

e-ISSN3025-8030 : p-ISSN3025-6267



Vol. 3, No. 1, Tahun 2025

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

AMPOEN

Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat



Diterbitkan oleh:
Universitas Serambi Mekkah - Banda Aceh

**Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian
Orientasi Masyarakat**

JURNAL AMPOEN

VOL. 3, NO. 1, TAHUN 2025

HALAMAN : 160-166

Pengenalan Komputer kepada Siswa SDN 08 Kepahiang dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot

Kevin Aviantoro, Eki Saputra

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Artikel di Jurnal AMPOEN

Tersedia di : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ampoen>

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v3i1.3602>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Aviantoro, K., & Eki Saputra. (2025). PENGENALAN KOMPUTER KEPADA SISWA SDN 08 KEPAHANG DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT. Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 3(1), 160–166. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v3i1.3602>

Lainnya Kunjungi : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ampoen>

Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (Jurnal AMPOEN): *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* dengan Visi “Berdaya melalui Abdi, Merdeka dalam Publikasi” sebagai platform bagi para pengabdian, peneliti, praktisi, dan akademisi untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan hasil layanan yang berkontribusi terhadap pengembangan masyarakat di Indonesia. Berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, ekonomi, agama, teknik, teknologi, pertanian, sosial humaniora, komputer, kesehatan dan lain sebagainya.

Semua artikel yang diterbitkan dalam jurnal ini dilindungi oleh hak cipta dan dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons 4.0 International License (CC-BY-SA) atau lisensi yang setara sebagai lisensi optimal untuk publikasi, distribusi, penggunaan, dan penggunaan ulang karya ilmiah.





PENGENALAN KOMPUTER KEPADA SISWA SDN 08 KEPAHIANG DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT

**Kevin Aviantoro¹,
Eki Saputra²**

- 1) **Fakultas Teknik Universitas
Muhammadiyah Bengkulu,
Bengkulu, Indonesia**
- 2) **Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pengetahuan Universitas
Muhammadiyah Bengkulu,
Bengkulu, Indonesia**

*** Email Korespodensi:**

kevin.aviantoro2003@gmail.com

Riwayat Artikel

Penyerahan : 10-07-2025
Diterima : 23-07-2025
Diterbitkan : 25-07-2025

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran digital pengenalan komputer di SDN 08 Kepahiang melalui penggunaan aplikasi Kahoot!. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam metode pengajaran konvensional yang cenderung kurang interaktif. Dengan menerapkan metode gamifikasi melalui Kahoot!. Metode gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti poin, tantangan, dan kompetisi, untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar. Untuk menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan. Dengan umpan balik waktu nyata yang diberikan oleh aplikasi, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan respons langsung dari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih adaptif dan dinamis. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa Kahoot! tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pengenalan komputer. Dengan pendekatan interaktif ini, siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran, yang secara signifikan memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot!, Pembelajaran Digital, Pengenalan Komputer

Abstract

This activity aims to improve the effectiveness of digital computer science learning at SDN 08 Kepahiang using the Kahoot! application. The main problem faced is low student motivation and engagement in conventional teaching methods, which tend to be less interactive. This was achieved by implementing gamification through Kahoot! Gamification is a learning approach that uses game elements, such as points, challenges, and competitions, to increase student engagement, motivation, and understanding in the learning process. This approach aims to create a fun, competitive atmosphere. With real-time feedback provided by the application, teachers can adjust teaching methods based on direct student responses, making learning more adaptive and dynamic. The results of this activity indicate that Kahoot! not only increases student active participation but also improves their understanding of the computer science material. With this interactive approach, students are more motivated to engage in the learning process, significantly improving the quality of learning and learning outcomes.

Keywords: Kahoot! Application, Digital Learning, Computer Science



PENDAHULUAN

Era digital ditandai dengan maraknya penggunaan perangkat teknologi yang saat ini tengah berkembang secara pesat (Purnasari & Sadewo, 2021). Dengan kemajuan teknologi, siswa sekarang berada di tengah-tengah lingkungan pembelajaran global yang terhubung, dilengkapi dengan berbagai sumber belajar elektronik dan lingkungan pembelajaran yang luas. (Akbar & Noviani, 2019).

