

PELATIHAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DALAM MENDESAIN EVALUASI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN DI SD NEGERI 20 RANGAS

Muhammad Rafli¹, Yuni Sriwani², Ulfah Damayanti³, Nurhira⁴, Anita⁵, Putri⁶,
Uhwah Hasanah⁷, Evy Segarawati Ampry⁸, Muh. Inayah A.M.⁹

¹⁻⁹ Universitas Sulawesi Barat

Jl. Prof. Dr. Baharuddin Lopa, Talumung, Majene, Sulawesi Barat

E-mail: raflisuharli@gmail.com¹, yunisriwani12@gmail.com², ulfahdamayanti707@gmail.com³,
nurhira1008@gmail.com⁴, anitamajene6@gmail.com⁵, putr03000@gmail.com⁶,
uhwah.hasanah@unsulbar.ac.id⁷, evysegarawatiampy@unsulbar.ac.id⁸,
muhinayah@unsulbar.ac.id⁹

Abstrak

Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk memiliki kemampuan literasi digital dan mampu berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Salah satu bentuk inovasi dalam menciptakan diterapkan adalah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot di SD Negeri 20 Rangas. Metode Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui model pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung, yang melibatkan guru secara aktif dalam setiap tahap pelatihan. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi tentang konsep pembelajaran berbasis teknologi, dilanjutkan dengan pemaknaan penggunaan aplikasi Kahoot, dan diakhiri dengan praktik pembuatan kuis serta presentasi hasil karya peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru sangat antusias dan mampu mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media evaluasi pembelajaran berbasis permainan digital. Melalui pelatihan ini, guru yang sebelumnya belum mengenal Kahoot kini mampu merancang dan menerapkan media tersebut dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif dan memotivasi siswa untuk terus belajar.

Kata Kunci: Pelatihan Guru, Aplikasi Kahoot, Evaluasi Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik dan bermakna [1]. Kompetensi abad ke-21 menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif yang dapat difasilitasi melalui pemanfaatan teknologi [2]. Oleh karena itu guru perlu memiliki literasi digital yang memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan. Evaluasi tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil belajar, tetapi juga untuk memberikan umpan balik kepada guru dan siswa agar pembelajaran lebih efektif. Proses evaluasi pembelajaran sering kali dilakukan secara konvensional melalui tes tertulis yang monoton dan kurang memotivasi siswa. Evaluasi yang interaktif, menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan antusiasme serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran [3]. Salah satu media digital yang dapat digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah aplikasi Kahoot, yang merupakan aplikasi kuis interaktif berbasis game edukasi yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi karena guru dapat membuat pertanyaan secara daring yang dijawab oleh siswa secara langsung menggunakan perangkat masing-masing.

Kahoot adalah sebuah *platform* yang merupakan hasil kolaborasi (proyek bersama) antara Universitas Teknologi dan Sains Norwegia dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai penggagasnya. Kahoot memiliki dua alamat situs web, yaitu <https://kahoot.com/> yang ditujukan untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk siswa. *Platform* ini beserta beberapa fiturnya dapat diakses

