



SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMP KATOLIK PADADITA

SOCIALIZATION OF THE USE OF THE KAHOOT APPLICATION TO ENHANCE INTERACTIVE LEARNING PROCESSES AT PADADITA CATHOLIC JUNIOR HIGH SCHOOL

**Susanti Djati Oy^{1*}, Aprelen Rambu Leki², Santrin Tamu Ina³,
Aplonia Banja Uru⁴, Teresa Tonda Mbitu Atanani⁵, Marleni Rosalia Ndapa Huda⁶,
Yohana Ndjoeroemana⁷**

¹²³⁴⁵⁶⁷ Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

*marlenihuda@unkriswina.ac.id

Article History:

Received: February 24th, 2026

Revised: April 10th, 2026

Published: April 15th, 2026

Abstract: *The utilization of digital technology in education has become an important strategy to enhance the effectiveness and quality of the learning process. One innovation that can be implemented is the Kahoot application, an interactive quiz-based learning platform that can increase student engagement. This socialization activity was conducted at SMP Katolik Padadita, East Sumba, with the aim of introducing teachers and students to Kahoot to improve learning motivation and interest. The methods employed included lectures, demonstrations, and hands-on practice. The results of the activity indicate that participants' responses to using Kahoot were highly positive. Total of 89% of students rated the material as very good, while 11% rated it as good. In terms of media effectiveness and the impact of the activity, all students (100%) provided a very good rating. The technical aspect received 89% very good and 11% good ratings, while, in terms of satisfaction and expectations, 74% of students rated it very good and 26% good. From the teachers' perspective, 67% of respondents rated the impact of the material, media, and activities as very good, and 33% as good. The same ratings were also observed in the technical, satisfaction, and expectation aspects. Therefore, the use of Kahoot as an interactive learning medium is well accepted and has the potential to enhance students' motivation and interest in learning.*

Keywords: *Kahoot, interactive media, learning motivation, educational technology.*

Abstrak

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah aplikasi *Kahoot* sebagai media kuis interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan di SMP Katolik Padadita, Sumba Timur yang bertujuan memperkenalkan penggunaan *Kahoot* kepada guru dan siswa untuk meningkatkan

motivasi serta minat belajar. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa respons peserta terhadap penggunaan *Kahoot* sangat positif. Sebanyak 89% siswa menilai relevansi materi dalam kategori sangat baik dan 11% dalam kategori baik. Pada aspek efektivitas media dan dampak kegiatan, seluruh siswa (100%) memberikan penilaian sangat baik. Aspek teknis memperoleh penilaian sangat baik sebesar 89% dan baik sebesar 11%, sedangkan pada aspek kepuasan dan harapan, 74% siswa memberikan penilaian sangat baik dan 26% baik. Dari perspektif guru, 67% responden menilai materi, media, dan dampak kegiatan dalam kategori sangat baik, serta 33% dalam kategori baik. Penilaian yang sama juga diperoleh pada aspek teknis, kepuasan, dan harapan. Oleh karena itu, penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dapat diterima dengan baik dan berpotensi meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa

Kata Kunci: *Kahoot*, media interaktif, motivasi belajar, teknologi pendidikan.

PENDAHULUAN

Saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran terbukti memberikan pengaruh yang signifikan serta berpotensi meningkatkan hasil belajar (Lestari & Putra, 2024). Berbagai inovasi media dan platform pembelajaran mulai dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih menarik dan berpusat pada siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang interaktif. Selain itu, penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, kolaboratif, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Azzahra and Prasetyo, 2024).

