JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 3, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Evaluasi Pembelajaran terhadap Guru TK ATH Thabrani Cibinong

M Irfan Hidayat[1], Dewi Rosmala Sari[2], Astri Yunitasari[3]

[1,2,3]Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:
M Irfan Hidayat
hidayatmirfan@gmail.com

Abstrak:

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital para guru TK Ath Thabrani Cibinong melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting, termasuk dalam proses evaluasi pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik usia dini. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi penyuluhan, demonstrasi, dan praktik langsung penggunaan aplikasi Kahoot oleh para peserta. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoperasikan Kahoot serta kemampuannya dalam merancang soal evaluasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mendukung transformasi digital di lingkungan pendidikan anak usia dini, serta mendorong penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Kata kunci: *Pelatihan, Kahoot, Evaluasi Pembelajaran, Guru TK, Teknologi Pendidikan*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat menuntut setiap individu, termasuk guru, untuk mampu memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Namun, masih banyak guru, khususnya di TK Ath Thabrani Cibinong, yang belum familiar dengan teknologi digital, termasuk aplikasi *Kahoot* yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Kurangnya pelatihan dan rendahnya literasi digital menjadi kendala utama. Padahal, Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk lebih inovatif, termasuk dalam metode asesmen. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan Kahoot sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi teknis guru serta mendorong pemanfaatan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Kegiatan ini diharapkan dapat memberdayakan guru agar lebih percaya diri dalam mengadopsi teknologi untuk mendukung pembelajaran abad 21.

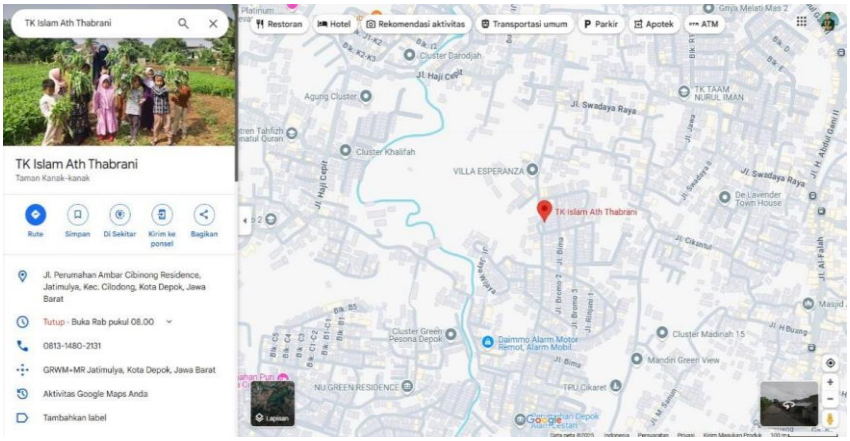
Adapun tujuan dari dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan intensif
2. Memberikan edukasi terkait penggunaan aplikasi Kahoot dalam strategi *branding* sekolah dan inovasi pembelajaran.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian akan dilaksanakan setelah semua perizinan dan persiapan peralatan sudah selesai dilakukan dengan meliputi, sebagai berikut:

1. Tahap pelatihan diselenggarakan di lokasi sekolah TK Ath Thabrani Cibinong. Pada tahap ini dilakukan proses pelatihan yang diawali dengan pre-test terhadap guru. Kemudian, penyampaian teori selama 1 kali pertemuan yang dilaksanakan kurang lebih selama 2 Jam.
2. Pelatihan mencakup dasar-dasar informasi dengan tujuan informasi penting yang berkaitan tentang kajian teoritis kepada peserta dengan efektif, baik melalui metode ceramah, diskusi, tanya jawab atau kombinasi antara metode tersebut. Sebelum penyuluhan disiapkan materi untuk peserta kegiatan.
3. Pelatihan langsung di sekolah TK Ath Thabrani Cibinong akan dilaksanakan pada awal bulan Juni 2025 dengan tanggal yang telah disepakati dengan pihak sekolah TK Ath Thabrani. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara offline.
4. Fasilitas seperti laptop, dan kuota internet disediakan sesuai kebutuhan dari pihak sekolah TK Ath Thabrani maupun dari tim pelaksana.
5. Pelatihan diselenggarakan dengan perpaduan antara teori dan praktek dengan perbandingan 30:70. Sejumlah penelitian membuktikan praktek langsung dapat mengukatkan pemahaman dalam praktiknya



