



Pelatihan Penggunaan Kahoot Untuk Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Bagi Guru SD N 13 Rejang Lebong

Nur Fitriyana^{1*}

Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

*Corresponding author: nurfi3ana@gmail.com

Info Artikel

Diterima 02-12-2025

Direvisi 09-01-2026

Revisi diterima 09-02-2026

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru SD Negeri 13 Rejang Lebong dalam memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif yang berorientasi pada konteks lingkungan lokal. Kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan Kahoot dan memerlukan pelatihan teknis. Berdasarkan temuan tersebut, tim PKM menyusun pelatihan yang meliputi pengenalan aplikasi, penyusunan kuis, pendampingan teknis, serta integrasi konteks lokal seperti Tari Kejei, Taman Wisata Tebing Suban, Air Terjun Tri Sakti, dan Suban Air Panas. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dan berlangsung interaktif. Guru tidak hanya menerima materi tetapi juga langsung mempraktikkan pembuatan kuis berbasis konteks lingkungan. Seluruh peserta berhasil membuat kuis Kahoot yang siap digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi melalui pretest-posttest menunjukkan peningkatan pemahaman lebih dari 20 poin, dan hasil angket memperlihatkan bahwa guru merasa pelatihan mudah diikuti, bermanfaat, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan memberikan dampak berkelanjutan dalam peningkatan kompetensi guru dan pemanfaatan teknologi pembelajaran digital di SD Negeri 13 Rejang Lebong.

Keywords: Kahoot; Keterampilan teknologi; Pelatihan guru; Pembelajaran interaktif; Pembelajaran kontekstual; Teknologi edukatif.

This is an open-access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



How to cite: Fitriyana, N. (2026). Pelatihan Penggunaan Kahoot Untuk Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Bagi Guru SD N 13 Rejang Lebong. *INCOME: Indonesian Journal of*

1. Pendahuluan

1.1 Analisis Situasi

SD Negeri 13 Rejang Lebong berada di wilayah dengan kekayaan alam dan budaya lokal yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran kontekstual. Sayangnya, potensi tersebut belum dimaksimalkan karena pembelajaran di sekolah ini masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Metode ceramah yang monoton dan minim interaksi membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, motivasi belajar dan keaktifan siswa di kelas cenderung rendah dan kurang berkembang secara optimal (Arwinda & Ferawati, 2025). Pembelajaran yang belum inovatif berdampak pada rendahnya partisipasi siswa sehingga diperlukan intervensi berupa pelatihan dan pendampingan guru (Prayitno et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi pendidikan sebenarnya sudah mulai diperkenalkan di sekolah ini. Namun, penerapannya masih terbatas dan belum menyentuh aplikasi inovatif seperti Kahoot, yang terbukti mampu mendorong keterlibatan dan semangat belajar siswa melalui pendekatan berbasis permainan. Kahoot merupakan platform kuis interaktif yang dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, dengan fitur umpan balik langsung yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penguatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media ajar digital juga terbukti efektif melalui kegiatan pelatihan terstruktur, sebagaimana dilaporkan oleh Angraini et al. (2024) bahwa pelatihan integrasi teknologi mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media ajar digital interaktif.

Berbagai penelitian mendukung efektivitas Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Nadima & Halim (2024) menemukan korelasi positif antara penggunaan Kahoot dengan keterlibatan dan hasil belajar siswa SMP. Temuan ini didukung oleh Ikhtiar et al. (2024) yang menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu pemahaman bahasa Inggris secara lebih mendalam. Ruslana et al. (2024) juga menegaskan bahwa Kahoot menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan serta memberikan evaluasi langsung yang memudahkan guru dalam menilai capaian siswa.

Meski begitu, efektivitas Kahoot belum sepenuhnya terwujud di sekolah-sekolah yang masih menghadapi kendala teknologi dan kurangnya pelatihan guru. Menurut Saputri (2024), penggunaan Kahoot memang meningkatkan keterlibatan, tetapi untuk hasil maksimal, harus diimbangi dengan strategi pembelajaran lain yang mendukung interaksi lebih mendalam. Hita et al. (2024) pun menyarankan agar guru memahami fitur aplikasi secara komprehensif agar penggunaannya selaras dengan level dan kebutuhan siswa. Tanpa pelatihan yang memadai, guru mungkin hanya menggunakan Kahoot sebatas hiburan tanpa integrasi yang bermakna dalam konteks pembelajaran lokal. Sejalan dengan temuan tersebut, berbagai program

pengabdian menegaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi sangat bergantung pada pendampingan berkelanjutan dan peningkatan kapasitas guru melalui workshop intensif (Angraini et al., 2024).