Salah satu aplikasi yang sering dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berbasis kuis interaktif adalah *Kahoot*. Aplikasi ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa melalui permainan edukatif yang mudah dioperasikan serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran (Rohmah, 2021). Sebagai media pembelajaran interaktif berbasis internet, *Kahoot* menyediakan beberapa fitur utama, seperti kuis, diskusi, permainan (*games*), dan *polling*. Pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena memungkinkan terjadinya proses belajar yang dikemas secara menyenangkan melalui konsep belajar sambil bermain, yang merupakan tujuan utama dari penggunaan aplikasi tersebut (Gathan *et al.*, 2022).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggriani *et al* (2024) menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran interaktif *Kahoot* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa, sebelum perlakuan rata-rata skor *pretest* kelompok eksperimen sebesar 51,57 kemudian meningkat menjadi 83,80 pada *posttest* setelah diberikan intervensi menggunakan *Kahoot*. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Supriyaddin *et al.* (2023) di SMA Negeri 3 Dompu yang mengkaji pengaruh penggunaan *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang cukup signifikan, yaitu dari 50,87 sebelum penggunaan *Kahoot* menjadi 80,93 setelah penggunaan *Kahoot*. Berdasarkan hasil kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan aplikasi *Kahoot* agar dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan pemahaman kepada guru dan siswa terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, sekaligus melatih keterampilan dalam mengintegrasikan *Kahoot* ke dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan *Kahoot* dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

METODE

Kegiatan ini menggunakan metode sosialisasi yang mengombinasikan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Metode ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman konseptual mengenai aplikasi *Kahoot*, meliputi pengertian, manfaat, serta peranannya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, metode demonstrasi dilakukan dengan memperagakan secara langsung langkah-langkah penggunaan aplikasi *Kahoot* kepada peserta. Pemahaman diperkuat dengan praktik langsung, yaitu peserta mencoba menggunakan *Kahoot* secara mandiri. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dilakukan pada tanggal 21 Mei 2025 di SMP Katolik Padadita di Sumba Timur, NTT yang diikuti oleh guru dan siswa. Tahapan kegiatan ini meliputi:

1. Observasi dan Wawancara

Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi awal melalui wawancara dengan guru, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan aplikasi interaktif seperti *Kahoot* telah diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan jadwal kegiatan serta koordinasi dengan pihak sekolah terkait waktu, tempat, dan teknis pelaksanaan sosialisasi.

3. Persiapan

Kegiatan persiapan meliputi penyusunan materi sosialisasi, pembuatan instrumen penelitian berupa kuesioner, serta penyediaan sarana dan prasarana pendukung seperti laptop dan proyektor.

4. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dan manfaat *Kahoot* dalam pembelajaran. Selanjutnya dilakukan demonstrasi penggunaan aplikasi, meliputi pembuatan kuis, pengaturan pertanyaan, serta pemilihan jenis permainan. Pada tahap akhir, peserta (guru dan siswa) diajak untuk berpartisipasi secara langsung dengan mengikuti kuis *Kahoot* menggunakan perangkat masing-masing.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada peserta untuk mengetahui respon, tingkat pemahaman, serta pengalaman peserta setelah mengikuti kegiatan sosialisasi.

HASIL

Observasi dan Wawancara Awal

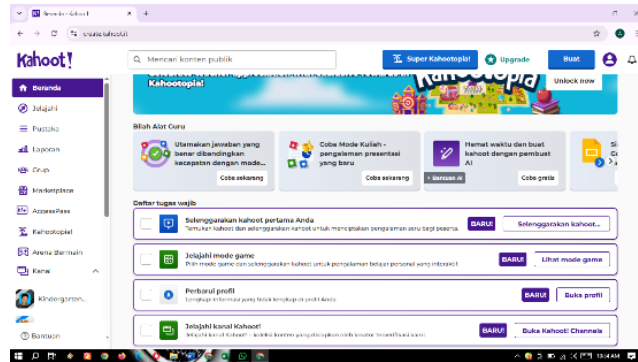
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, sebagian besar guru-guru di SMP Katolik Padadita belum menggunakan *Kahoot* dalam proses pembelajaran dan guru-guru umumnya masih menggunakan metode ceramah atau latihan soal tertulis. Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan penggunaan media digital seperti *Kahoot*. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Sarah (2024) yang mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah, yang sebagian besar disebabkan oleh minimnya pelatihan serta keterbatasan pemahaman guru terhadap penerapan teknologi pendidikan.

Perencanaan

Setelah mengetahui hasil observasi/wawancara, dilanjutkan ke tahap perencanaan kegiatan sosialisasi. Perencanaan ini kami mengkoordinasikan dengan pihak sekolah terkait waktu pelaksanaan sosialisasi.