Gambar 1. Peta lokasi kegiatan

Hasil dan Pembahasan

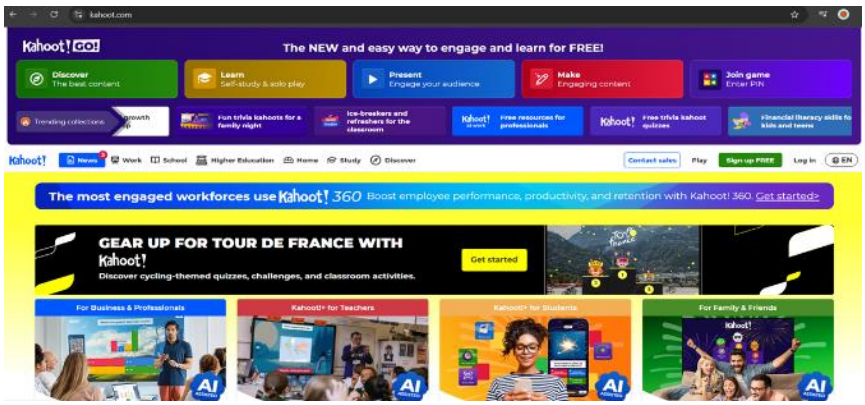
Kegitan pengabdian masyarakat ini kami lakukan bersama tim dengan fokus pelatihan pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk evaluasi pembelajaran terhadap Guru TK Ath Thabrani Cibinong. Proses pelatihan diawali dengan pre-test terhadap guru. Kemudian, penyampaian teori selama 1 kali pertemuan yang dilaksanakan kurang lebih selama 2 Jam.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis, penambahan pengetahuan, dan wawasan kepada guru, sambil juga meningkatkan hubungan dengan dunia terknologi dan meningkatkan kualitas pendidikan yang ditawarkan oleh Program Studi Sistem Informasi. Seiring berkembangnya teknologi pembelajaran klasikal mulai dapat dikembanggkan dengan menggunakan teknologi yang ada. Teknologi digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada bulan Juli didukung oleh mitra yaitu Kepala sekolah dan guru-guru TK Ath Thabrani Cibinong.

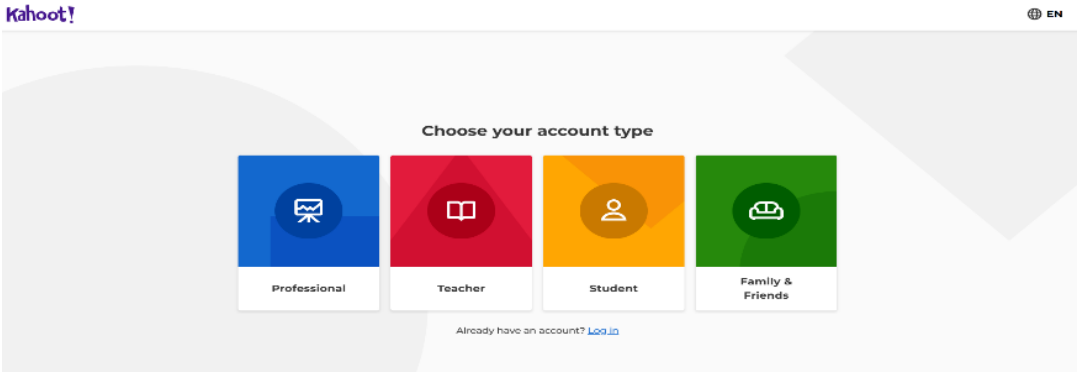
Copyright © 2025 The Author(s)

Cara pengoperasian aplikasi Kahoot :

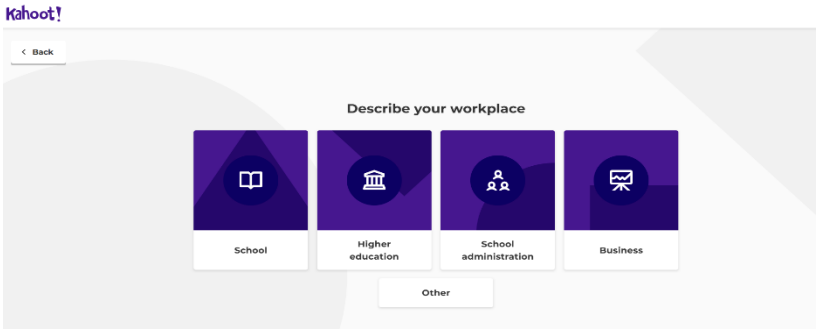
1. Registrasi
   a. Akses Kahoot melalui alamat website kahoot.com
   b. Setelah berhasil masuk ke website jika belum pernah membuat akun makan pertama-tama silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol ‘sign up” yang terdapat pada bagian kanan atas halaman website.



