

Cerdas Cermat Berbasis *Kahoot!* sebagai Sarana Pengenalan Game Based Learning bagi Siswa Sekolah Dasar di Desa Banyumudal

Salsabila Azzahrah¹, Agyztia Premana², Laelia Nurpratiwiningsih³

^{1,2,3} Universitas Muhadi Setiabudi, Brebes, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Salsabila Azzahrah

Salsabilla1456@gmail.com

Abstrak:

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang yang luas dalam dunia pendidikan, termasuk melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Meskipun demikian, penggunaan gawai oleh siswa sekolah dasar masih cenderung terbatas pada aktivitas hiburan, sehingga pemanfaatannya sebagai sarana pembelajaran interaktif belum optimal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan konsep *game-based learning* kepada siswa sekolah dasar melalui penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dalam kegiatan cerdas cermat kelompok, serta mendorong peningkatan minat, motivasi belajar, kemampuan berpikir cepat, kerja sama, dan keaktifan siswa. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahapan, yaitu sosialisasi dan perizinan, pendataan serta pembentukan kelompok, pelaksanaan *pretest*, simulasi kuis kelompok menggunakan Kahoot, dan lomba cerdas cermat berbasis Kahoot yang dilanjutkan dengan *posttest*, pengumuman pemenang, serta pemberian penghargaan. Kegiatan ini melibatkan 21 siswa kelas II hingga VI sekolah dasar di Desa Banyumudal Kecamatan Moga, Kabupaten Pemalang, khususnya di lingkungan RT 02/RW 03. Berdasarkan hasil kegiatan, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 61,43 pada *pretest* menjadi 84,29 pada *posttest*, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 38% menjadi 100%. Seluruh peserta juga mampu menggunakan Kahoot pada tingkat dasar dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus memperkenalkan pemanfaatan teknologi digital secara positif kepada siswa sekolah dasar di Desa Banyumudal.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, Kahoot, cerdas cermat.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan membuka berbagai peluang bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta selaras dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan interaksi dalam proses belajar, mendukung efektivitas pembelajaran, dan menyesuaikannya dengan tuntutan pendidikan pada masa kini (Nurisma & Asih, 2026).

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan KKN di Desa Banyumudal, Kecamatan Moga, Kabupaten Pemalang, khususnya di lingkungan RT 02/RW 03, terdapat anak-anak usia sekolah dasar menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi terhadap kegiatan yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan mengandung unsur permainan. Namun, kegiatan edukatif yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran masih relatif terbatas di lingkungan masyarakat tersebut. Dalam



Diterbitkan oleh :

Perkumpulan Dosen Muslim Indonesia
Sulawesi Selatan

<https://dmi-journals.org/jai/>

kesehariannya, anak-anak cenderung memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana hiburan. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang dapat memperkenalkan penggunaan teknologi secara lebih positif dan edukatif. Kondisi tersebut menjadi salah satu landasan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian yang mengintegrasikan unsur pendidikan, permainan, dan teknologi digital melalui aktivitas yang sederhana, menarik, serta mudah dipahami oleh anak-anak.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan atau *Game-Based Learning*, yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media dalam menyampaikan materi sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Atmajaya *et al.*, 2023). Selain itu, penerapan model ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, ceria, dan tidak membosankan sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran (Siregar & Sitepu, 2023).

Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan *Game-Based Learning* adalah Kahoot!. Kahoot! merupakan salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan tersebut. Platform ini memungkinkan penyajian pertanyaan dalam bentuk kuis interaktif yang dapat diikuti peserta secara langsung. Penerapan Kahoot! dalam kegiatan cerdas cermat memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain dalam suasana kompetitif yang tetap menyenangkan. Platform ini dapat dimanfaatkan sebagai media permainan edukatif yang mudah digunakan dan dapat diakses secara gratis.

Kahoot! menyediakan berbagai fitur yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran interaktif, seperti *Quiz*, *Jumble*, *Discussion*, dan *Survey*. Keberadaan fitur-fitur tersebut memberikan pilihan kepada pendidik dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Kudri & Maisharoh, 2021). Selain berfungsi sebagai sarana untuk mengukur pengetahuan, kegiatan ini juga dapat membantu melatih konsentrasi, kecepatan dalam berpikir, keberanian dalam menentukan jawaban, serta kemampuan bekerja sama ketika peserta mengikuti kegiatan secara berkelompok. Oleh sebab itu, Kahoot! dapat digunakan sebagai salah satu media dalam memperkenalkan konsep *Game-Based Learning* kepada anak-anak melalui aktivitas yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami.

