

## PELATIHAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK GURU SEKOLAH DASAR DI DESA PESABAN

Ni Luh Eka Andriani<sup>1\*</sup>, I Wayan Numertayasa<sup>2</sup>

ITP Markandeya Bali<sup>1,2</sup>  
email: [\\*andrianieka2002@gmail.com](mailto:andrianieka2002@gmail.com)

### Abstrak

Perkembangan teknologi dan komunikasi terus mengalami perubahan khususnya dalam bidang pendidikan. ini memungkinkan untuk menggunakan berbagai alat dan platform digital dalam proses belajar mengajar. Dulu pembelajaran hanya menggunakan buku sebagai alat dalam kegiatan belajar mengajar tetapi, sekarang pembelajaran terus berevolusi kedalam pembelajaran digital yang juga harus memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital salah satunya seperti Kahoot, Canva dan Wordwall. Hal ini menyebabkan guru-guru harus siap menggunakan media pembelajaran digital terutama dalam proses belajar mengajar. Tetapi kenyataannya masih banyak guru-guru yang belum bisa menggunakan media pembelajaran digital di tengah perkembangan teknologi ini, salah satunya yaitu guru-guru SD di Desa Pesaban. Untuk itu diberikanlah pelatihan menggunakan media pembelajaran digital untuk guru Sekolah Dasar di Desa Pesaban. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital salah satunya Kahoot. Metode pelatihan yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi tiga tahap: tahap persiapan (penyusunan teknis kegiatan), tahap pelaksanaan (pretest, penyampaian materi, dan praktik penggunaan Kahoot), dan evaluasi (memberikan posttest). Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot, hal ini dapat dilihat dari perbandingan skor pretest dan posttest serta observasi selama praktik. Dan pelatihan ini juga membuat para guru dapat merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui kemampuan dalam penggunaan Kahoot. Dan pada akhirnya guru-guru yang awalnya belum tahu cara menggunakan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital setelah diberikan pelatihan semua guru dapat menggunakan Kahoot dengan baik.

**Kata Kunci:** Teknologi Digital, Kahoot, Pelatihan Guru, Media Pembelajaran Digital.

### Abstract

*The development of technology and communication continues to experience changes, especially in the field of education. This makes it possible to use various digital tools and platforms in the teaching and learning process. In the past, learning only used books as a tool in teaching and learning activities, but now learning continues to evolve into digital learning which must also utilize various digital learning media, one of which is Kahoot, Canva and Wordwall. This causes teachers to be ready to use digital learning media, especially in the teaching and learning process. But in reality there are still many teachers who cannot use digital learning media amidst the development of technology, one of which is the elementary school teachers in Pesaban Village. For this reason, training was provided using digital learning media for elementary school teachers in Pesaban Village. The aim of this service is to improve teachers' understanding and skills in using digital learning media, one of which is Kahoot. The training method used in this training includes three stages: preparation stage (technical preparation of activities), implementation stage (pretest, delivery of material, and practice using Kahoot), and evaluation (giving a posttest). The results of this training show that there is a significant increase in teachers' understanding and skills in using Kahoot, this can be seen from the comparison of pretest and posttest scores as well as observations during practice. And this training also allows teachers to design lessons that can increase students' interest in learning through their ability to use Kahoot. And in the end, teachers who initially didn't know how to use Kahoot as a digital learning medium, after being given training, all teachers were able to use Kahoot well.*

**Keywords:** Digital Technology, Kahoot, Teacher Training, Digital Learning Mediaabstracts.

## PENDAHULUAN

Dalam perkembangan globalisasi seperti sekarang ini, kemajuan dalam komunikasi dan juga teknologi telah mengubah banyak aspek diberbagai kehidupan manusia secara signifikan. Kemajuan akan teknologi dan komunikasi saat ini menjadikan banyak negara dan wilayah di seluruh dunia berlomba-lomba untuk mengembangkan inovasi teknologi yang lebih maju dan canggih untuk dapat meningkatkan daya saing mereka di pasar global. Perkembangan teknologi dan inovasi yang lebih maju, membuat adanya perubahan pola pikir kita tentang cara kita berinteraksi dengan orang, belajar, dan bekerja. Teknologi digital saat ini membuat informasi lebih mudah diakses dalam berbagai informasi, memungkinkan setiap orang dapat berkolaborasi dan terhubung tanpa adanya batasan geografis. Perkembangan ini berdampak langsung terhadap kehidupan sehari-hari dan menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai kegiatan baik dalam bidang bisnis, sosial, dan juga pendidikan (Pravitasari et al., 2023).

Kemajuan teknologi dan juga komunikasi saat ini telah membawa perubahan yang besar terutama dalam bidang pendidikan, baik itu dari segi metode pengajaran maupun cara belajar siswa. Salah satu hal yang penting saat ini adalah memungkinkan penggunaan berbagai alat dan platform digital dalam dunia pendidikan, termasuk komputer, internet, perangkat mobile, perangkat lunak pendidikan, serta aplikasi pembelajaran interaktif (Annur Fitri Hayati et al., 2019). Dulu, proses pembelajaran sering kali hanya terbatas pada pembelajaran konvensional yang hanya berpatok pada buku dan papan tulis. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, menjadikan pembelajaran terus berevolusi ke dalam pembelajaran digital yang memberikan berbagai keunggulan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran digital memberikan akses yang lebih luas terhadap berbagai materi belajar dan berbagai sumber informasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Selain itu, pembelajaran digital juga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Hendra et al., 2023) Terdapat beragam media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, mulai dari platform berbasis web hingga aplikasi mobile yang sudah dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satunya Adalah Kahoot. Kahoot merupakan sebuah platform media pembelajaran berbasis web, yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembuatan kuis interaktif. Kahoot memungkinkan pengguna membuat pertanyaan yang dapat dijawab secara real-time dan mendorong kolaborasi dan interaksi antara siswa (Listartha et al., 2020). Selain itu penelitian menurut (Fazriyah et al., 2020) Kahoot merupakan media pembelajaran sederhana yang membuat siswa merasa senang dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan berbagai tampilan yang menarik dan mudah digunakan, aplikasi Kahoot menjadikan siswa berpartisipasi dalam kuis dan aktivitas interaktif lainnya dengan cara yang menyenangkan. Dari beberapa pengertian mengenai Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital, maka dapat disimpulkan Kahoot merupakan sebuah platform media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat kuis interaktif melalui tampilan yang menarik dan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar.