dan digunakan secara gratis (aplikasi berbasis). *Platform* ini fokus pada proses evaluasi pembelajaran melalui permainan, baik secara kelompok maupun individu, serta terhubung dengan jaringan internet.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara singkat dengan guru di SD Negeri 20 Rangas, ditemukan beberapa permasalahan nyata sebelum pelatihan dilaksanakan. Sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan literasi digital, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Evaluasi pembelajaran umumnya masih dilakukan secara konvensional melalui tes tertulis dan latihan soal di buku paket, sehingga variasi media evaluasi pembelajaran sangat terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran. Selain itu, guru juga mengaku belum memiliki kepercayaan diri untuk menggunakan media evaluasi digital karena minimnya pengalaman dan pendampingan teknis. Permasalahan tersebut menjadi dasar dilaksanakannya kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. [4] menyatakan bahwa Kahoot efektif meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu guru dalam menciptakan evaluasi pembelajaran yang menarik. Dengan demikian, pemanfaatan Kahoot dapat menjadi sarana bagi guru untuk mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain evaluasi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Selain itu, transformasi pendidikan di era digital menuntut guru untuk mampu memanfaatkan berbagai perangkat dan platform teknologi guna mendukung proses pembelajaran yang adaptif. Pemerintah juga menekankan pentingnya integrasi teknologi melalui berbagai kebijakan seperti Kurikulum Merdeka dan penguatan literasi digital bagi guru. Penelitian-penelitian terbaru menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga berpengaruh pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [5]. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu terus meningkatkan kapasitasnya dalam menguasai perangkat digital agar mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Kahoot sebagai salah satu media evaluasi berbasis permainan (*game-based learning*) menawarkan solusi untuk tantangan tersebut. Penggunaan Kahoot memungkinkan guru menghadirkan bentuk evaluasi yang lebih inovatif, kompetitif, dan mendorong partisipasi siswa secara langsung. Sifatnya yang *real-time* membuat guru dapat memantau hasil belajar siswa secara cepat serta menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan. Dengan demikian, pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot bagi guru sangat relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Melihat kesenjangan antara tuntutan profesional guru di era digital dan kemampuan aktual guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, kegiatan pelatihan ini menjadi sangat penting untuk diselenggarakan. Pelatihan ini diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan teknis mengenai penggunaan aplikasi Kahoot, tetapi juga membantu guru mengembangkan kreativitas dalam merancang evaluasi yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pelatihan ini sekaligus menjadi langkah awal dalam memperkuat budaya inovasi pembelajaran di SD Negeri 20 Rangas.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 20 Rangas, Sebagian besar guru belum memanfaatkan aplikasi Kahoot karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam pengoperasian teknologi pembelajaran. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan pelatihan yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan digital dan kreativitas mereka. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan untuk memberikan pelatihan pembuatan media evaluasi berbasis aplikasi Kahoot kepada guru SD Negeri 20 Rangas.

Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk memberikan pelatihan pembuatan media evaluasi berbasis aplikasi Kahoot kepada guru SD Negeri 20 Rangas. Pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis praktik langsung, sehingga peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mempraktikkan keterampilan yang diperoleh. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu mendesain evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru dalam memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran, sekaligus mendorong guru agar lebih percaya diri dalam menerapkan teknologi digital dalam proses pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi langkah strategis untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif, relevan, dan sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 di lingkungan sekolah dasar.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan model klasik. Pendekatan ini bertujuan agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga dapat secara langsung mempraktikkan pembuatan media evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot. Pendekatan ini juga memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara tim pengabdian dan peserta, serta mendorong peserta aktif berdiskusi dan berbagi pengalaman selama pelatihan berlangsung.



Gambar 1. Alur Metode Pengabdian

Langkah-langkah kegiatan pelatihan ini dengan menggunakan model klasik mencakup 6 tahapan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Pada tahap pertama adalah menentukan tujuan pelatihan, yaitu merumuskan sasaran pelatihan yang ingin dicapai. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas guru SD Negeri 20 Rangas dalam mendesain evaluasi pembelajaran yang menyenangkan melalui pemanfaatan aplikasi Kahoot. Tahap kedua, mengidentifikasi kemampuan peserta/mitra yang dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru untuk mengetahui sejauh mana pengalaman mereka dalam menggunakan media digital dan teknologi dalam pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih terbatas dalam pemanfaatan teknologi interaktif dan belum pernah menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Tahap ketiga, menentukan kebutuhan pelatihan, yang dilakukan berdasarkan hasil analisis kemampuan awal peserta. Tim pengabdian menyusun materi, membuat buku panduan awal kahoot untuk guru yang mencakup kebutuhan guru, seperti pengenalan konsep Kahoot, pembuatan akun, pembuatan kuis, pelaporan hasil kuis, serta strategi dalam penerapan dalam evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan koordinasi dengan mitra sekolah untuk menentukan jadwal, serta fasilitas yang dibutuhkan selama kegiatan. Tahap keempat, pelaksanaan pelatihan, yang diawali dengan penyampaian teori mengenai pentingnya kreativitas guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi. Tahap kelima, praktik langsung dan penerapan teknologi. Peserta secara mandiri membuat kuis kahoot sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Peserta didampingi oleh tim pengabdian selama proses pembuatan kuis hingga uji coba bersama. Melalui tahap ini, guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks pembelajaran di kelas. Tahap keenam, refleksi dan evaluasi. Tim pengabdian membagikan angket kepada peserta untuk memperoleh umpan balik terkait pelaksanaan kegiatan, pemahaman terhadap materi, serta manfaat pelatihan terhadap peningkatan kreativitas guru. Selain itu, dilakukan diskusi refleksi untuk saling berbagi pengalaman, kendala, dan rencana penerapan hasil pelatihan di kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan di SD Negeri 20 Rangas pada tanggal 29 Oktober 2025. Kegiatan dimulai pada pukul 11.00-15.00 wita. Kegiatan ini diikuti oleh 20 peserta dari guru wali kelas hingga guru mata pelajaran. Secara umum, kegiatan berlangsung dalam suasana yang kondusif, interaktif, dan penuh antusias dari para peserta.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Pelatihan.

