mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan adalah Kahoot!, sebuah platform game-based learning yang memungkinkan guru merancang kuis interaktif dalam bentuk

permainan digital. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Kahoot! mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pencapaian hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional (Wang, 2015; Plump & LaRosa, 2017). Platform ini juga mendukung strategi pembelajaran berbasis partisipasi, di mana siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam proses belajar melalui kuis interaktif yang kompetitif dan menyenangkan.

Namun demikian, implementasi media pembelajaran digital di lingkungan sekolah dasar, khususnya di daerah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar), masih menghadapi berbagai tantangan. Keterbatasan infrastruktur, rendahnya akses terhadap internet, serta kurangnya pelatihan yang sistematis bagi guru menjadi hambatan signifikan dalam mengadopsi teknologi pendidikan secara optimal (UNESCO, 2020). Studi oleh Warschauer & Matuchniak (2010) menegaskan bahwa kesenjangan digital tidak hanya mencakup akses terhadap perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan pengguna dalam memanfaatkannya untuk tujuan pembelajaran yang bermakna.

Kondisi ini tercermin di SD 044852 Desa Bukit, Kabupaten Karo, di mana mayoritas guru belum memiliki pengetahuan maupun keterampilan dalam menggunakan platform Kahoot! ataupun media digital pembelajaran lainnya. Berdasarkan observasi awal, belum ada integrasi sistematis antara teknologi digital dengan strategi pembelajaran yang diterapkan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan inovasi pembelajaran dan kapasitas guru sebagai agen utama pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Sebagai upaya untuk menjembatani kesenjangan tersebut, diperlukan intervensi pelatihan berbasis kebutuhan (*needs-based training*) yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga kontekstual. Pelatihan penggunaan Kahoot! dirancang untuk membekali guru dengan kemampuan teknopedagogik, sebagaimana ditekankan dalam kerangka kerja TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), yang menekankan perlunya keseimbangan antara pemahaman terhadap teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya diajarkan cara menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana mengintegrasikannya secara bermakna ke dalam praktik pembelajaran.

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelatihan penggunaan Kahoot! bagi guru di SD 044852 Desa Bukit secara sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi hasil pelatihan. Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan dalam pemahaman, keterampilan, dan sikap guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai bagian dari transformasi pedagogi di sekolah dasar.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran digital bagi guru-guru SD 044852 Desa Bukit. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) ke dalam proses belajar-mengajar, khususnya untuk jenjang sekolah dasar.

Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di SD 044852 Desa Bukit, Kabupaten Karo, Sumatera Utara, selama dua hari, yakni pada tanggal 10–11 Maret 2025. Kegiatan dilakukan secara luring (tatap muka) dengan menerapkan protokol kesehatan sesuai ketentuan yang berlaku.

Sasaran dan Mitra Kegiatan

Sasaran kegiatan ini adalah 10 orang guru dari SD 044852 yang terdiri atas guru kelas rendah dan kelas tinggi. Para peserta merupakan guru tetap dan honorer yang telah mengajar minimal satu tahun. Sekolah mitra dipilih berdasarkan hasil komunikasi awal dengan kepala sekolah yang menunjukkan minat tinggi terhadap peningkatan kompetensi guru di bidang teknologi pembelajaran, namun dengan keterbatasan akses dan pengalaman terhadap penggunaan media digital.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Koordinasi dan Perizinan

- a. Koordinasi awal dilakukan dengan kepala sekolah untuk menyampaikan tujuan, manfaat, dan rencana pelaksanaan kegiatan.
- b. Perizinan resmi didapatkan dalam bentuk surat tugas dan dukungan dari pihak sekolah.

2. Persiapan Materi dan Perangkat

- a. Tim pelaksana menyusun modul pelatihan yang mencakup: pengantar *Kahoot!*, langkah-langkah pembuatan akun, cara membuat kuis, serta strategi penggunaannya dalam pembelajaran SD.
- b. Disiapkan juga perangkat pendukung berupa laptop, jaringan internet, LCD proyektor, dan handout pelatihan.