Kontekstualisasi pembelajaran menjadi kunci dalam membuat materi pelajaran relevan bagi siswa. Potensi alam dan budaya di sekitar siswa harus diolah menjadi sumber belajar yang konkret agar siswa merasa materi yang dipelajari berhubungan langsung dengan kehidupan mereka. Sayangnya, banyak guru belum memiliki keterampilan untuk mengintegrasikan konteks lokal dalam platform digital seperti Kahoot. Padahal, penelitian Saputri (2024) menunjukkan bahwa Kahoot mampu mendorong retensi pengetahuan, pemahaman konsep, dan motivasi belajar jika diterapkan secara tepat.

Efektivitas Kahoot juga telah dibuktikan dalam berbagai konteks mata pelajaran. Dalam bidang rekayasa, Chernov et al. (2021) melaporkan bahwa penggunaan kuis Kahoot secara rutin mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil akhir ujian mahasiswa. Di sisi lain, Baszuk & Heath (2020) menemukan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan nilai ujian dan keterlibatan di kelas bisnis dan teknologi. Sementara Rojabi et al. (2022) membuktikan bahwa Kahoot juga memperdalam pemahaman kosa kata dalam pembelajaran bahasa.

Melihat seluruh bukti tersebut, jelas bahwa Kahoot merupakan alat potensial untuk menjembatani kesenjangan antara pembelajaran teoritis dengan konteks lokal siswa. Namun, implementasinya membutuhkan kompetensi guru dalam merancang materi kontekstual dan memanfaatkan fitur teknologi secara maksimal. Oleh karena itu, pelatihan intensif kepada guru-guru SD N 13 Rejang Lebong sangat diperlukan untuk mengembangkan pembelajaran yang interaktif, relevan, dan berbasis lingkungan lokal. Dengan pelatihan tersebut, guru diharapkan mampu menyusun aktivitas pembelajaran digital yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Model pelatihan yang sistematis, mencakup pemaparan materi, praktik langsung, dan evaluasi reflektif sebagaimana diterapkan dalam kegiatan pengabdian Angraini et al. (2024), terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan digital guru.

Masalah utama yang dihadapi oleh guru di SD N 13 Rejang Lebong terkait dengan pembelajaran adalah kurangnya keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital yang berbasis aplikasi edukatif, seperti Kahoot. Hal ini menyebabkan rendahnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, pembelajaran yang tidak mengaitkan materi pelajaran dengan konteks lokal sekitar membuat siswa merasa bahwa pembelajaran kurang relevan dengan kehidupan mereka.

Di sisi lain, meskipun lingkungan sekitar sekolah memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran, seperti keanekaragaman alam, budaya lokal, dan kegiatan sosial, potensi ini belum digunakan secara maksimal oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak adanya metode atau alat bantu yang memadai untuk mengintegrasikan lingkungan sekitar ke dalam pembelajaran menjadi salah satu kendala utama yang perlu diatasi.

Sebagai hasil dari analisis ini, persoalan utama yang perlu diselesaikan adalah bagaimana membangun keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi edukatif seperti Kahoot untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berbasis konteks lokal

yang relevan dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, pelatihan ini menjadi sangat penting untuk memfasilitasi guru dalam mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SD N 13 Rejang Lebong.

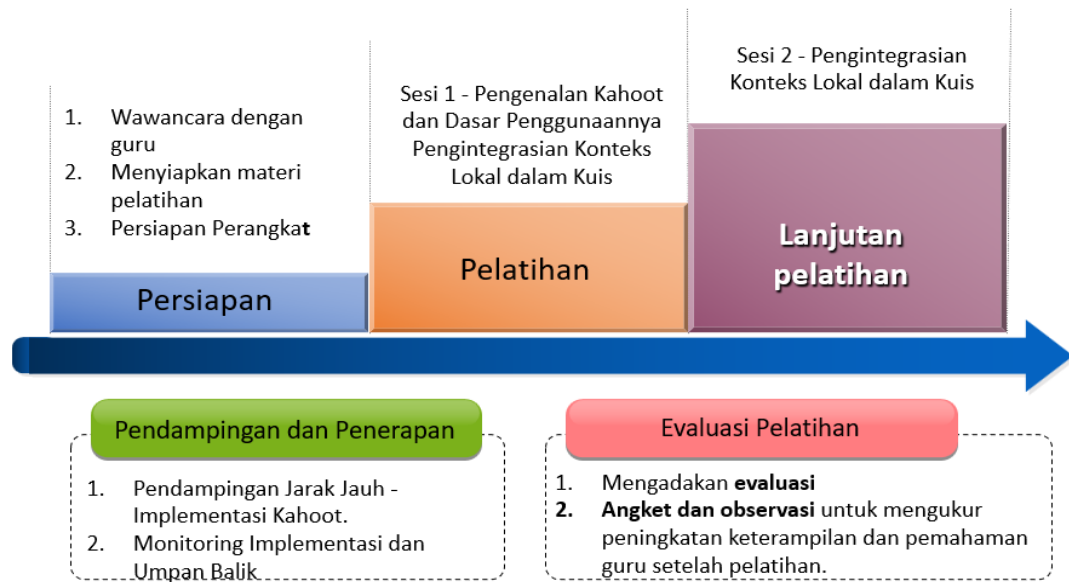
1.2 Solusi dan Target

Adapun beberapa solusi yang TIM PKM tawarkan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, antara lain:

- a. Memberikan sosialisasi pentingnya penggunaan Kahoot sebagai aplikasi edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa
 Sosialisasi ini bertujuan untuk menjelaskan kepada guru-guru SD N 13 Rejang Lebong mengenai manfaat penggunaan aplikasi Kahoot dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi. Hal ini juga akan menghubungkan pembelajaran dengan konteks lokal yang relevan dengan kehidupan siswa.
- b. Memberikan pendampingan dalam pembuatan kuis berbasis Kahoot yang mengintegrasikan konteks lokal dan materi pelajaran.
 Pendampingan ini akan membantu guru dalam merancang soal-soal kuis yang mengaitkan materi pelajaran dengan potensi lingkungan sekitar, seperti kekayaan alam, budaya lokal, dan kegiatan sosial di Rejang Lebong. Guru akan dilatih untuk membuat kuis yang relevan dan aplikatif menggunakan Kahoot untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.
- c. Menyediakan sarana pendukung, seperti pelatihan teknis dan tutorial, dalam penggunaan Kahoot untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
 Sarana pendukung ini mencakup penyediaan perangkat dan alat yang dibutuhkan untuk mengoperasikan Kahoot, serta tutorial yang mudah diakses oleh guru. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa guru memiliki semua sumber daya yang dibutuhkan untuk memanfaatkan Kahoot secara maksimal dalam kelas mereka.

Berikut merupakan bagan roadmap kegiatan yang menggambarkan tahapan pelaksanaan program Pelatihan Penggunaan Kahoot di SD N 13 Rejang Lebong selama 3 minggu. Dimulai dengan persiapan materi dan identifikasi kebutuhan, dilanjutkan dengan pelatihan tatap muka mengenai penggunaan Kahoot dan pengintegrasian konteks lokal, serta diakhiri dengan evaluasi dan refleksi untuk memastikan keberlanjutan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran.

Roadmap Kegiatan



Gambar 1. Gambar Roadmap Kegiatan

2. Metode Pengabdian

Dalam melaksanakan kegiatan ini, metode pengabdian dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan Metode yang digunakan oleh TIM Pengabdian Pada Masyarakat yaitu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif karena dapat mejeleskan dan mendapatkan informasi mengenai data yang di butuhkan. penelitian kualitatif ini hanya membutuhkan kecukupan dan ketepatan data serta bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai masalah. Pelatihan dimulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SD Negeri 13 Rejang Lebong selaku mitra kegiatan. Tim PKM melakukan identifikasi kebutuhan melalui survei awal untuk mengetahui tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan Kahoot serta hambatan yang dialami dalam pemanfaatan media digital. Hasil survei menunjukkan perlunya pelatihan teknis dan contoh penerapan Kahoot yang relevan dengan lingkungan lokal. Berdasarkan hasil tersebut, tim menyusun materi pelatihan, modul, instrumen evaluasi, serta contoh soal berbasis konteks lokal seperti Tari Kejei, Taman Wisata Tebing Suban, Air Terjun Tri Sakti, dan Suban Air Panas.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk pelatihan tatap muka di SD Negeri 13 Rejang Lebong. Tim PKM menyampaikan materi mengenai konsep Kahoot, cara membuat akun, pengenalan fitur, dan langkah-langkah penyusunan kuis interaktif. Selanjutnya, peserta diarahkan untuk membuat kuis Kahoot yang mengintegrasikan konteks lingkungan sekitar sekolah agar pembelajaran menjadi lebih dekat dengan realitas siswa. Pada sesi praktik,

guru didampingi oleh tim untuk memastikan bahwa setiap peserta dapat mengoperasikan aplikasi dengan baik, mengunggah gambar, menyusun soal, serta mengatur alur permainan. Diskusi interaktif juga dilakukan untuk menjawab kendala teknis dan pedagogis yang dialami peserta.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan pelatihan. Evaluasi menggunakan tiga instrumen utama, yaitu pretest–posttest, angket respon guru, dan lembar observasi. Pretest–posttest digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman teknis guru mengenai penggunaan Kahoot. Angket respon digunakan untuk mengetahui persepsi peserta terhadap materi, penyampaian, dan manfaat pelatihan. Sementara itu, observasi dilakukan untuk menilai partisipasi, keterlibatan, serta kemampuan guru selama sesi praktik berlangsung. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai keberhasilan program dan memberikan rekomendasi perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan sejenis di masa mendatang.