Kegiatan diawali dengan sambutan dari Guru Pamong menyampaikan pentingnya pelatihan ini sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Sambutan kemudian dilanjutkan oleh Kepala SD Negeri 20 Rangas yang secara resmi membuka kegiatan dan memberikan apresiasi terhadap program pelatihan yang dinilai relevan dengan kebutuhan guru di era digital. Beliau menekankan bahwa guru perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik bagi siswa.



Gambar 3. Pemaparan Materi Pelatihan.

Kegiatan berlanjut dengan pemaparan materi oleh tim pengabdian. Pada tahap ini, peserta memperoleh penjelasan mengenai peran teknologi dalam pembelajaran abad ke-21, konsep evaluasi digital, serta pengenalan mendasar tentang aplikasi Kahoot. Peserta dipandu untuk memahami fungsi-fungsi utama Kahoot, mulai dari pembuatan akun, pembuatan kuis, pengaturan timer kuis, penggunaan gambar dalam soal, fitur laporan kuis sebagai bahan analisis pembelajaran, hingga penerapan kuis dalam pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap dengan menampilkan contoh-contoh kuis Kahoot dari berbagai mata pelajaran, sehingga guru mudah melihat penerapannya dalam konteks pembelajaran mereka.



Gambar 3. Sesi Demonstrasi.

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi demonstrasi. Pada tahap ini, tim pengabdian menampilkan langkah demi langkah dalam membuat kuis secara langsung melalui layar proyektor. Peserta mengikuti dengan aktif, beberapa diantaranya mencoba langsung diperangkat masing-masing

sambil mengajukan pertanyaan apabila mengalami kendala. Demonstrasi ini menjadi jembatan penting sebelum peserta masuk ke tahap praktik mandiri.



Gambar 4. Sesi Praktik Pembuatan Kuis Kahoot.

Kegiatan berlanjut pada sesi praktik menggunakan aplikasi Kahoot. Setiap peserta diminta untuk membuat akun Kahoot pribadi masing-masing, dilanjutkan dengan merancang satu kuis Kahoot yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Tim pengabdian memberikan arahan bimbingan individual untuk guru yang mengalami kesulitan teknis, seperti memasukkan gambar, mengatur poin, memilih tipe pertanyaan yang sesuai, atau menyesuaikan bahasa tampilan. Suasana praktik berlangsung dinamis, guru saling berdiskusi, bertukar ide, dan mencoba berbagai fitur untuk membuat kuis yang lebih menarik. Beberapa guru bahkan menambahkan variasi pertanyaan seperti *true/false*, *puzzle*, dan pilihan ganda dengan gambar untuk meningkatkan daya tarik evaluasi.

Kegiatan dilanjutkan dengan uji coba bersama. Kuis yang telah dibuat oleh peserta dimainkan secara langsung menggunakan perangkat masing-masing. Tahap ini menjadi bagian yang paling interaktif dan menyenangkan karena guru dapat merasakan langsung pengalaman sebagai peserta kuis, sebagaimana yang nantinya akan dialami oleh siswa di kelas. Melalui uji coba ini, guru dapat melihat bagaimana suasana belajar dapat menjadi lebih hidup, kompetitif, memotivasi, dan menyenangkan.

Keberhasilan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot terlihat secara jelas pada bagian utama dalam hasil dan pembahasan. Pada sesi praktik dan uji coba pembuatan kuis Kahoot, hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu membuat akun Kahoot secara mandiri dan menghasilkan minimal satu produk kuis sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Peserta juga mampu mengoperasikan fitur utama Kahoot, seperti pengaturan waktu, pemilihan tipe soal, serta penggunaan gambar, yang menunjukkan bahwa tujuan peningkatan keterampilan praktis guru telah tercapai.