Persiapan

Sebelum pelaksanaan kegiatan sosialisasi, dilakukan persiapan untuk memastikan kegiatan dapat berjalan dengan baik. Dari segi materi, tim telah menyiapkan bahan presentasi dalam bentuk slide yang mencakup pengenalan aplikasi *Kahoot*, fungsi dan manfaat, serta langkah-langkah penggunaannya dalam proses pembelajaran. Sementara itu, dari segi sarana dan prasarana, disediakan perangkat pendukung berupa laptop, proyektor, serta instrumen kuesioner. Perangkat tersebut digunakan untuk menunjang penyampaian materi secara efektif sekaligus mendukung proses evaluasi kegiatan sosialisasi.



Gambar 1. Aplikasi Kahoot

Pelaksanaan

Pelaksanaan sosialisasi diawali dengan penyampaian materi mengenai fungsi dan manfaat aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, dilakukan praktik langsung kepada guru terkait cara membuat akun, menyusun serta memodifikasi kuis, dan memilih jenis permainan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 2. Praktik Penggunaan Aplikasi Kahoot

Setelah tahap penjelasan dan demonstrasi, peserta diajak untuk mengikuti kuis menggunakan perangkat masing-masing guna memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui *Kahoot*. Pada saat kegiatan berlangsung terlihat antusias dari peserta baik siswa maupun guru. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, guru dan siswa tidak hanya memahami cara penggunaan aplikasi, tetapi juga mampu mengidentifikasi potensi *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk diterapkan di dalam kelas.

PEMBAHASAN

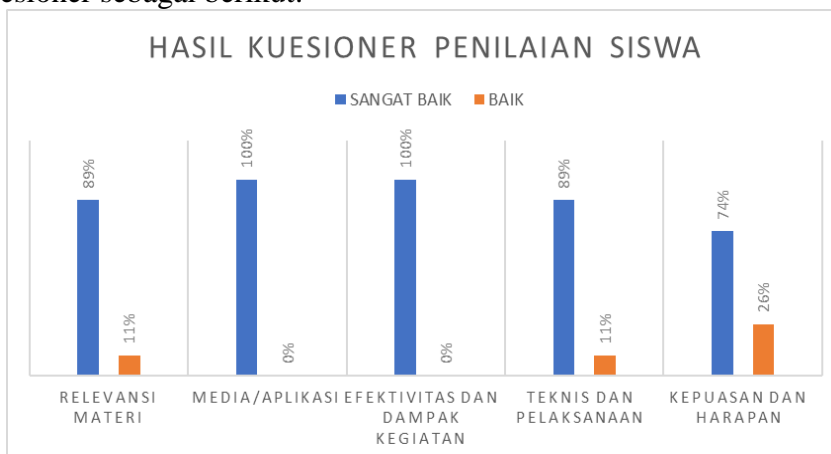
Evaluasi

Pada tahap akhir kegiatan sosialisasi, dilakukan proses evaluasi untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan serta mengidentifikasi tanggapan peserta terhadap materi yang telah disampaikan.



Gambar 3. Peserta Sosialisasi

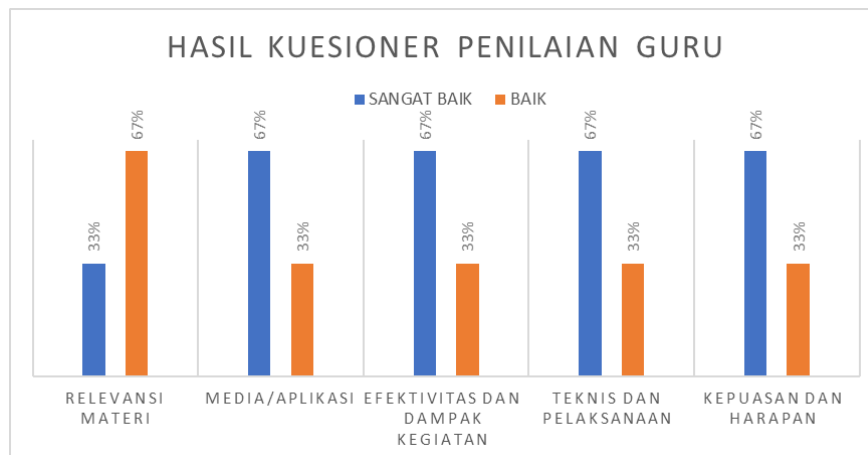
Evaluasi ini dilakukan dengan meminta peserta, baik siswa maupun guru, untuk mengisi instrumen kuesioner yang telah disiapkan. Kuesioner tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data terkait tanggapan, kesan, serta persepsi peserta mengenai pengalaman selama mengikuti kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi *Kahoot*. Data yang diperoleh selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menilai keberhasilan kegiatan serta sebagai bahan perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang. Adapun hasil dari analisis data kuesioner sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Kuesioner Penilaian Siswa