2.1 Tempat dan Waktu

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SD N 13 Rejang Lebong pada bulan Oktober 2025.

2.2 Khalayak Sasaran

Mitra yang menjadi sasaran pada kegiatan PKM ini adalah semua guru kelas dan guru mata pelajaran yang bertugas di SD N 13 Rejang Lebong.

2.3 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam kegiatan PKM ini adalah terjadinya peningkatan pemahaman guru di SD N 13 Rejang Lebong tentang penggunaan Kahoot untuk pembelajaran kontekstual berbasis Lingkungan.

2.4 Metode Evaluasi

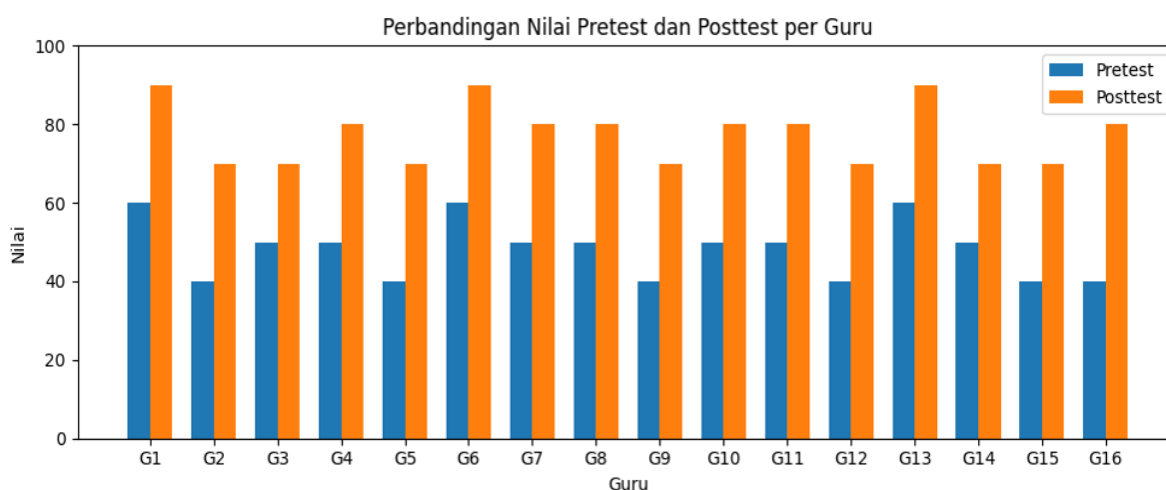
Evaluasi program pelatihan dilakukan untuk melihat sejauh mana kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran. Evaluasi mencakup tiga aspek utama, yaitu pretest–posttest, angket respon guru, dan observasi selama kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pretest–posttest digunakan untuk menilai perubahan pemahaman guru sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan Kahoot. Pretest diberikan pada awal kegiatan untuk mengukur kemampuan dasar, sementara posttest diberikan setelah seluruh sesi pelatihan selesai. Instrumen tes terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda yang menilai pemahaman teknis tentang penggunaan Kahoot, fitur utama, serta penerapannya dalam pembelajaran kontekstual.

Gambaran umum peningkatan nilai guru dapat dilihat pada Gambar 2, yang menunjukkan perbandingan nilai pretest dan posttest.



Gambar 2. Grafik Pretest dan Posttest Guru

Setelah grafik disajikan, informasi lebih rinci mengenai nilai rata-rata, nilai minimum, dan nilai maksimum masing-masing komponen peningkatan kompetensi secara lebih komprehensif disusun dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest Guru

Komponen	Rata-rata	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
Pretest	50	40	60
Posttest	80	70	90
Peningkatan	+30	+20	+40

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, seluruh guru mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pelatihan. Nilai rata-rata pretest sebesar 50 meningkat menjadi 80 pada posttest dengan rata-rata peningkatan sebesar +30 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berlangsung efektif dan mencapai target yang telah ditetapkan.