Menjelang akhir kegiatan, sesi refleksi dan evaluasi dilaksanakan. Peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman mereka selama mengikuti pelatihan, termasuk bagian yang paling membantu, tantangan yang dihadapi, dan rencana penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Mayoritas guru menyampaikan bahwa pelatihan ini membuka wawasan baru, terutama mengenai bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dalam merancang evaluasi pembelajaran.

Sebagai bagian dari evaluasi kegiatan, tim pengabdian membagikan angket kepuasan peserta untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai dampak pelatihan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru. Angket terdiri dari 15 pernyataan yang mencakup beberapa aspek utama yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Aspek-Aspek Penilaian Kegiatan.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya dapat memanfaatkan Kahoot untuk membuat evaluasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa	33%	67%	0%	0%
2	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran	25%	75%	0%	0%
3	Materi yang disampaikan mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan Guru SD	25%	75%	0%	0%
4	Saya merasa lebih kreatif dalam mendesain evaluasi	17%	83%	0%	0%

	pembelajaran setelah mengikuti kegiatan ini				
5	Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri 20 Rangas	50%	50%	0%	0%

Berdasarkan hasil angket penilaian yang diberikan kepada responden, seluruh pernyataan mendapatkan tanggapan positif tanpa adanya respon Tidak Setuju (TS) ataupun Sangat Tidak Setuju (STS). Pada pernyataan pertama mengenai kemampuan memanfaatkan Kahoot untuk membuat evaluasi pembelajaran yang menarik bagi siswa, sebanyak 33% responden memilih Sangat Setuju (SS) dan 67% memilih Setuju (S). Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam memanfaatkan media evaluasi pembelajaran berbasis digital. Persepsi positif ini sejalan dengan temuan [6] yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung cenderung memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran. Pada pernyataan kedua, yaitu kesesuaian materi kegiatan dengan kebutuhan guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran, diperoleh hasil 25% Sangat Setuju (SS) dan 75% Setuju (S) menandakan bahwa topik dan isi pelatihan memenuhi kebutuhan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Pada pernyataan ketiga, tentang kemudahan materi yang disampaikan untuk dipahami serta relevansinya dengan kebutuhan guru SD. Pada pernyataan ketiga mengenai materi yang di sampaikan mudah di pahami dan relevan dengan kebutuhan Guru SD responden memberikan tanggapan yang sama, yaitu 25% memilih Sangat Setuju (SS) dan 75% memilih Setuju (S) peserta merasa proses penyampaian materi berlangsung jelas, sistematis, dan mudah diikuti. Peserta dapat memahami langkah-langkah penggunaan aplikasi Kahoot secara mandiri, terutama karena adanya demonstrasi dan pendampingan pada sesi praktik. Hal ini konsisten dengan temuan [7] yang menekankan bahwa pelatihan yang mengintegrasikan praktik langsung cenderung meningkatkan pemahaman peserta secara signifikan. Selanjutnya, pernyataan keempat mengenai peningkatan kreativitas guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 17% responden memilih Sangat Setuju (SS) sedangkan 83% memilih Setuju (S) menunjukkan bahwa pelatihan berdampak langsung terhadap kemampuan guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Peserta merasa lebih percaya diri serta memiliki beragam pilihan dalam menyusun asesmen digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian [8]. yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Terakhir, pada pernyataan kelima terkait dampak kegiatan ujicoba media Kahoot terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri 20 Rangas, diperoleh tanggapan seimbang yang menunjukkan bahwa 50% responden Sangat Setuju (SS) dan 50% Setuju (S) peserta menilai bahwa pelatihan ini meningkatkan semangat mereka untuk melakukan inovasi dan mencoba pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan [9]. yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi guru maupun siswa. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa 100% responden memberikan menunjukkan respons yang sangat positif, mengindikasikan bahwa pelatihan berjalan efektif dan memberikan dampak yang kuat terhadap kemampuan serta motivasi guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran. Hasil yang diperoleh juga konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya, sehingga memperkuat bahwa pelatihan penggunaan Kahoot merupakan strategi yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil angket, observasi, dan wawancara yang dilakukan selama kegiatan berlangsung, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan kegiatan ini pertama-tama terlihat dari hasil angket kepuasan peserta, di mana seluruh responden (100%) memberikan tanggapan positif terhadap seluruh pernyataan yang diajukan, tanpa adanya respon Tidak Setuju (TS) maupun Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil ini menunjukkan bahwa peserta merasa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka, mudah dipahami, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran.