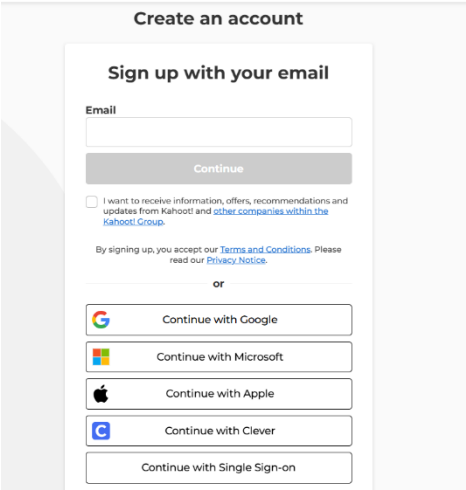
   c. Setelah berhasil klik tombol “sign up” maka akan ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, untuk guru/dosen dapat memilih “Teacher”



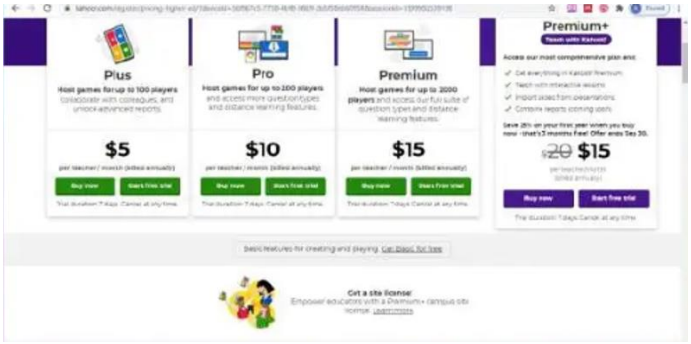
   d. Setelah itu akan muncul pertanyaan tempat bekerja, pilihlah “Higher Education”



e. Setelah itu akan diminta untuk mengisi email dan password, dapat menggunakan tombol"Sign up with Google" lalu login menggunakan email @xxxx.ac.id agar lebih mudah dalam menyimpan user dan password

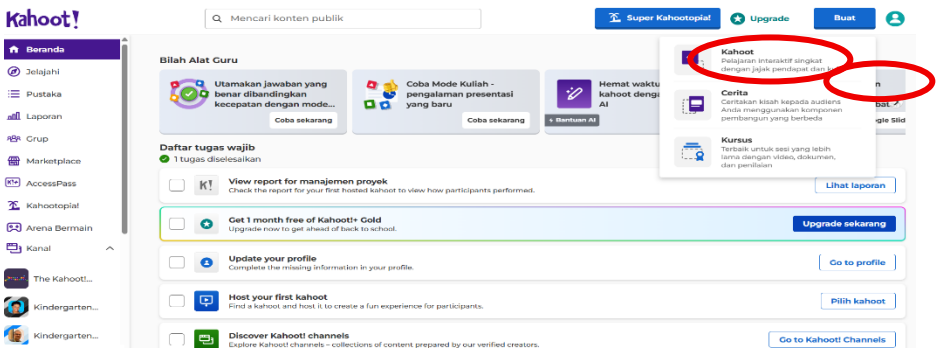


f. Setelah berhasil login, dapat memilih jenis pembayaran, jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan klik " Get Basic for free" dibawah pemilihan jenis pembayaran.