Angket diberikan kepada seluruh peserta pelatihan pada akhir kegiatan untuk mengetahui persepsi guru terhadap pelaksanaan pelatihan, kemudahan penggunaan Kahoot, serta manfaatnya dalam pembelajaran. Instrumen angket terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–4 (1=tidak setuju, 4=sangat setuju), yang mencakup aspek materi, penyampaian, praktik, dan kebermanfaatan pelatihan. Penyusunan skala penilaian mengacu pada model skala Likert. Secara umum, respons guru menunjukkan bahwa pelatihan dinilai sangat baik dan memberikan manfaat langsung terhadap peningkatan kompetensi mereka dalam menggunakan Kahoot. Guru menyatakan bahwa materi mudah dipahami, penyampaian jelas, dan praktik membuat kuis sangat membantu meningkatkan keterampilan teknis.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Guru

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor (1–4)	Kategori
Kejelasan penyampaian materi	3,8	Sangat Baik
Pemahaman penggunaan Kahoot	3,7	Sangat Baik
Kesesuaian materi dengan kebutuhan	3,8	Sangat Baik
Kemampuan guru mengikuti praktik pembuatan kuis	3,6	Baik
Manfaat Kahoot untuk pembelajaran	3,9	Sangat Baik

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor (1–4)	Kategori
Kemudahan menerapkan Kahoot di kelas	3,7	Sangat Baik
Relevansi contoh konteks lokal	3,8	Sangat Baik
Kesesuaian waktu pelatihan	3,6	Baik
Pendampingan dari tim PKM	3,9	Sangat Baik
Kepuasan terhadap pelatihan secara keseluruhan	3,9	Sangat Baik
Rata-rata	3,78	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa guru memberikan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan pelatihan. Kejelasan penyampaian materi memperoleh skor tinggi mendekati 4, menunjukkan bahwa guru dapat mengikuti penjelasan dengan mudah dan merasa materi tersampaikan secara sistematis. Para guru juga merasakan peningkatan kemampuan teknis, terutama dalam membuat kuis, menambahkan gambar, serta menggunakan fitur-fitur utama pada Kahoot. Aspek yang memperoleh skor tertinggi adalah manfaat pelatihan dan pendampingan dari tim, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kompetensi peserta.

Seluruh guru menyatakan siap menerapkan Kahoot dalam pembelajaran karena melihat bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Integrasi konteks lokal seperti Tari Kejei, Tebing Suban, Air Terjun Tri Sakti, dan Suban Air Panas juga dinilai sangat relevan, membantu guru mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar siswa. Selain itu, tidak terdapat respons negatif; seluruh aspek dalam angket berada pada kategori Baik hingga Sangat Baik, yang mengindikasikan bahwa pelatihan diterima dengan sangat baik oleh seluruh peserta.

3.2 Pembahasan

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul “Pelatihan Penggunaan Kahoot untuk Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan bagi Guru SD N 13 Rejang Lebong” telah berlangsung dengan baik dan sesuai rencana. Selama kegiatan, seluruh tahapan mulai dari persiapan, pelatihan, pendampingan, hingga evaluasi dapat dilaksanakan tanpa kendala berarti. Keberhasilan pelaksanaan program yang sistematis ini sejalan dengan temuan Angraini et al. (2024); Budianto & Hairit, (2024); Sundari et al. (2024) menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan terstruktur mampu meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital pembelajaran.

Analisis Kebutuhan Guru

Kegiatan diawali dengan pengisian survei kebutuhan oleh guru-guru SD N 13 Rejang Lebong. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan aplikasi Kahoot dan memerlukan pelatihan teknis. Kondisi ini serupa dengan hasil pengabdian Nasarudin, Husnan, dan Nurjannah (2023); Lingga et al. (2025); Rindawan et al. (2024) yang melaporkan bahwa guru memerlukan penguatan pemahaman dan pendampingan teknis dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran berbasis kurikulum dan teknologi.

Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan tatap muka dilakukan di SD N 13 Rejang Lebong dengan dihadiri oleh seluruh guru. Kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh tim PKM dan pihak sekolah. Pada bagian ini dijelaskan tujuan kegiatan, yaitu membantu guru mengenal aplikasi Kahoot dan menggunakannya sebagai media pembelajaran berbasis lingkungan.

Setelah pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi penyampaian materi. Pemateri menjelaskan apa itu Kahoot, bagaimana penggunaannya dalam pembelajaran, serta manfaatnya untuk membuat kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Guru juga diperlihatkan contoh bagaimana Kahoot dapat dipadukan dengan konteks lokal, sehingga pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan siswa. Pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan konteks lokal ini sejalan dengan hasil pengabdian Roidah dan Winarsih (2023); Chang *et.al.* (2024); Baruno *et. al.* (2025); Hulwah & Suriani (2025) yang menegaskan bahwa integrasi konteks nyata dalam pembelajaran mampu meningkatkan literasi dan keterlibatan peserta didik.