Pengenalan komputer dan teknologi digital sangat penting bagi siswa sekolah dasar untuk mendukung pendidikan mereka di masa depan. Materi pengenalan komputer adalah topik utama yang harus diketahui oleh siswa agar mereka mengetahui cara kerja dan fungsi komponen komputer. Pengenalan komputer harus diajarkan pada anak usia dini, yaitu pada usia setingkat sekolah dasar, karena pada usia ini potensi yang dimiliki anak dapat dimaksimalkan. (Hanafri et al., 2019). Meskipun penting, banyak sekolah dasar masih kesulitan memasukkan teknologi ke dalam kurikulum. Misalnya, pengenalan komputer di SDN 08 Kepahiang masih dilakukan secara konvensional, yang dapat menyebabkan siswa tidak termotivasi dan tidak terlibat dalam proses belajar.

Permasalahan yang muncul adalah kurangnya pendekatan pembelajaran pengenalan komputer yang menarik dan interaktif. Akibatnya, siswa mungkin tidak termotivasi dan tidak terlibat dengan pelajaran. Metode konvensional sering kali tidak menggunakan teknologi yang tersedia untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Akibatnya, solusi yang dapat membuat pengajaran komputer di SDN 08 Kepahiang lebih menarik dan interaktif sangat dibutuhkan. Keberadaan teknologi dalam pembelajaran menghasilkan inovasi dan mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis, menghindari monotonitas (M. H. Wahyudi et al., 2023).

Pengembangan teknologi software dan aplikasi mobile di smartphone telah menghadirkan berbagai layanan untuk memudahkan dalam mengorganisasi proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran di dalam kelas dilakukan kapan pun dan dimanapun dengan kehadiran teknologi komunikasi di era revolusi industri 4.0 saat ini (Kudri & Maisharoh, 2021). Teknologi software dan aplikasi smartphone telah membawa berbagai inovasi yang telah mempermudah pengaturan kelas. Aplikasi-aplikasi ini memiliki banyak fitur yang memungkinkan guru dan siswa mengatur materi, tugas, dan evaluasi

dengan lebih baik. Ini membuat interaksi dan manajemen pembelajaran lebih fleksibel dan terstruktur. Teknologi komunikasi memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja di era revolusi industri 4.0. Dengan teknologi ini, batasan ruang dan waktu untuk pembelajaran tradisional menjadi tidak ada lagi, siswa dapat terus belajar dan berinteraksi dengan pengajar dan materi pelajaran meskipun tidak berada di kelas fisik.

Contoh media pembelajaran canggih atau berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah Kahoot. Kahoot adalah aplikasi yang menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti kuis dan permainan, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat menciptakan pertanyaan-pertanyaan kreatif yang terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, mengintegrasikan unsur permainan, dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. (Sartika, 2023). Aplikasi Kahoot! pada dasarnya tersedia sebagai aplikasi pembelajaran yang gratis, namun untuk mendapatkan fitur layanan yang lebih kompleks aplikasi ini juga ada layanan akun berbayar. Platform ini merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi. Kahoot! tidak mengkhususkan peruntukannya untuk bidang edukasi (Abdillah et al., 2022). Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang tersedia secara gratis. Namun, bagi mereka yang ingin fitur lebih rumit, ada opsi akun berbayar yang memungkinkan mereka mendapatkan lebih banyak fitur. aplikasi ini sering digunakan dalam pendidikan, tetapi itu tidak terbatas pada pendidikan; platform ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan di luar pendidikan.

Diharapkan siswa SDN 08 Kepahiang akan lebih termotivasi dan terlibat dalam pelajaran pengenalan komputer dengan menggunakan Kahoot!. Pengaruh Kahoot terhadap dinamika pengajaran dan pembelajaran, menekankan bagaimana umpan balik waktu nyata yang diberikan oleh platform ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kemampuan beradaptasi dari kegiatan pengajaran berdasarkan respons siswa terhadap kuis Kahoot lebih lanjut berkontribusi dalam mempertahankan motivasi dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Hasanah et al., 2024).