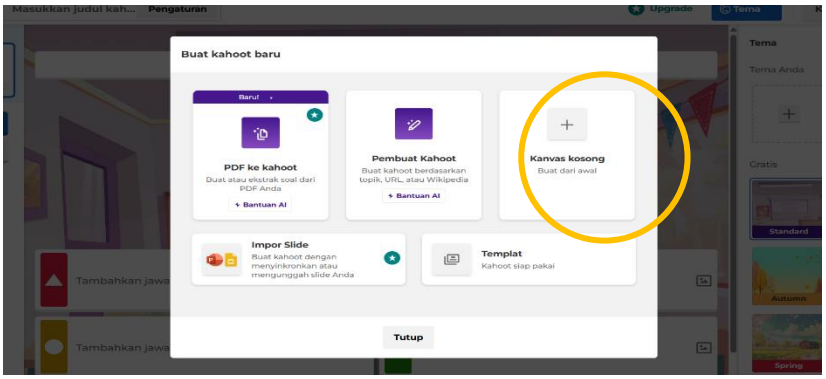
2. Cara Membuat Quiz pada Aplikasi Kahoot

a. Setelah berhasil registrasi/login, akan muncul gambar seperti di bawah ini, kalian boleh klik bacaan "BUAT" dan ada pilihan lalu klik lagi bacaan "KAHOOT"

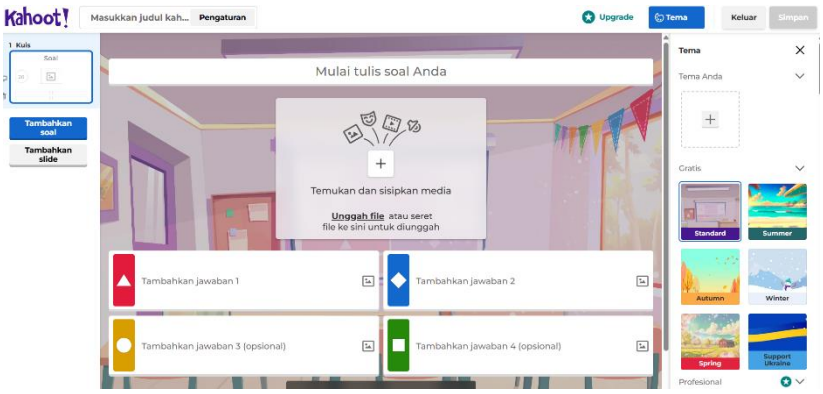


Copyright © 2025 The Author(s)

b. Setelah itu akan muncul gambar di bawah ini ada beberapa pilihan yang sudah disediakan, jika kalian ingin membuat dengan versi kalian klik “kanvas kosong”



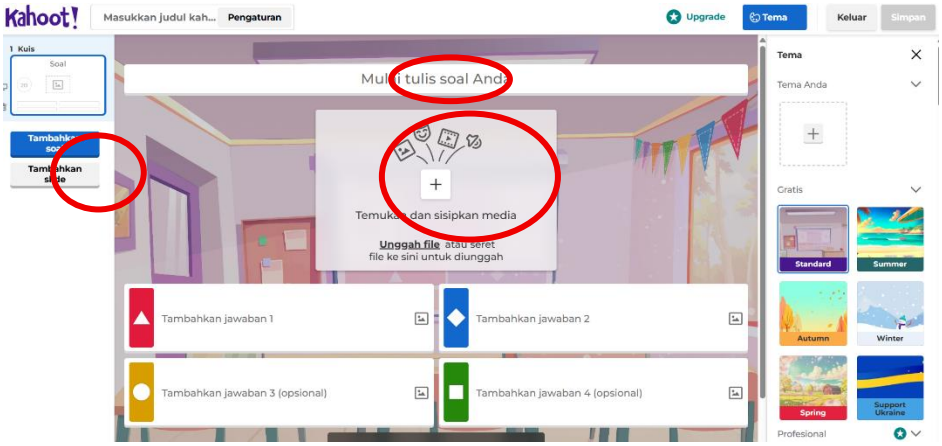
c. Agar lebih berciri khas ini adalah “kamu banget”, kalian dapat mengubah tema background sesuai dengan yang diinginkan dengan cara memilih tema gambar pada pilihan “theme” di kotak paling kanan