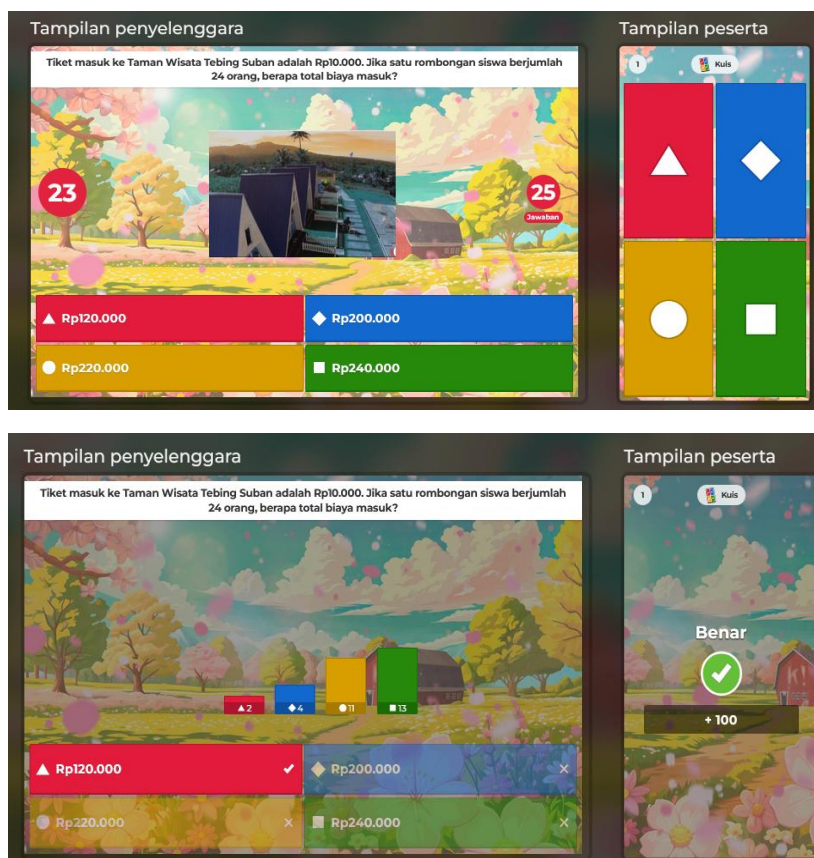
Gambar 3. Penyampaian Materi oleh Nara sumber

Pada sesi berikutnya, guru diajak langsung mempraktikkan cara membuat akun Kahoot, mengenal tampilan menu, dan mencoba berbagai fitur dasar seperti membuat soal pilihan ganda, mengatur waktu jawaban, serta menambahkan gambar ke dalam kuis. Pemateri menampilkan langkah-langkah pembuatan kuis melalui layar proyektor sehingga guru dapat mengikuti dengan mudah. Model pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) seperti ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis guru sebagaimana dilaporkan oleh Angraini *et al.* (2024); Hodovaniuk *et al.* (2024); Hidayati *et al.* (2022) di mana peserta menunjukkan peningkatan kemampuan setelah mengikuti sesi praktik terstruktur.

Setelah memahami dasar-dasarnya, guru mulai membuat kuis mereka sendiri. Pada tahap ini, tim PKM memperlihatkan contoh bagaimana memasukkan unsur lokal ke dalam soal, seperti gambar Tari Kejei, Taman Wisata Tebing Suban, Air Terjun Tri Sakti, dan Suban Air Panas. Contoh tersebut membuat guru lebih memahami cara mengaitkan materi pelajaran dengan budaya dan lingkungan sekitar. Pengintegrasian budaya lokal dalam media pembelajaran digital ini juga selaras dengan temuan Pramuditya *et al.* (2025); Syafruddin *et al.* (2024); Lubis (2025); Vargo *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis konteks lokal mampu meningkatkan makna pembelajaran dan motivasi peserta didik.

Proses praktik berlangsung dengan bimbingan langsung. Mahasiswa tim PKM membantu guru yang mengalami kesulitan teknis, seperti mengunggah gambar, mengatur

tampilan kuis, atau mengelola kuis yang sudah dibuat. Suasana pelatihan berlangsung aktif karena guru saling bertanya, berdiskusi, dan mencoba fitur secara langsung. Pendampingan kolaboratif selama praktik merupakan strategi yang efektif dalam pengembangan profesional guru, sebagaimana ditegaskan oleh Nasarudin et al. (2023); Handrianto et al. (2022); Sağlam Arslan et al. (2022) bahwa dukungan berkelanjutan berperan penting dalam keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran.



Gambar 4. Simulasi Pembuatan soal pada Kahoot

Di akhir kegiatan, beberapa guru mempresentasikan kuis yang telah mereka buat. Tim PKM kemudian mengajak seluruh peserta mencoba simulasi bermain Kahoot bersama, sehingga guru dapat melihat langsung bagaimana kuis digunakan dalam kelas yang sebenarnya. Simulasi ini menunjukkan bahwa Kahoot sangat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan berbagai artikel yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa secara signifikan (Angraini et al., 2024; Roidah & Winarsih, 2023; Adhwa et al., 2025; Jannah & Dora, 2025). Secara keseluruhan, pelatihan berjalan lancar, guru mengikuti kegiatan dengan antusias, dan seluruh peserta berhasil membuat kuis Kahoot berbasis konteks lingkungan Rejang Lebong.