Beberapa penelitian yang dilaksanakan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! memiliki dampak positif pada proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyawati *et al.*, (2021) menyatakan bahwa Kahoot! merupakan aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan tenaga pendidik menyampaikan pertanyaan secara langsung, sementara murid dapat memberikan jawaban melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian oleh Pitriani *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Kahoot! merupakan aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan tenaga pendidik menyampaikan pertanyaan secara langsung, sementara murid dapat memberikan jawaban melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Selain itu, hasil penelitian Rahmawati *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kahoot! dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh Salfadilah *et al.*,

(2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh terciptanya suasana pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Kegiatan Cerdas Cermat Berbasis Kahoot! sebagai Sarana Pengenalan *Game-Based Learning* bagi Siswa Sekolah Dasar bertempat di Posko KKN Desa Banyumudal RT 02/RW 03 dengan sasaran anak-anak usia sekolah dasar yang tinggal di lingkungan sekitar. Pelaksanaan kegiatan dikemas dalam bentuk cerdas cermat yang melibatkan sekitar 21 peserta dan dibagi ke dalam empat kelompok. Sebelum kegiatan utama dimulai, peserta terlebih dahulu diberikan pengenalan mengenai platform Kahoot! beserta langkah-langkah penggunaannya. Setelah itu, peserta mengikuti simulasi untuk memahami mekanisme kuis digital sebelum memasuki tahap cerdas cermat secara berkelompok.

Program kerja ini tidak semata-mata ditujukan sebagai kegiatan perlombaan, tetapi juga sebagai media untuk mengenalkan kepada anak-anak bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan yang bersifat edukatif. Melalui cerdas cermat berbasis Kahoot!, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan platform digital sebagai sarana belajar sekaligus bermain. Pengelompokan peserta juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi dan membangun kerja sama selama kegiatan berlangsung. Penerapan unsur permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana yang lebih santai, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta dapat mengikuti setiap tahapan kegiatan dengan antusias.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Posko Kuliah Kerja Nyata (KKN) Desa Banyumudal RT 02/RW 03, Kecamatan Moga, Kabupaten Pemalang. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama lima minggu pada bulan Juli 2026 dengan tahapan yang disusun secara bertahap. Pada minggu pertama tanggal 3 Juli 2026, kegiatan diawali dengan koordinasi bersama perangkat desa sekaligus melakukan persiapan program. Minggu kedua tanggal 10 Juli 2026 dilaksanakan kegiatan sosialisasi mengenai konsep *Game-Based Learning* serta pengenalan penggunaan aplikasi Kahoot!. Selanjutnya, pada minggu ketiga tanggal 17 Juli 2026 peserta mengikuti pre-test untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal. Pada minggu keempat 24 Juli 2026 dilaksanakan simulasi lomba cerdas cermat berbasis Kahoot!, sedangkan minggu kelima digunakan untuk pelaksanaan lomba cerdas cermat dan post-test, serta pemberian penghargaan kepada peserta.

Sasaran dalam kegiatan ini berjumlah 21 anak usia sekolah dasar yang berasal dari lingkungan Desa Banyumudal RT 02/RW 03. Peserta terdiri atas siswa kelas II sampai dengan kelas VI sekolah dasar. Penentuan peserta dilakukan melalui koordinasi dengan perangkat desa serta sosialisasi kepada masyarakat setempat. Dengan demikian, peserta yang terlibat merupakan anak-anak yang bersedia mengikuti keseluruhan rangkaian kegiatan dari tahap awal hingga tahap akhir. Pemilihan sasaran didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa anak-anak telah cukup familiar menggunakan telepon genggam, tetapi pemanfaatannya masih lebih banyak digunakan untuk kegiatan hiburan dibandingkan sebagai sarana pembelajaran interaktif.

Indikator keberhasilan kegiatan ditunjukkan melalui keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan, terlaksananya pengenalan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning*, serta terselenggaranya sekurang-kurangnya satu sesi simulasi kuis edukatif dan satu perlombaan cerdas cermat berbasis Kahoot!.