3. Pelaksanaan Pelatihan

- a. Hari Pertama: Pengenalan teori dan praktik dasar mengenai *Kahoot!*.
- b. Hari Kedua: Pendampingan praktik pembuatan kuis dan simulasi penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran interaktif.
- c. Kegiatan bersifat partisipatif dengan pendekatan *learning by doing*, di mana peserta secara aktif mencoba dan mendesain kuis sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan.

4. Refleksi dan Evaluasi

Di akhir sesi, dilakukan refleksi kelompok dan evaluasi melalui diskusi terbuka serta pengisian lembar umpan balik mengenai pemahaman materi, manfaat kegiatan, serta rencana tindak lanjut dari peserta.

Pendekatan dan Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatoris, di mana mitra tidak hanya menjadi objek kegiatan, tetapi juga subjek aktif dalam proses pelatihan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pemberdayaan masyarakat yang bertujuan meningkatkan kemandirian mitra (Suharto, 2013). Untuk memudahkan pemahaman, kegiatan pelatihan didesain dengan prinsip *andragogi*, yaitu pembelajaran bagi orang dewasa yang menekankan pada pengalaman praktis, relevansi langsung dengan tugas profesional mereka, serta proses reflektif (Knowles et al., 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran interaktif di SD 044852 Desa Bukit menunjukkan hasil yang menggembirakan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran, tetapi juga mendorong perubahan sikap dan kesiapan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar.

Peningkatan Kompetensi Digital Guru

Sebelum pelatihan, hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa 80% peserta belum pernah menggunakan *Kahoot!* dan sebagian besar belum memiliki akun. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan literasi digital yang signifikan, sebagaimana diidentifikasi oleh Warschauer dan Matuchniak (2010), yang menyatakan bahwa tantangan dalam pendidikan digital bukan hanya persoalan akses, tetapi juga keterampilan pengguna.

Setelah mengikuti pelatihan, semua peserta berhasil membuat akun *Kahoot!*, memahami cara membuat kuis interaktif, serta mempraktikkannya secara langsung melalui simulasi di kelas pelatihan. Guru-guru menyatakan bahwa proses pembuatan kuis sangat intuitif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Ini membuktikan bahwa, dengan pendekatan pelatihan yang tepat dan berbasis praktik, guru di daerah dengan keterbatasan infrastruktur sekalipun mampu mengadopsi media digital secara efektif (Plump & LaRosa, 2017).

Perubahan Sikap terhadap Teknologi Pembelajaran

Salah satu indikator keberhasilan pelatihan ini adalah meningkatnya antusiasme dan kepercayaan diri guru terhadap penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Beberapa guru mengaku sebelumnya merasa canggung dan enggan menggunakan aplikasi berbasis internet karena takut salah atau tidak memahami teknologi. Namun, setelah melalui pelatihan dua hari ini, mereka menunjukkan sikap yang jauh lebih terbuka, bahkan mulai merancang rencana implementasi *Kahoot!* dalam mata pelajaran tematik, Bahasa Indonesia, dan Matematika.

Perubahan sikap ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis *andragogi*—yang menekankan pembelajaran partisipatif dan berbasis pengalaman—sangat efektif dalam meningkatkan penerimaan teknologi oleh guru (Knowles et al., 2015). Guru merasa terlibat secara aktif dalam proses, bukan sekadar menjadi objek pelatihan.

Penerapan dalam Konteks Keterbatasan Infrastruktur

Meskipun pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru, pelaksanaan *Kahoot!* di kelas masih menghadapi beberapa tantangan. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan jumlah perangkat digital (laptop atau smartphone) dan koneksi internet yang tidak stabil di ruang kelas. Namun, guru menunjukkan inisiatif dengan berbagi perangkat antar siswa dan menjadwalkan kegiatan kuis secara bergilir sesuai kondisi.