Kahoot juga memungkinkan guru secara langsung menemukan kesulitan siswa. Dengan melihat hasil kuis yang diberikan secara instan, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran mereka

untuk memenuhi kebutuhan masing-masing siswa. Ini membuat proses pembelajaran lebih fleksibel dan individual karena guru dapat mengulang materi atau memberikan penjelasan tambahan tentang aspek yang membutuhkan lebih banyak perhatian. Kemampuan untuk menyesuaikan pembelajaran ini membantu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan akademik siswa.

Selain itu, fitur gamifikasi Kahoot, seperti skor, peringkat, dan waktu terbatas, membuat pembelajaran menjadi kompetitif yang menyenangkan. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dan berusaha mendapatkan skor terbaik, yang menghasilkan peningkatan partisipasi di kelas. Suasana kompetitif ini mendorong siswa untuk bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain, yang meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Pada akhirnya, belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif ketika digabungkan dengan pendekatan pembelajaran interaktif, umpan balik waktu nyata, dan motivasi yang diperkuat.

Oleh karena itu, kami mengadakan kegiatan yang bertujuan penggunaan aplikasi ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Pembelajaran berbasis permainan, atau game edukasi, melibatkan semua siswa dan menggunakan teknologi digital dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Ini akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Jika proses belajar di kelas menyenangkan, keberhasilan belajar siswa akan meningkat. Media pembelajaran yang menyenangkan dapat memengaruhi proses belajar yang menyenangkan (Purwati & Antari, 2022).

METODE KEGIATAN

Kegiatan ini dilakukan di kelas VI a dan b pada SD Negeri 08 Kepahiang yang berlokasi di Desa Bogor Baru. Metode yang dilakukan dengan metode gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran. Dengan menggunakan elemen permainan seperti tantangan, hadiah, kompetisi, dan kepuasan

berprestasi, gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pendidikan (Pahlawan & Tambusai, 2023).

Kegiatan ini berlangsung selama dua hari, pada tanggal 7 Agustus 2024, masing-masing 2 jam 30 menit. Cara menggunakan Kahoot! untuk pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut: (1) Pengajar mengakses website <https://kahoot.com/> dan membuat akun; (2) Pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan anak dengan alat yang tersedia; (3) Pengajar membagi kelas menjadi kelompok kecil dan memberikan setiap kelompok satu perangkat (mungkin ponsel) dan mengakses <https://kahoot.it/>; (4) Pertanyaan pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama pengajar setelah materi yang sesuai dipilih atau dibuat; (5) Pada waktu yang telah ditentukan, siswa di masing-masing kelompok menggunakan perangkat yang ada untuk memilih jawaban yang sesuai. Setiap kelompok harus didampingi oleh seorang fasilitator jika digunakan untuk anak usia dini.

Efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan pemahaman materi telah menjadi fokus kegiatan yang signifikan dalam konteks pendidikan modern. Banyak studi telah menyoroti kontribusi positif Kahoot! terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Salah satu keunggulan utama Kahoot! adalah kemampuannya untuk menyampaikan materi secara interaktif melalui pertanyaan dan jawaban yang langsung menguji pemahaman siswa (Emilio et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan materi atau ilmu dalam proses belajar. Pembelajaran disebut dengan hubungan antar pengajar, siswa serta materi yang disampaikan dari pengajar ke siswa (Siregar, 2022). Teknologi sangat bermanfaat sebagai alat dan sarana untuk mendukung pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah inovasi yang menggabungkan teknologi dan informasi dalam kegiatan belajar. Salah satu contoh penggunaan

teknologi dalam pembelajaran adalah aplikasi berbasis game Kahoot!(I. Wahyudi, 2024). Kahoot! adalah game yang dirancang untuk menguji seberapa jauh siswa memahami materi pelajaran. Setiap pertanyaan ditampilkan secara acak dan memiliki berbagai pilihan jawaban yang tersedia untuk siswa pilih(Niama et al., 2023).



Gambar 1. Tampilan quiz Kahoot!