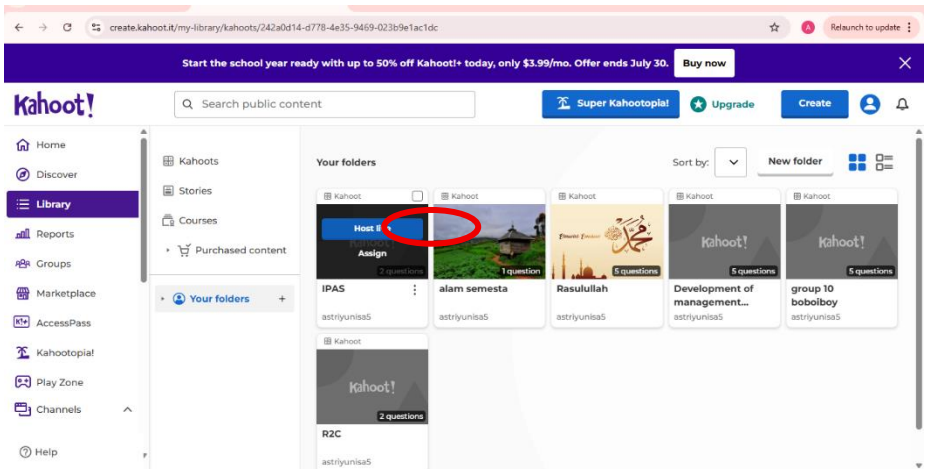
d. Langkah selanjutnya tulis soal pada bagian “Mulai tulis soal anda”, lalu masukan media yang sesuai dengan pertanyaan yang anda ajukan pada bagian “temukan dan sisipkan media” ini opsional. terakhir masukan jawaban pada kotak berlogo geometri dibawah media. untuk jawaban yang benar anda bisa lansung klik pada linkaran di ujung kotak geometri tersebut.

e. Untuk menambah soal, klik tambahkan soal disebelah kiri layar, lakukan sama seperti di point 4 sampai soal yang kamu inginkan selesai dibuat.

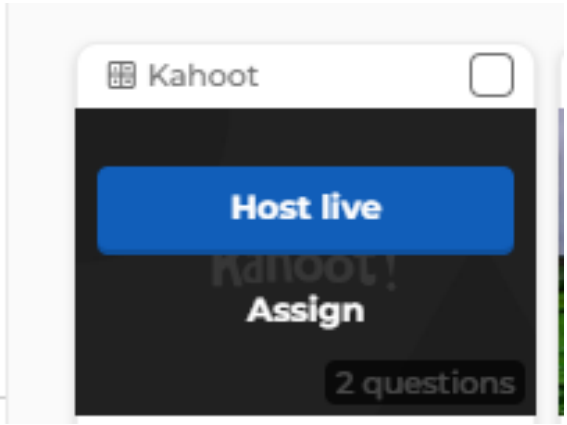
f. Bila sudah selesai semua soal, lanjutkan untuk menyimpan kahoot tersebut dengan meng *klik “save”* atau “simpan”. Kemudian simpanlah file tersebut dengan nama sesuai dengan soal yang kamu buat



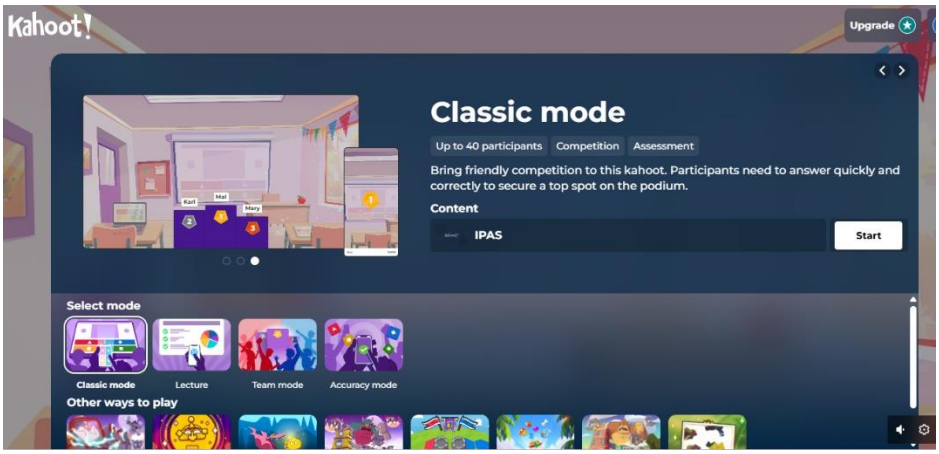
3. Presentasi Quiz Kahoot pada Peserta
   a. Buka halaman awal pada kahoot seperti gambar dibawah



   b. Kemudian *klik* pada folder sesuai nama yang telah disimpan tadi dengan menekan "*host live*"



   c. Tunggu beberapa saat, dan akan muncul tampilan seperti dibawah
   d. Kemudian tekan tombol "*start*"



   e. Setelah itu akan muncul tampilan berikut
   f. Mintalah kepada para peserta untuk bergabung pada *link* kahoot tersebut dengan cara memasukan pin atau *scan barcode* yang tersedia dilayar