Keberhasilan kegiatan juga ditandai dengan kemampuan siswa dalam mengoperasikan Kahoot! secara sederhana sebagai media pendukung pembelajaran.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menerapkan metode *pretest-posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Instrumen evaluasi berupa soal pilihan ganda yang diberikan kepada seluruh peserta pada tahap awal melalui *pretest* dan kembali diberikan pada tahap akhir melalui *posttest*. Data hasil evaluasi selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata peserta, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan, serta persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Selain hasil tes, evaluasi juga dilakukan melalui observasi langsung terhadap tingkat partisipasi, antusiasme, dan keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, keberhasilan program dapat diketahui berdasarkan peningkatan kemampuan peserta secara kuantitatif serta keterlibatan siswa selama proses pelaksanaan kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Program pengenalan *game-based learning* melalui kegiatan cerdas cermat berbantuan Kahoot! dilaksanakan di Desa Banyumudal dengan melibatkan 21 siswa sekolah dasar dari kelas II hingga kelas VI. Kegiatan berlangsung selama lima minggu melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis. Setiap tahapan bertujuan memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengenal sekaligus mempraktikkan penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif. Rangkaian kegiatan terdiri atas sosialisasi dan perizinan, pendataan peserta dan pembentukan kelompok, pelaksanaan *pretest*, simulasi kuis kelompok menggunakan Kahoot!, serta lomba cerdas cermat yang dilanjutkan dengan *posttest*, pengumuman pemenang, dan pemberian penghargaan.

Kegiatan diawali dengan proses sosialisasi kepada perangkat Desa Banyumudal sekaligus pengurusan perizinan pelaksanaan program. Pada tahap ini, tim menyampaikan tujuan dan bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu memperkenalkan konsep *game-based learning* kepada siswa melalui kegiatan cerdas cermat dengan memanfaatkan platform Kahoot!. Koordinasi juga dilakukan untuk membahas peserta, waktu, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Tahap awal ini dilakukan sebagai bentuk persiapan agar pelaksanaan program dapat berjalan secara terarah dan memperoleh dukungan dari pihak terkait.

Setelah proses koordinasi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pendataan peserta. Sebanyak 21 siswa sekolah dasar kelas II sampai VI mengikuti program tersebut. Pendataan dilakukan untuk mengetahui jumlah peserta sekaligus mempersiapkan pembagian kelompok dalam kegiatan cerdas cermat. Pembentukan kelompok dimaksudkan agar kegiatan tidak hanya mengembangkan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga melatih kerja sama dan keterlibatan antarpeserta ketika menyelesaikan soal secara bersama-sama.

Sebelum memasuki kegiatan inti, peserta terlebih dahulu mengikuti *pretest*. Tes awal diberikan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta sebelum mendapatkan pengalaman belajar melalui kegiatan berbasis Kahoot!. Hasil *pretest* kemudian dijadikan sebagai dasar pembandingan terhadap hasil yang diperoleh setelah kegiatan selesai.

Tabel. 1 Daftar Nilai Pre test Siswa Usia Sekolah Dasar di Desa Banyumudal

No	Nama	Kelas	Nilai	Keterangan
----	------	-------	-------	------------

			Pre Test	
1	Ahmad Najid Hartono	6 SD	70	Tuntas
2	Abdullah Umran Rafif	3 SD	50	Tidak Tuntas
3	Ahmad Zaidul Reza	4 SD	60	Tidak Tuntas
4	Anargia Saputra Ulfiandri	3 SD	50	Tidak Tuntas
5	Ardina Aprilia	4 SD	50	Tidak Tuntas
6	Atta Al-Akbar	6 SD	60	Tidak Tuntas
7	Azril Alfian Adrisan	3 SD	40	Tidak Tuntas
8	Gyna Elsabat	5 SD	50	Tidak Tuntas
9	Hana Anindita	4 SD	80	Tuntas
10	Hani Anindya	4SD	70	Tuntas
11	Isna Rahda Mardia	5 SD	70	Tuntas
12	Kanaya Sholeha	5 SD	80	Tuntas
13	Kayla Ataya Ustmana	3 SD	60	Tidak Tuntas
14	Mahesa Rafandra Ustmana	3 SD	50	Tidak Tuntas
15	Muhamad Alfin Al- Faiz	2 SD	50	Tidak Tuntas
16	Muhamad Al-Mustofa	5 SD	60	Tidak Tuntas
17	Muhamad Ilham Afdani	6 SD	60	Tidak Tuntas
18	Muhamad Lutfan Alghifari	2 SD	60	Tidak Tuntas
19	Muhamad Rifaldi	6 SD	70	Tuntas
20	Syafna Mauliya	6 SD	70	Tuntas
21	Syifa Nur Azzahra	5 SD	80	Tuntas
JUMLAH		1290		
RATA-RATA		61,42857		
KETUNTASAN INDIVIDUAL		8		
KETUNTASAN KLASIKAL		38%		
KETIDAKTUNTASAN INDIVIDUAL		13		
KETIDAKTUNTASAN KLASIKAL		62%		