Selain itu, keberhasilan kegiatan juga ditunjukkan melalui hasil observasi selama sesi praktik dan uji coba pembuatan kuis Kahoot. Seluruh peserta mampu membuat akun Kahoot secara mandiri dan menghasilkan minimal satu produk kuis sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Peserta juga mampu mengoperasikan fitur-fitur utama Kahoot, seperti pengaturan waktu, pemilihan tipe soal, dan penggunaan media pendukung. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman teoretis, tetapi juga keterampilan praktis guru dalam menggunakan media evaluasi berbasis digital.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara singkat dengan guru SD Negeri 20 Rangas menunjukkan bahwa sebelum pelatihan dilaksanakan, Sebagian besar guru masih mengandalkan model evaluasi konvensional, seperti tes tertulis, soal latihan di buku paket, dan kuis manual. Metode tersebut digunakan bukan karena preferensi, tetapi karena keterbatasan wawasan dan keterampilan media digital. Mayoritas guru belum pernah menggunakan aplikasi interaktif berbasis permainan seperti Kahoot, baik sebagai alat evaluasi maupun strategi pembelajaran. Temuan ini senada dengan hasil kajian yang menjelaskan bahwa sebagian besar guru di sekolah dasar masih mengandalkan evaluasi konvensional sebelum mendapat pendampingan teknologi. Dalam penelitiannya, [10]. menjelaskan bahwa rendahnya pemahaman guru terhadap fitur Kahoot menyebabkan guru kesulitan mengintegrasikan asesmen digital dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan digital guru memang perlu ditingkatkan melalui pelatihan khusus seperti yang dilakukan pada kegiatan ini. Kondisi ini menyebabkan proses evaluasi cenderung monoton dan kurang memotivasi siswa, terutama pada materi-materi yang membutuhkan stimulasi visual dan aktivitas berkelanjutan. Dari sisi literasi digital, guru berada pada tingkat dasar. Mereka mampu menggunakan telepon genggam atau laptop untuk kebutuhan komunikasi, tetapi belum terbiasa memanfaatkan aplikasi pembelajaran daring secara lebih kreatif. Beberapa guru menyampaikan bahwa mereka sebenarnya memiliki minat untuk menggunakan teknologi, namun merasa khawatir membuat kesalahan atau mengalami kendala teknis saat pembelajaran berlangsung. Ketidakpercayaan diri ini menjadi hambatan yang cukup besar dalam penerapan inovasi digital di kelas. Setelah pelatihan dilakukan, perubahan yang terjadi cukup signifikan. Guru mulai menunjukkan peningkatan dalam dua aspek penting. Kemampuan teknis dan kreativitas pedagogis. Dari sisi teknis, seluruh peserta mampu membuat akun Kahoot, mengelola dashboard, merancang kuis dengan berbagai tipe pertanyaan, memasukkan gambar pendukung, mengatur waktu, hingga melakukan uji coba permainan secara mandiri. Guru yang sebelumnya belum pernah mencoba aplikasi digital untuk evaluasi kini dapat menjalankan fitur-fitur Kahoot tanpa bantuan. Hal ini terlihat ketika sesi praktik langsung, dimana Sebagian besar guru dapat menyelesaikan kuis secara mandiri dalam waktu yang relatif singkat. Peningkatan kemampuan ini sejalan dengan penelitian [11]. yang menemukan bahwa pelatihan Kahoot efektif meningkatkan literasi digital guru, terutama dalam hal kemampuan membuat, mengedit, serta mengevaluasi kuis berbasis permainan. Selain itu, meta-analisis oleh [12] menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru, tetapi juga berdampak pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara dan diskusi reflektif dengan peserta semakin memperkuat temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa guru mengungkapkan bahwa sebelumnya mereka ragu menggunakan aplikasi digital, namun setelah mengikuti pelatihan, mereka merasa lebih percaya diri dan siap menerapkan Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran di kelas. Dengan demikian, hasil angket, observasi, dan wawancara secara keseluruhan menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi, kreativitas, serta kesiapan guru dalam menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