Adapun manfaat dari kegiatan ini adalah sebagai berikut : 1.Materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang sama. Media membantu menyeragamkan berbagai jenis materi. Penafsiran yang berbeda dari guru ini dapat dikurangi dan diberikan kepada setiap siswa secara identik. Akibatnya, siswa yang melihat atau mendengar penjelasan tentang pengetahuan di media yang sama akan menerima informasi yang sama dengan teman-temannya. 2. Pelajaran menjadi semakin menarik. Media dapat mendorong siswa untuk bertanya-tanya dan bereaksi terhadap penjelasan. guru, membantu siswa memahami konsep abstrak. Media dapat membantu pendidik mengelola kelas, menghidupkan suasana, dan menghindari suasana yang monoton dan membosankan. 3. Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif karena media dapat membantu guru dan siswa dalam berkomunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, pendidik cenderung berbicara "satu arah" kepada siswanya. 4. Waktu mengajar dapat dikurangi. Pendidik biasanya menghabiskan waktu yang cukup untuk menjelaskan materi. Media dapat mempersingkat penyampaian materi sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama, sehingga kualitas belajar siswa

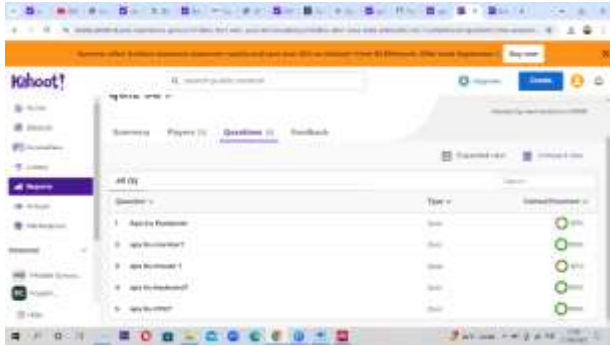
dapat ditingkatkan. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran.



Gambar 2. Implementasi aplikasi Kahoot!

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, kelas yang menggunakan Kahoot saat pembelajaran menjadi lebih bergairah dan hidup(Fazriyah et al., 2020). Setiap pertanyaan yang diajukan di platform ini memicu semangat kompetisi yang sehat, yang menghasilkan peningkatan interaksi siswa. Belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan karena siswa lebih aktif dalam menjawab. Mereka tidak hanya berkonsentrasi pada menjawab pertanyaan yang benar, tetapi mereka juga berusaha untuk mendapatkan peringkat tertinggi, yang secara tidak langsung meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Kahoot juga membantu guru memantau pemahaman siswa secara real-time. Umpan balik langsung membantu guru mengidentifikasi materi mana yang perlu diulang atau diperjelas. Karena materi yang kurang dipahami dapat diperbaiki dengan cepat, hal ini meningkatkan efisiensi pembelajaran. Siswa juga memiliki pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan zaman berkat keterlibatan mereka dalam teknologi seperti Kahoot. Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa menjadi fasilitator pembelajaran di era digital adalah tugas yang sulit dan berkelanjutan bagi guru. Guru berusaha dan menemukan cara untuk mengatasi kesulitan. Pemahaman yang lebih baik tentang proses transformasi ini tidak hanya akan membantu guru dalam meningkatkan praktik pembelajaran mereka,

tetapi juga akan memberikan wawasan yang berharga untuk membangun kebijakan dan program pelatihan guru yang lebih baik di masa mendatang.



Gambar 3. Hasil persentase benar

Hasil persentase jawaban benar dari kegiatan ini menunjukkan seberapa baik siswa memahami materi pengenalan komputer yang diajarkan melalui aplikasi Kahoot!. Hasil persentase menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar, yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi berhasil. Persentase yang tinggi menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi, sementara persentase yang lebih rendah menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi. Data menunjukkan bahwa Kahoot! tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep dasar komputer, tetapi juga memberikan umpan balik kepada guru untuk membantu mereka menyesuaikan metode pengajaran mereka.