Berdasarkan hasil tes awal, kemampuan peserta menunjukkan variasi yang cukup beragam. Nilai yang diperoleh berada pada rentang 40–80. Dari 21 peserta, sebanyak 8 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 13 siswa lainnya masih berada di bawah kriteria tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta belum merata sehingga diperlukan kegiatan yang mampu meningkatkan keterlibatan sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Tahap berikutnya berupa simulasi kuis kelompok dengan menggunakan Kahoot!. Simulasi dilakukan agar peserta dapat mengenal terlebih dahulu cara kerja dan mekanisme penggunaan Kahoot! sebelum mengikuti lomba cerdas cermat. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab melalui platform tersebut secara berkelompok.

Penggunaan Kahoot! dalam bentuk kuis membuat proses belajar berlangsung lebih interaktif. Peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi secara langsung terlibat dalam menjawab pertanyaan dan memperoleh poin. Suasana kompetitif yang muncul selama permainan juga membuat peserta lebih terdorong untuk berpartisipasi.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, siswa terlihat antusias mengikuti kuis dan memberikan respons terhadap pertanyaan yang diberikan.

Simulasi tersebut sekaligus menjadi tahap adaptasi bagi peserta terhadap penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa memperoleh kesempatan untuk mencoba Kahoot! secara langsung sehingga mereka lebih siap ketika mengikuti kegiatan lomba pada tahap berikutnya.

Setelah peserta memperoleh pengalaman melalui simulasi, kegiatan dilanjutkan dengan lomba cerdas cermat berbasis Kahoot!. Lomba menjadi kegiatan utama dalam program karena pada tahap ini siswa menerapkan pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya dalam suasana kompetisi antarkelompok.

Kegiatan berlangsung secara interaktif dengan Kahoot! sebagai media utama dalam penyajian pertanyaan dan perolehan skor. Peserta dituntut untuk menjawab pertanyaan dengan tepat serta mengikuti perkembangan skor kelompoknya. Bentuk kegiatan yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi menciptakan suasana yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Setelah lomba selesai, peserta mengikuti *posttest* untuk mengetahui perkembangan kemampuan setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan. Kegiatan kemudian ditutup dengan pengumuman pemenang dan pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan keterlibatan siswa selama mengikuti program. Tahapan tersebut sesuai dengan rancangan pelaksanaan kegiatan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel. 2 Daftar Nilai Post test Siswa Usia Sekolahh Dasar di Desa Banyumudal

No	Nama	Kelas	Nilai post Test	Keterangan
1	Ahmad Najid Hartono	6 SD	100	Tuntas
2	Abdullah Umran Rafif	3 SD	70	Tuntas
3	Ahmad Zaidul Reza	4 SD	80	Tuntas
4	Anargia Saputra Ulfiandri	3 SD	70	Tuntas
5	Ardina Aprilia	4 SD	70	Tuntas
6	Atta Al-Akbar	6 SD	90	Tuntas
7	Azril Alfian Adrisan	3 SD	70	Tuntas
8	Gyna Elsabat	5 SD	80	Tuntas
9	Hana Anindita	4 SD	90	Tuntas
10	Hani Anindya	4SD	90	Tuntas
11	Isna Rahda Mardia	5 SD	100	Tuntas
12	Kanaya Sholeha	5 SD	100	Tuntas
13	Kayla Ataya Ustmana	3 SD	80	Tuntas
14	Mahesa Rafandra Ustmana	3 SD	80	Tuntas
15	Muhamad Alfin Al- Faiz	2 SD	70	Tuntas
16	Muhamad Al-Mustofa	5 SD	80	Tuntas
17	Muhamad Ilham Afdani	6 SD	90	Tuntas
18	Muhamad Lutfan Alghifari	2 SD	70	Tuntas
19	Muhamad Rifaldi	6 SD	90	Tuntas
20	Syafna Mauliya	6 SD	100	Tuntas
21	Syifa Nur Azzahra	5 SD	100	Tuntas
JUMLAH		1770		
RATA-RATA		84,28571429		