Dari sisi kreativitas, guru mulai menunjukkan kemampuan mengembangkan evaluasi yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Misalnya guru Bahasa Inggris memanfaatkan fitur gambar untuk membuat soal kosakata. Guru Matematika mencoba membuat soal cepat tangkap (*fast response*) dengan timer singkat untuk mengasah ketepatan dan kecepatan, sementara guru yang lain dengan mata pelajaran IPAS dan PAI mengembangkan soal berbasis konteks kehidupan sehari-hari. Kreativitas ini muncul karena guru merasa lebih percaya diri ketika telah memahami struktur pembuatan kuis dan melihat bagaimana Kahoot dapat mendorong partisipasi siswa secara lebih aktif. Hal ini diperkuat oleh [13]. yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang asesmen formatif. Guru terdorong untuk mencoba variasi bentuk pertanyaan, memasukkan elemen visual, serta menghubungkan soal dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kreativitas pedagogis yang muncul setelah pelatihan bukan hanya terjadi pada peserta kegiatan ini, tetapi juga sejalan dengan temuan ilmiah sebelumnya.

Selain peningkatan kompetensi individu, pelatihan ini juga memunculkan perubahan pola pikir guru terhadap evaluasi pembelajaran. Guru mulai menyadari bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa guru bahkan menyatakan untuk mengembangkan kuis tematik dan memadukan Kahoot dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi kelompok atau presentasi singkat. Hal ini

menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong inovasi pedagogis yang lebih luas. Perubahan kondisi guru sebelum dan sesudah pelatihan disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis *Before-After*.

ASPEK	BEFORE	AFTER
Pengetahuan Tentang Kahoot.	Tidak mengenal aplikasi.	Memahami konsep, fungsi dan potensi Kahoot.
Keterampilan Menggunakan Teknologi.	Dasar, hanya untuk komunikasi.	Mampu membuat, menjalankan, dan mengevaluasi kuis digital.
Kreativitas Dalam Evaluasi.	Metode konvensional, kurang bervariasi.	Evaluasi lebih interaktif, visual, dan menarik.
Sikap Terhadap Teknologi.	Ragu, takut salah, kurang percaya diri.	Lebih terbuka, antusias, dan siap bereksperimen.
Penerapan Dalam Pembelajaran.	Tidak menggunakan aplikasi Kahoot.	Siap menerapkan Kahoot sebagai evaluasi harian.

Secara keseluruhan, analisis *before-after* ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan digital dan kreativitas guru. Perubahan tersebut bukan hanya pada aspek teknis, tetapi juga pada cara pandang guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran yang lebih modern, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Selain temuan utama yang telah disampaikan sebelumnya, hasil pelatihan juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek kolaborasi dan kepercayaan diri guru selama proses pembuatan kuis. Pada tahap diskusi kelompok, guru saling bertukar ide mengenai bentuk pertanyaan, penggunaan gambar, serta strategi yang dapat menarik minat siswa. Interaksi ini membantu guru yang memiliki keterampilan digital rendah menjadi lebih berani mencoba fitur-fitur Kahoot. Temuan ini sejalan dengan penelitian [14], yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis komunitas dalam pelatihan teknologi mampu meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan praktis peserta.

Selain itu, hasil pengamatan selama uji coba kuis menunjukkan bahwa guru mulai memahami konsep *game-based evaluation* secara lebih mendalam. Guru menyadari bahwa unsur kompetitif yang terdapat pada Kahoot dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa, terutama pada materi yang biasanya dianggap sulit. Beberapa guru bahkan menyampaikan rencana untuk memanfaatkan Kahoot sebagai asesmen formatif mingguan, bukan hanya sebagai uji coba sesekali. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pola pikir guru terhadap evaluasi pembelajaran dari yang semula bersifat konvensional menjadi lebih interaktif dan adaptif.

Dari sisi teknis, tidak ditemukan kendala yang signifikan selama proses pelatihan, meskipun beberapa guru sempat mengalami hambatan terkait koneksi internet dan penggunaan perangkat. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung oleh tim. Kemampuan guru untuk mengatasi hambatan teknis ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif tidak hanya pada keterampilan digital, tetapi juga pada kesiapan guru dalam mengelola situasi pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, hasil pelatihan memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam tiga aspek penting, yaitu: (1) pemahaman terhadap konsep evaluasi berbasis digital, (2) keterampilan teknis dalam menggunakan fitur Kahoot, dan (3) kreativitas dalam merancang asesmen yang lebih menarik dan menyenangkan. Ketiga aspek tersebut menjadi fondasi kuat bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran di kelas. Temuan ini memperkuat hasil penelitian [15], yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan partisipasi guru maupun siswa.

4. SIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam mengenal dan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil angket, diperoleh data bahwa sebagian besar peserta menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan guru, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dengan model klasik yang melibatkan tahapan penentuan tujuan, identifikasi kebutuhan,

pelatihan, praktik, refleksi dan evaluasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru. Guru yang sebelumnya belum mengenal aplikasi Kahoot kini mampu membuat, mengelola, dan menerapkan kuis interaktif di kelas. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini, berhasil mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran, memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan evaluasi pembelajaran yang menarik, partisipatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

5. SARAN

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, disarankan agar para guru terus mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi *Kahoot*, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Sekolah diharapkan dapat memaksimalkan fasilitas internet dan perangkat pendukung agar guru dapat memanfaatkan aplikasi ini maupun platform media pembelajaran lainnya secara optimal. Selain itu kegiatan serupa sebaiknya dilaksanakan secara lebih mendalam, seperti pengintegrasian Kahoot ke berbagai mata pelajaran dan evaluasi hasil belajar siswa. Hasil dari kegiatan ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti maupun pihak akademik untuk mengkaji lebih lanjut efektifitas pengguna media digital berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa di sekolah dasar.

Sebagai upaya keberlanjutan program, direncanakan adanya pendampingan lanjutan melalui komunikasi daring antara tim pengabdian dan guru. Guru didorong untuk membentuk komunitas kecil berbagi praktik baik dalam penggunaan aplikasi Kahoot serta media pembelajaran digital lainnya. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan Kahoot secara berkelanjutan dengan memaksimalkan fasilitas internet dan perangkat pendukung, sehingga inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat terus diterapkan secara konsisten di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kampus Universitas Sulawesi Barat, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas dukungan dan kepercayaannya dalam melaksanakan program Asistensi Mengajar Angkatan Ke-V. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 20 Rangas, bapak/ibu guru serta seluruh peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Tanpa adanya kerja sama dari berbagai pihak, kegiatan pelatihan ini tidak akan terlaksana dengan baik. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi para guru dalam mengembangkan kreativitas serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. "Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaptif" *Jurnal Media Akademik (JMA)*, vol. 2, Des 2024.
- [2] Adnyana, P. E. S., *et al.*, "Pendidikan Abad Ke-21: Tantangan, Strategi dan Inovasi Pendidikan Masa Depan" *PT. Star Digital Publishing*, Maret 2025.
- [3] Nurjaman, S. N., *et al.*, "Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, pp. 237-243, Sep 2025.
- [4] Bahar, H., *et al.*, "Efektifitas *kahoot* bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar" *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 3, pp. 155-162, Juli 2020.
- [5] Purwati, N. K. R., & Antari, N. L. D. "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Digital" *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol.5 pp. 143-153, Des 2022.
- [6] Putri, L., *et al.* "Pengaruh Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi Dan Kompetensi Pedagogik Terhadap Profesionalisme Guru". *Jurnal Pendidikan Glasser*, vol. 6, pp. 89-99, Nov 2022.
- [7] Salim, M., *et al.* "Optimalisasi Pembelajaran Digital: Pelatihan Implementasi *Kahoot!* bagi Guru SDIT Annawawi Metro." *Masyarakat Berkarya: Jurnal Pengabdian dan Perubahan Sosial* 2.1 (2025): 98-109., Vol. 2, 11 Feb 2025.
- [8] Adi *et al.* "Media pembelajaran berbasis teknologi: apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7.6 (2023): 7253-7261. Vol, 7, 17 Okt 2023.