4. Kesimpulan

Pelatihan penggunaan Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran berbasis teknologi dan kontekstual di SD Negeri 13 Rejang Lebong terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan

guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis tentang penggunaan aplikasi Kahoot, tetapi juga kemampuan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks lokal yang relevan, seperti budaya dan keanekaragaman alam setempat. Evaluasi program menunjukkan hasil yang positif, dengan peningkatan pemahaman guru mengenai penggunaan Kahoot yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai tindak lanjut, disarankan untuk terus melakukan monitoring dan pendampingan agar penggunaan Kahoot dapat berkelanjutan dan menjadi bagian integral dalam metode pembelajaran di SD N 13 Rejang Lebong.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih kepada Kepala Sekolah beserta seluruh guru SD N 13 Rejang Lebong atas dukungan, kerja sama, dan keterlibatan aktif selama kegiatan pengabdian berlangsung. Penghargaan juga diberikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menegaskan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan kegiatan maupun dalam proses penyusunan artikel ini.

Referensi

- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 329–339. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>
- Angraini, L. M., Wahyuni, R., Lingga, L. J., Mardatillah, A., & Firdaus. (2024). Pelatihan Integrasi Berpikir Komputasi dalam Media Ajar Digital. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 3 (4), 195–209. <https://doi.org/10.56855/income.v3i4.1251>
- Angraini, L. M., Wahyuni, R., Lingga, L. J., & Wahyuni, A. (2025). Penguatan Kompetensi Guru dalam Penerapan Model 5EIM Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Pembelajaran di Era Digital. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 4 (4), 472–483. <https://doi.org/10.56855/income.v4i4.1748>
- Arwinda, A., & Ferawati, D. I. (2025). Portrait of class management in the learning process at Muhammadiyah Kretek Middle School: A qualitative descriptive study. *COPE: Caraka Olah Pikir Edukatif*, 29 (1), 35–40. <https://doi.org/10.21831/cope.v29i1.88172>
- Baruno, Y. H. E., Loes, J., Padama, Y., & Siregar, H. S. I. R. (2025). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap motivasi dan berfikir kritis siswa. *Ahsani Taqwim*, 2 (1), 131–145. <https://doi.org/10.63424/ahsanitaqwim.v2i1.201>
- Baszuk, P. A., & Heath, M. L. (2020). Using Kahoot! to increase exam scores and engagement. *Journal of Education for Business*, 95 (8), 548–552. <https://doi.org/10.1080/08832323.2019.1707752>
- Budianto, A. A., & Hairit, A. (2024). Mentoring guru dalam penerapan media pembelajaran digital untuk meningkatkan mutu pendidikan. *Jurnal Ngejha*, 4 (1), 8–15. <https://doi.org/10.32806/nja.v4i1.732>