KETUNTASAN INDIVIDUAL	21
KETUNTASAN KLASIKAL	100%
KETIDAKTUNTASAN INDIVIDUAL	0
KETIDAKTUNTASAN KLASIKAL	0%

Hasil post-test yang diberikan setelah seluruh rangkaian kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta. Dari total 21 peserta, diperoleh nilai rata-rata sebesar 84,29. Seluruh peserta berhasil memperoleh nilai yang memenuhi kriteria ketuntasan, sehingga tingkat ketuntasan secara klasikal mencapai 100%, sementara persentase peserta yang belum tuntas adalah 0%. Hasil tersebut memperlihatkan adanya perkembangan yang cukup signifikan apabila dibandingkan dengan hasil pre-test, di mana tingkat ketuntasan peserta sebelumnya hanya mencapai 38%. Dengan demikian, kegiatan yang dilaksanakan memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta setelah mengikuti pembelajaran berbasis game-based learning melalui Kahoot!.

Peningkatan hasil belajar tersebut juga didukung oleh keterlibatan peserta selama proses kegiatan berlangsung. Penggunaan Kahoot! menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik karena memadukan materi dengan unsur permainan, perolehan skor, dan batas waktu dalam menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut mendorong peserta untuk lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan. Oleh karena itu, hasil post-test menunjukkan bahwa penerapan Kahoot! sebagai media game-based learning tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar peserta, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan cerdas cermat dengan memanfaatkan Kahoot! merupakan salah satu bentuk pengenalan *game-based learning* kepada siswa sekolah dasar melalui proses pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi. Kegiatan ini diikuti oleh 21 peserta dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu pemberian *pre-test*, pengenalan serta simulasi penggunaan Kahoot!, pelaksanaan lomba cerdas cermat berbasis Kahoot!, dan pemberian *post-test*. Rangkaian kegiatan tersebut bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta setelah memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis permainan.



Berdasarkan data tersebut, terdapat 8 peserta atau 38% yang telah memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 13 peserta atau 62% belum mencapai kriteria tersebut. Setelah mengikuti kegiatan, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata

menjadi 84,29. Pada tahap ini, seluruh peserta yang berjumlah 21 orang atau 100% telah mencapai kriteria ketuntasan dan tidak terdapat peserta yang berada dalam kategori belum tuntas.

Hasil perbandingan kedua tes memperlihatkan bahwa rata-rata nilai peserta meningkat sebesar 22,86 poin, dari 61,43 pada *pre-test* menjadi 84,29 pada *post-test*. Sementara itu, persentase ketuntasan klasikal mengalami peningkatan sebesar 62 poin persentase, yaitu dari 38% menjadi 100%. Temuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti kegiatan berbasis Kahoot!. Selain memberikan peningkatan pada hasil tes, kegiatan ini juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif melalui penerapan unsur permainan, kompetisi, pemberian skor, dan batas waktu dalam menjawab pertanyaan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Pitriani, Dantes, & Sariyasa (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* berorientasi Kahoot! dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian Sembiring & Listiani, (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Peningkatan hasil tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik Kahoot! yang menggabungkan kegiatan evaluasi dengan unsur permainan. Pertanyaan disajikan dalam bentuk kuis interaktif sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi. Adanya sistem skor dan kompetisi antarkelompok juga memberikan stimulus kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mattawang & Syarif (2023) bahwa penggunaan Kahoot! sebagai platform gamifikasi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan membantu mengurangi kejenuhan siswa. Kondisi serupa terlihat selama pelaksanaan kegiatan, ketika peserta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti simulasi maupun lomba.

Penggunaan Kahoot! dalam kegiatan ini juga memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Teknologi yang sebelumnya lebih banyak digunakan untuk aktivitas hiburan diperkenalkan kembali sebagai sarana yang dapat menunjang kegiatan belajar. Melalui kegiatan kuis, siswa memperoleh pengalaman menggunakan perangkat digital untuk menjawab pertanyaan dan mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil evaluasi, tetapi juga memperkenalkan pemanfaatan teknologi secara edukatif. Hal tersebut mendukung penelitian Inggriyani et al., (2020) yang menjelaskan bahwa Kahoot! dapat digunakan sebagai media *digital game-based learning* untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

Aspek lain yang terlihat dalam kegiatan adalah meningkatnya interaksi dan kerja sama antarpeserta. Penggunaan format cerdas cermat secara berkelompok membuat siswa memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan menentukan jawaban bersama. Dengan adanya unsur kompetisi, siswa terdorong untuk memberikan kontribusi terhadap kelompoknya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Kahoot! dalam kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian soal, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sembiring & Listiani, (2023) mengenai penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran.