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh siswa setelah mengikuti kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi *Kahoot*, diperoleh bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan yang sangat positif. Pada aspek relevansi materi, sebanyak 89% siswa memberikan penilaian sangat baik dan 11% menilai baik. Seluruh responden (100%) menilai penggunaan media/aplikasi serta efektivitas dan dampak kegiatan dalam kategori sangat baik, yang menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi terhadap metode pembelajaran berbasis *Kahoot*. Pada aspek teknis dan pelaksanaan, sebanyak 89% responden memberikan penilaian sangat baik, sementara 11% lainnya menilai baik. Sementara itu, pada aspek kepuasan dan harapan, 74% siswa memberikan penilaian sangat baik dan 26% menilai baik. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Kahoot* mampu menciptakan pengalaman belajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan, serta sesuai dengan harapan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amalina (2024) di SMK Bina Profesi Pekanbaru yang menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa, tetapi juga memperkuat minat belajar,

khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Selain itu, siswa cenderung lebih aktif, merasa tertantang, serta menunjukkan semangat kompetitif yang positif dalam mengikuti kegiatan kuis berbasis *Kahoot*.



Gambar 4. Hasil Kuesioner Penilaian Guru

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh guru setelah mengikuti kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi *Kahoot*, diketahui bahwa mayoritas guru memberikan respons yang positif. Pada aspek relevansi materi, sebanyak 67% guru memberikan penilaian baik dan 33% menilai sangat baik, yang menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada aspek media atau aplikasi yang digunakan, sebanyak 67% guru memberikan penilaian sangat baik dan 33% menilai baik, yang mencerminkan apresiasi yang tinggi terhadap *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif. Penilaian serupa juga terlihat pada aspek efektivitas dan dampak kegiatan, teknis pelaksanaan, serta kepuasan dan harapan, di mana masing-masing aspek memperoleh penilaian sangat baik dari 67% responden dan baik dari 33% responden. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa guru menilai penggunaan *Kahoot* dalam proses pembelajaran sebagai metode yang efektif, mudah diterapkan, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang positif.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi *Kahoot* di SMP Katolik Padadita, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman serta penerimaan guru dan siswa terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan sosialisasi ini telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu memperkenalkan penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang inovatif serta mendorong peningkatan minat dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, kegiatan ini juga membuka peluang bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi digital secara lebih optimal dalam proses pembelajaran di kelas.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SMP Katolik Padadita, Sumba Timur atas dukungan, kerja sama, dan kesempatan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada siswa SMP Katolik Padadita yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosialisasi, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam perencanaan dan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini. Penulis berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif.

DAFTAR REFERENSI

- Amalina, et al (2024) ‘Pemanfaatan Kahoot ! Sebagai Media Belajar Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Menambah Vocabulary di SMK Bina Profesi Pekanbaru Utilizing Kahoot ! As a learning medium to increase student interest in adding vocabulary at the Pekanbaru Professional Devel’, (1).
- Anggriani, S.A., Ramlawati, R. and Yunus, S.R. (2024) ‘Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Manusia)’, *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), pp. 116–125. Available at: <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.116-125>.
- Azzahra, S. and Prasetyo, T. (2024) ‘Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru’, *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), pp. 40–55.
- Gathan, M.B. et al. (2022) ‘Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Kalasan’, *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program PLS*, pp. 1298–1305.
- Rohmah, N. (2021) ‘Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya’, *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), pp. 177–181.
- Sarah, S. (2024) ‘Analisis Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menengah Pertama Kelas IX SMP Muhammadiyah 22 Pamulang’, pp. 1852–1860.
- Supriyaddin, S., Rizzaludin, R. and Fitrianti, F. (2023) ‘Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa’, *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), pp. 18–24. Available at: <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.23>.