- Chang, Y., Choi, J., & Sen-Akbulut, M. (2024). Keterlibatan Mahasiswa S1 dalam Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Konteks Otentik. *Neveléstudomány*. <https://doi.org/10.3390/educsci14020168>
- Chernov, V., Klas, S., & Shaharabani, Y. F. (2021). Incorporating Kahoot! in core engineering courses: Student engagement and performance. *Journal of Technology and Science Education*, 11 (2), 486–497. <https://doi.org/10.3926/JOTSE.1269>
- Handrianto, C., Jusoh, A., Syuraini, S., Rouzi, K. S., & Alghazo, A. M. (2022). Implementasi Strategi Mentoring untuk Pengembangan Profesional Guru di Sekolah Dasar. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 10 (1), 65. <https://doi.org/10.21043/elementary.v10i1.13676>
- Hidayati, I., Rahmah, M., & Gusnadi, G. (2022). Meningkatkan Kemampuan Guru Mengintegrasikan TPACK dalam Pelajaran Mereka melalui Aktivitas Praktik: Penelitian Berbasis Studi Pelajaran. *Jurnal Peningkatan Pembelajaran dan Studi Pelajaran*, 2 (1), 28–33. <https://doi.org/10.24036/jlils.v2i1.14>
- Hita, Djoni, Culita, & Ginting, M. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Accurate Untuk Pengajar Pada Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda. *MENGABDI : Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat*, 2 (1), 95–102. <https://doi.org/10.61132/mengabdi.v2i1.373>
- Hodovaniuk, T., Makhometa, T., Tiahai, I. M., Medvedev, M., & Pryshchepa, S. (2024). Mengembangkan kompetensi digital guru sekolah menengah melalui sesi pelatihan. *Prosiding Lokakarya CTE*, 11 , 120–133. <https://doi.org/10.55056/cte.690>
- Hulwah, L., & Suriani, A. (2025). Pentingnya Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains pada Siswa SD. *Jurnal Arjuna*, 3 (3), 365–373. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1989>
- Ikhtiar, A., Riaz, U., Nasia, A., Awan, M. T. N., & Nawaz, M. H. (2024). Assessing the role of kahoot in english access classes: a research inquiry into student engagement. *International Journal Of Literature And Languages*, 4 (8), 81–89. <https://doi.org/10.37547/ijll/volume04issue08-07>
- Jannah, N., & Dora, N. (2025). Increasing Student Learning Motivation in Sociology Learning Through Digital Technology: A Qualitative Study at SMAS Muhammadiyah 8 Kisaran Asahan. *Journal of Social Work and Science Education*, 6 (3), 1058–1074. <https://doi.org/10.52690/jswe.v6i3.1222>
- Kania, N., Angraini, L. M., Hariri, D. D., Wibawa, F. S., & Mahmudah, H. (2025). Peningkatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Pembuatan E-Module Interaktif Berbasis Aplikasi Book Creator Di PKBM Hati Nurani Bangsa. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 4 (3), 184–197. <https://doi.org/10.56855/income.v4i3.1698>
- Lingga, L. J., Dafit, F., Jatra, R., Salsabila, R., & Utami, N. (2025). Pendampingan Bagi Guru Dalam Merancang Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Teknologi Informasi Di SD Negeri 144 Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5 (3), 264–276. <https://doi.org/10.31004/abdira.v5i3.766>
- Lubis, A. H. (2025). The Influence of Picture Story Books with a Local Wisdom Approach on Students' Learning Motivation in Primary School Mathematics Learning. *Journal of Indonesian Primary School*, 2 (2), 19–27. <https://doi.org/10.62945/jips.v2i2.756>

- Nadima, I. S., & Halim, A. (2024). Korelasi Keterlibatan Siswa Menggunakan Kahoot pada Hasil Belajar di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Wawasan dan Aksara*, 4 (2), 264–274. <https://doi.org/10.58740/juwara.v4i2.114>
- Pramuditya, S. A., Hamidah, I., Zulkardi, & Putri, R. I. I. (2025). Pelatihan Game Edukasi RPG sebagai Media Penilaian dan Pembelajaran Literasi Matematika bagi Guru SMP/MTs di Cirebon. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 4 (4), 404–413. <https://doi.org/10.56855/income.v4i4.18141>
- Prayitno, B. A., Widoretno, S. R., Sugiharto, B., Prabowo, C. A., & Dwiastuti, S. (2023). Transformasi metode pembelajaran melalui pendampingan Active Learning bagi guru MTsN 3 Magetan. *Absyara: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4 (2), 206–215. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i2.23911>
- Rindawan, R., Irmansyah, J., Kurniawan, E., Yusuf, R., & Suriatno, A. (2024). Penguatan Kapasitas Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Praya Barat Daya. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 6 (3), 468–484. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i3.2043>
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.939884>
- Rusliana, N. A., Sufyadi, S., & Qomario. (2024). Kahoot Utilization! to Support Game-Based Learning. *JIST: Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 5 (10), 4286–4297. <https://doi.org/10.59141/jist.v5i10.7021>
- Sağlam Arslan, A., Karataş, F., Ünal, S., & Aslan, A. (2022). The Effects of Group Mentoring on Teachers' Classroom Activities: An Instrumental Case Study. *Participatory Educational Research*, 9 (5), 390–413. <https://doi.org/10.17275/per.22.120.9.5>
- Saputri, Z. I. (2024). A Comprehensive Exploration of Effective Learning Strategies Through Engaging and Interactive Kahoot Games in Educational Setting. *Indonesian Research Journal on Education*, 4 (1), 327–331. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.456>
- Suherman, Aziz, S. A., Dwina, F., & Rani, M. M. (2025). Penguatan Kompetensi Pendidik melalui Pelatihan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dan Media TIK dalam Rancangan Pembelajaran yang Efektif. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 4 (4), 496–509. <https://doi.org/10.56855/income.v4i4.1758>
- Sundari, S., Erang, D., Sumarnie, Saputra, A., & Girsang, T. (2024). Pendampingan Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama. *Ta'awun*, 4 (02), 413–425. <https://doi.org/10.37850/taawun.v4i02.690>
- Syafruddin, S., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2024). Peran Media Pembelajaran Lokal Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 8 (3), 1897. <https://doi.org/10.58258/jisip.v8i3.7179>
- Vargo, A., Yamaguchi, K., Iwata, M., & Kise, K. (2024). A Context-Based Multimedia Vocabulary Learning System for Mobile Users. *Informatics*, 11 (1), 1. <https://doi.org/10.3390/informatics11010001>