Kegiatan ini memiliki karakteristik yang berbeda dari penerapan Kahoot! pada pembelajaran formal di kelas. Kahoot! tidak hanya digunakan sebagai media evaluasi, tetapi diintegrasikan ke dalam kegiatan cerdas cermat yang memiliki unsur permainan dan kompetisi. Peserta terlebih dahulu memperoleh pengalaman melalui simulasi,

kemudian menerapkannya dalam lomba. Pola tersebut membuat siswa memiliki kesempatan untuk belajar menggunakan platform sekaligus menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam situasi kompetitif.

Secara keseluruhan, kegiatan cerdas cermat berbasis Kahoot! menunjukkan hasil yang positif. Peningkatan nilai rata-rata, kenaikan persentase ketuntasan, kemampuan peserta dalam menggunakan Kahoot!, serta antusiasme selama kegiatan menjadi indikator bahwa program mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penerapan *game-based learning* melalui Kahoot! dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung. Selain memberikan dampak pada aspek hasil belajar, kegiatan ini juga memberikan pengalaman kepada siswa dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari aktivitas pendidikan.

Simpulan

Kegiatan cerdas cermat berbasis Kahoot! telah terlaksana dengan baik sebagai upaya mengenalkan konsep *game-based learning* kepada siswa sekolah dasar di Desa Banyumudal. Kegiatan yang diikuti oleh 21 siswa kelas II sampai dengan kelas VI dan terbagi dalam empat kelompok ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari pengenalan Kahoot!, *pre-test*, simulasi kuis, lomba cerdas cermat, hingga *post-test*. Hal yang menjadi nilai penting dalam kegiatan ini adalah penggunaan Kahoot! tidak hanya sebagai alat untuk mengerjakan soal, tetapi diintegrasikan dengan simulasi dan kegiatan kompetitif sehingga peserta memperoleh kesempatan untuk mengenal, mencoba, dan menggunakan teknologi digital secara langsung dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 61,43 pada *pre-test* menjadi 84,29 pada *post-test*. Selain itu, ketuntasan klasikal mengalami peningkatan dari 38% menjadi 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh peserta telah mencapai kriteria ketuntasan pada tahap akhir. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang memadukan unsur permainan, kompetisi, dan teknologi digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi peserta. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta juga menunjukkan antusiasme dan keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, mengikuti simulasi, serta bekerja sama dalam kelompok.

Selain peningkatan hasil tes, kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran yang memadukan unsur permainan, kompetisi, dan teknologi digital. Peserta menunjukkan antusiasme dan keaktifan selama mengikuti simulasi maupun lomba cerdas cermat. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot! dalam kegiatan *game-based learning* dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kolaboratif. Kegiatan selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambah variasi materi dan bentuk permainan agar pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa semakin beragam.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Universitas Muhadi Setiabudi yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Terima kasih juga disampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL),

Bapak Agyztia Premana, M.Kom., atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama kegiatan berlangsung, serta kepada Pemerintah Desa Banyumudal beserta perangkat desa atas izin, dukungan, dan kerja sama yang diberikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para orang tua dan seluruh siswa peserta kegiatan cerdas cermat berbasis Kahoot atas partisipasi dan antusiasme yang diberikan, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat berjalan dengan lancar.

Referensi

- Atmajaya, T., Susanta, A., Utari, T., Susanto, E., & Maulidiya, D. (2023). Pengaruh *game-based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa materi lingkaran kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(3), 441–449. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.441-449>
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). *Game-based learning* berbantuan Kahoot! dalam mendorong keaktifan siswa pada pembelajaran matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan model pembelajaran inovatif menggunakan Kahoot sebagai *digital game-based learning* di KKG sekolah dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>
- 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>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Nurisma, S. S., & Asih, S. S. (2026). *Pengembangan media game edukasi digital Kahoot berbasis pendekatan deep learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas III SDN Wates 02 Kota Semarang*. 5(2). <https://doi.org/10.59632/multimodal.v1i1.873>
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). *Game-based learning* berorientasi Kahoot! meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://doi.org/10.58230/27454312.472>
- Rahmawati, I. N. I., Uliya, N. M., Susilawati, & Sulsilawati, S. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar: Studi literatur. *Jurnal PGMI*, 7, 312–314. <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v7i2.2666>
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi Kahoot sebagai media penilaian kognitif berbasis HOTS di sekolah dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 36–45. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791>
- Siregar, D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh model *game-based learning* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 1–19.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IPM/article/view/29851>