Kreativitas guru dalam menyiasati keterbatasan ini menjadi indikator penting bahwa pelatihan telah mendorong terbentuknya resiliensi pedagogis, yakni kemampuan guru untuk tetap melaksanakan pembelajaran secara efektif meskipun berada dalam kondisi terbatas (UNESCO, 2020). Dengan dukungan kepala sekolah dan komitmen guru, pemanfaatan *Kahoot!* dapat terus dikembangkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di sekolah.

Relevansi dengan Program Merdeka Belajar

Penggunaan *Kahoot!* juga sejalan dengan semangat kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan, berorientasi pada siswa, serta fleksibel sesuai konteks sekolah dan peserta didik. Pelatihan ini telah membuka wawasan guru bahwa media digital bukanlah sekadar alat bantu, melainkan bagian integral dari pembelajaran abad ke-21 yang adaptif dan bermakna.

PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran digital interaktif di SD 044852 Desa Bukit telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogis guru sekolah dasar. Melalui pendekatan pelatihan partisipatif berbasis praktik (*learning by doing*), para guru berhasil memahami konsep, teknis penggunaan, dan strategi implementasi *Kahoot!* dalam konteks pembelajaran tematik di tingkat dasar.

Pelatihan ini juga berhasil mengubah paradigma sebagian guru yang semula ragu terhadap penggunaan teknologi menjadi lebih terbuka, percaya diri, dan antusias dalam mengadopsi media pembelajaran berbasis digital. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metode pelatihan yang tepat, guru-guru di daerah dengan keterbatasan infrastruktur sekalipun mampu bertransformasi menjadi fasilitator pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Dampak dan Implikasi

Dampak langsung dari kegiatan ini terlihat dari keberhasilan semua peserta dalam membuat akun, menyusun kuis, serta mempresentasikan hasilnya dalam sesi praktik. Dampak tidak langsung mencakup terbentuknya sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar, serta lahirnya inisiatif dari para guru untuk mulai merancang kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan *Kahoot!* secara rutin.

Kegiatan ini juga mendukung arah kebijakan pendidikan nasional, khususnya *Merdeka Belajar*, yang menekankan pentingnya pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan, dan berbasis pada konteks kebutuhan peserta didik. Dengan mengintegrasikan *Kahoot!* ke dalam pembelajaran, guru tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga turut membangun budaya belajar yang kolaboratif dan berorientasi pada partisipasi aktif.

Rekomendasi dan Tindak Lanjut

Agar hasil pelatihan ini berkelanjutan, beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan antara lain:

1. Pendampingan Berkala

Diperlukan program pendampingan lanjutan untuk memastikan implementasi *Kahoot!* dapat berjalan secara konsisten dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Pengadaan Sarana Pendukung

Pemerintah daerah, sekolah, dan pemangku kepentingan pendidikan diharapkan mendukung penyediaan perangkat TIK dan jaringan internet yang memadai sebagai infrastruktur dasar pengembangan media digital.

3. Pelatihan Lanjutan dan Replikasi

Perlu dikembangkan pelatihan lanjutan yang mencakup integrasi media digital lainnya, serta mereplikasi kegiatan serupa ke sekolah dasar lain di wilayah sekitar yang memiliki karakteristik dan kebutuhan serupa.

4. Integrasi dalam Komunitas Guru

Disarankan agar guru-guru peserta pelatihan membentuk kelompok kerja atau komunitas belajar digital untuk saling berbagi praktik baik dan memperkuat jejaring kolaborasi pedagogis.

Dengan semangat kolaboratif dan dukungan lintas pihak, transformasi digital dalam pendidikan dasar bukan lagi sebuah wacana, tetapi dapat diwujudkan secara nyata melalui pemberdayaan guru sebagai agen perubahan di ruang kelas masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development* (8th ed.). New York: Routledge.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Selwyn, N. (2012). *Education in a Digital World: Global Perspectives on Technology and Education*. New York: Routledge.

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- UNESCO. (2020). *COVID-19 and Digital Learning: Managing the Crisis and Building Resilience*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/>
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes. *Review of Research in Education*, 34(1), 179–225. <https://doi.org/10.3102/0091732X09349791>