Copyright © 2025 The Author(s)

g. Permainanpun bisa dimulai dan akan muncuk peringkat pemenang diakhir permainan

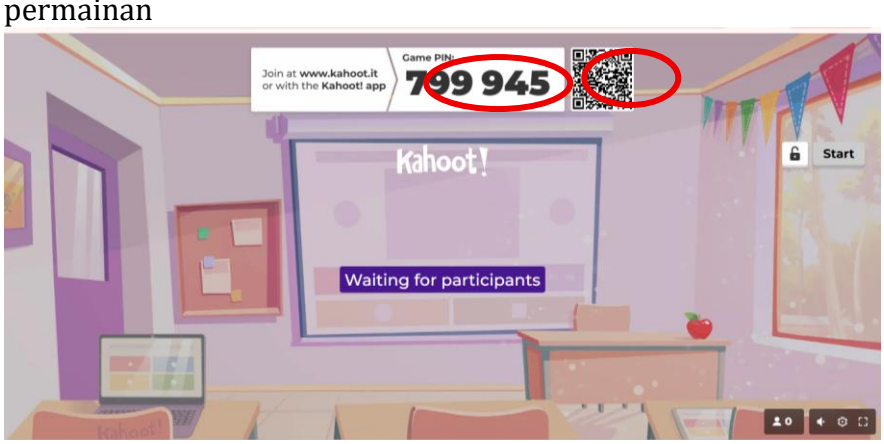


Foto kegiatan hasil dari PKM



Gambar 2. Lokasi PKM



Gambar 3. Perkenalan Tim PKM



Gambar 4. Penyampaian Materi



Gambar 5. Foto Tim dan Peserta PKM

Simpulan

PKM ini membantu kepala sekolah dan guru-guru di TK Ath Thabrani Cibinong untuk mempunyai kemampuan membuat alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi KAHOOT. Penggunakaan aplikasi KAHOOT untuk membuat alat evaluasi pembelajaran memberikan mereka ide tentang manfaat lain dari teknologi. Dan hasil evaluasi dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran yang diberikan. Adapun saran yang kami berikan adalah sebagai berikut:

1. Adanya lanjutan PKM untuk penggunaan media yang lain dalam pembelajaran.
2. Pelatihan pembuatan alat peraga media pada pembelajaran TK.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dana yang diberikan melalui program pengabdian kepada masyarakat Hibah Unindra dengan Nomor Kontrak 0698/SP3M/KPM/LRPM/UNINDRA/VI/2025 Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Lembaga Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (LRPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan sehingga terlaksananya pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

Alvarez, M. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran: Aplikasi Kahoot dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 5*(3), 45–58.

Benedict, M. R., & Wilkins, A. (2018). Gamification dalam pembelajaran: Manfaat dan implementasi aplikasi Kahoot di kelas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Cahyani, R., & Pratama, H. (2021). Penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8*(1), 22–31. https://doi.org/10.1234/jitp.v8i1.567

Fitriani, A., & Suryani, T. (2021). Pemanfaatan Kahoot untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 12*(2), 134–142. https://doi.org/10.1234/jip.v12i2.456

Hidayat, R., & Puspita, D. (2019). Game-based learning: Efektivitas penggunaan Kahoot pada pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 21*(1), 23–31.

Kurniawan, D., & Andayani, L. (2020). Implementasi Kahoot sebagai media evaluasi interaktif pada pembelajaran guru PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, 2*(1), 112–120.

Mulyadi, A., & Dewi, N. (2022). Peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran berbasis game Kahoot pada guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 14*(3), 201–210.

Rahmawati, N., & Kurniawan, A. (2022). Peningkatan kualitas evaluasi pembelajaran melalui Kahoot. *Jurnal Pendidikan Guru, 9*(1), 77–86.

Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Suartama, I. K. (2014). *E-learning: Konsep dan aplikasi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Suryana, Y., & Rahayu, L. (2020). Penggunaan media digital untuk evaluasi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(2), 55–63.

Copyright © 2025 The Author(s)

Wahyudi, P. (2023). Teknologi pendidikan dalam era digital: Aplikasi Kahoot dan keuntungannya dalam evaluasi pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*.

Wibowo, A., & Lestari, F. (2021). Pelatihan pemanfaatan Kahoot untuk guru sekolah dasar di masa pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4*(2), 89–97.