Gambar 4. Interaksi siswa terhadap media

Interaksi siswa dengan media sangat dipengaruhi oleh materi yang disampaikan. Jika materi relevan, menarik, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, interaksi mereka dengan media pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif. Media yang tepat juga dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan menjadi lebih terlibat dalam proses belajar.

Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa terhadap pembelajaran (Sundari & Prasetya, 2024). Kemampuan siswa untuk memahami konsep-konsep materi dan evaluasi hasil belajar adalah dua cara yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan strategi, model, dan media pembelajaran merupakan komponen penting dari keberhasilan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran dapat membantu mendapatkan informasi, gagasan, keterampilan, dan cara berpikir. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu memperjelas informasi, memusatkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan meningkatkan prestasi mereka.

Media pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran (Hidayat et al., 2023). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru menjelaskan topik secara lebih menarik dan efektif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat pesan atau informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat termasuk gambar, video, presentasi, dan alat bantu fisik lainnya, dan semuanya dirancang untuk mendukung pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan topik yang dipelajari siswa dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya membantu menyampaikan informasi, tetapi juga

berfungsi sebagai alat untuk mendorong siswa. Media yang menarik dan terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat membuat mereka tertarik pada pelajaran dan membuat mereka lebih fokus. Sebagai contoh, teknologi digital seperti video interaktif atau aplikasi pembelajaran dapat membuat pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam, mendorong siswa untuk lebih aktif. Siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kreatif serta meningkatkan pemahaman kognitif mereka melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran interaktif membantu siswa belajar keterampilan sosial. Aplikasi berbasis kelompok dan platform digital memungkinkan siswa bekerja sama, berbagi ide, dan berbicara secara aktif tentang masalah. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan kerja tim dan komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan bekerja sama dengan orang lain berkat keterampilan sosial yang telah mereka bangun. Media pembelajaran yang tepat juga memungkinkan siswa untuk menjadi kreatif. Dengan menggunakan alat seperti presentasi digital, video, atau tugas proyek kreatif, siswa dapat mengeksplorasi konsep baru dan membuat karya yang unik. Proses ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, yang sangat penting untuk mengembangkan potensi mereka secara keseluruhan. Media pembelajaran yang kreatif tidak hanya membantu siswa memahami kognitif mereka tetapi juga memungkinkan mereka mengaitkan konsep yang rumit dengan situasi dunia nyata. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang media pembelajaran, yang mencakup media sebagai alat

komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar (Bramastia & Purnama, 2021).

KESIMPULAN

Dalam pembelajaran pengenalan komputer di SDN 08 Kepahiang, aplikasi Kahoot! terbukti meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, mendorong siswa untuk lebih aktif. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dengan Kahoot! tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa memahami lebih baik apa yang diajarkan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam pengajaran konsep-konsep abstrak.

SARAN

Untuk memaksimalkan manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran, direkomendasikan agar Kahoot! atau aplikasi serupa digunakan secara lebih luas di sekolah dasar, khususnya untuk materi-materi yang membutuhkan interaksi dan pemahaman mendalam. Selain itu, sekolah harus terus membangun infrastruktur teknologi yang memadai dan melatih guru untuk menggunakannya dengan baik. Selain itu, evaluasi berkala diperlukan untuk memastikan bahwa teknik ini masih berfungsi dengan baik dan dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan siswa di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di

- Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Bramastia, & Purnama, E. K. (2021). *Jurnal EPISTEMA. Jurnal EPISTEMA*, 2(1), 83–88.
- Emilio, A., Safitri, D., & others. (2024). Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3380–3386.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Hanafri, M. I., Iqbal, M., & Prasetyo, A. B. (2019). Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1). <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v9i1.237>
- Hasanah, N. A., Hafiza, E., & Irianto, M. E. (2024). Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa The Role of Kahoot Educational Game in Increasing Student Motivation to Learn. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 305–316. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11194824>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., & ... (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 11250–11256.
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>
- Purwati, N. K. R., & Antari, N. L. D. (2022). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran GAME EDUKASI KAHOOT! DAN QUIZZ. *De Fermat: Jurnal ...*, 5(2), 143–153.
- Sartika, C. D. (2023). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Media Pembelajaran Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 4 Di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. *Jotika*