- [9] Rukmana, R., *et al.* (2024). Memperkuat literasi teknologi melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan media *Kahoot* di kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, vol. 5, pp. 790-796. Agust 2025.
- [10] Lutfiah, *et al.*, "Efektivitas Penggunaan *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPAS Materi Rantai Makanan di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan* 3.3 vol. 3, pp. 298-314, Jan 2025.
- [11] Buntu, A., *et al.* "Pelatihan Penggunaan *Kahoot* dalam Assessment Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD Inpres 10 Talise." *Jurnal Abdidas* 5.5 vol. 5, pp. 591-597. Okt 2024.
- [12] Mahendra, H, H., *et al.* "Pelatihan penggunaan *Kahoot* sebagai instrument assessment digital pada guru sekolah dasar di kecamatan karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya." *Abdimas Siliwangi* 8.2. vol. 8, pp. 396-406, Jun 2025.
- [13] Romadhon, M, F., *et al.* "Integrasi Teknologi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Yayasan Tri Edukasi Ilmiah*, Mei 2025.
- [14] Adhantoro, M, S., *et al.* "Pelatihan Desain Digital Berbasis Canva bagi Anak Migran Indonesia di SB Kulim, Penang: Upaya Peningkatan Literasi Teknologi dan Rasa Percaya Diri." *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* vol. 5, pp. 95-110. Apr 2025.
- [15] Bunyamin, A, C., *et al.* "Penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran." *Gunahumas* 3.1 vol. 3, pp. 43-50. 2020.
- [16] Nurza, R. P., Tessa, T., Dzhabi, M., Nazli, R., & Khomarudin, A. N. (2025). PENYULUHAN EDUKASI PENGATURAN SCREEN TIME DAN FILTER KONTEN DIGITAL PADA KELUARGA DI POSYANDU BUNDO KANDUANG. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 478 - 487. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4637
- [17] Rizki Fortuna, J., Ilmi Romadhoni, S., & Sari Tondang, I. (2025). PELATIHAN PEMANFAATAN KOTORAN KAMBING MENJADI PUPUK ORGANIK DI BALAI PENYULUHAN PERTANIAN PORONG: PKM MBKM. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 488 - 494. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4638
- [18] Devi, E., Fauziah Nurrahmah, F., Masruroh, M., Olivia Sinaga, S. L., Pribadi Ayuningtyas, Z., & Mardi Suryanto, T. L. (2025). EFEKTIVITAS PELATIHAN AQUAPONIK TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PERTANIAN BERKELANJUTAN DI KELURAHAN JAMBANGAN. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 495 - 503. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4742
- [19] Trimono, T., Ningtiyas, R. W., Icha Rohmatul Jannah, Aliya Dasa Pramesthi, Putra, A., Wardah Ariij Adibah, & Ade Irma Agustian. (2025). SOSIALISASI ORANG TUA TENTANG BAHAYA GADGET BAGI ANAK-ANAK. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 504 - 512. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4773
- [20] Nainggolan, L. E., Cahya Putra, D. S., Nur Laily, R. S., Ekamartha, K. N., Hidayatullah, S., & Firdausi Novira Rachman, R. A. (2025). STRATEGI PEMBERDAYAAN LINGKUNGAN MELALUI BUDIDAYA TOGA DAN INOVASI SMARTBIN DI KELURAHAN MANYAR SABRANGAN. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 513 - 522. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4783
- [21] M. Yusufahmi, Febri Haswan, Nofri Wandu Al-Hafiz, Elgamar Syam, Helpi Nopriandi, Jasri, Aprizal, Harianja, Erlinda, Sri Chairani, Gunardi Hamzah, & Morine Delya Octa. (2025). SOSIALISASI DAN PENERAPAN APLIKASI BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK Mendukung TRANSFORMASI DIGITAL BUMDes TEBING TINGGI. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 712 - 719. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4910
- [22] Yogica, R., Yuhelman, N., Wanda Marten, T., & Hazizah, N. (2025). PENGUATAN PERAN KOMUNITAS OTOMOTIF DALAM EDUKASI PENCEGAHAN TAWURAN REMAJA . *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 927 - 935. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4941
- [23] Faizah Qurrata Aini, Fitri Amelia, Dwi Finna Syolendra, Nofri Yuhelman, Fauzana Gazali, Minda Azhar, Fajriah Azra, Yerimadesi, Andromeda, Miftahul Khair, Zonalia Fitriza, Suryelita, Viona Maharani, Achie Keylla, Munifa Mahdiah, Melati Wahyuni, Rifka Andani, Ayu Wulandari, & Ulfa Autafia. (2025). WORKSHOP PEMANFAATAN AI UNTUK

PENGEMBANGAN E-LKPD PADA PEMBELAJARAN DEEP LEARNING DI SMAN 1 PADANG SAGO: PKM. BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 5(2), 1123 - 1133. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4764