Menurut (Sholihah et al., 2023) Kahoot memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu (1) sebagai media pembelajaran yang menarik: Kahoot memiliki berbagai fitur interaktif dan

berbasis permainan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Kahoot memiliki tampilan yang menarik seperti menyediakan audio yang atraktif secara langsung, dan memiliki sistem penilaian yang cepat. Kahoot yang merupakan platform media pembelajaran berbasis web juga memungkinkan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam kompetisi yang sehat melalui kuis, seperti siswa akan berusaha untuk menjawab soal yang telah disediakan.

Siswa tidak hanya dapat meningkatkan partisipasi mereka, tetapi mereka juga dapat memperdalam pemahaman materi yang diajarkan. Dan lebih jauh lagi, dengan berbagai fitur yang menarik dari kahoot, menjadikan media pembelajaran ini banyak digunakan oleh guru. Guru dapat mengukur tingkat pemahaman materi yang telah diajarkan kepada siswa selama proses belajar. (2) Dapat digunakan saat pembelajaran jarak jauh: Kahoot dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh karena merupakan Kahoot merupakan platform online yang sepenuhnya bisa diakses melalui berbagai perangkat.

Guru dapat melaksanakan kuis secara langsung (live quiz) atau guru juga dapat memberikan tugas yang bisa diselesaikan siswa secara mandiri dalam batas waktu yang telah ditentukan. Hal ini memberi kemudahan dalam pembelajaran, memungkinkan siswa untuk tetap bisa belajar dari mana saja tanpa perlu tatap muka. Penggunaan Kahoot juga mendukung keterlibatan siswa dengan menyediakan interaksi virtual yang menarik dan interaktif selama pembelajaran jarak jauh. Dan (3) Kahoot dapat di akses secara gratis: ini merupakan salah satu keunggulan utama Kahoot sebagai media pembelajaran digital.

Versi gartis dari Kahoot sudah memiliki fitur dasar yang memadai untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif, yang membuatnya lebih mudah bagi sekolah atau guru dengan anggaran terbatas. Lebih lanjut, Kahoot juga menyediakan berbagai jenis pertanyaan, termasuk didalamnya pertanyaan benar atau salah, pilihan ganda, dan pertanyaan dengan format jawaban singkat, dan semua jenis pertanyaan ini dapat disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari selama proses belajar mengajar. Dengan adanya berbagai format pertanyaan yang dimiliki Kahoot sehingga dapat memudahkan guru untuk membuat berbagai kuis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap kelas dan tingkat pemahaman siswa di masing-masing kelas. Sehingga, guru dapat memanfaatkan Kahoot sebagai media untuk proses belajar mengajar dikelas.

Selain Kahoot Canva juga merupakan salah satu media pembelajaran digital. Menurut (Fitriani et al., 2022) Canva merupakan platform desain grafis yang dapat digunakan dengan mudah. Canva yang merupakan salah satu media pembelajaran digital dapat memungkinkan guru dan siswa untuk membuat berbagai materi pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti presentasi, poster, infografis, dan juga lembar kerja, tanpa harus memiliki kemampuan desain yang memadai. Menurut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) menyatakan bahwa Canva juga memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya sebagai alat yang berguna untuk membuat berbagai materi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Canva juga memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan pembelajaran termasuk: (1) menyediakan berbagai macam pilihan desain yang menarik dan beragam dan memungkinkan pengguna dapat memilih dan mengubah desain sesuai keinginan; (2) Canva dapat membantu pengguna dalam membuat berbagai media pembelajaran yang lebih kreatif dengan menggunakan bantuan berbagai fitur desain seperti template, elemen grafis, dan juga alat animasi. Dan (3) canva dapat menghemat waktu dan mempermudah proses desain. Dengan

beragam template, elemen grafis, dan alat animasi yang di sediakan langsung di Canva, dapat membuat setiap pengguna lebih cepat dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran digital.

Menurut (Margareta et al., 2024) Wordwall juga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut (Ayunia Lestari et al., 2022) wordwall merupakan aplikasi berbasis browser yang menarik yang memungkinkan pengguna menggunakannya sebagai sumber belajar dan juga sebagai media dan alat evaluasi untuk menilai kinerja mereka. Aplikasi Wordwall ini didesain untuk keperluan pendidikan. Aplikasi berbasis web ini, memungkinkan pengembangan berbagai media pembelajaran, termasuk kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pengelompokan, dan pencarian kata. Tujuannya adalah untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Ismayani, 2023).

Dengan hadirnya berbagai media pembelajaran digital di tengah perkembangan teknologi yang canggih ini, menjadikan para pendidik harus siap untuk menghadapi berbagai tantangan kemajuan teknologi di bidang pendidikan terutama dalam mempersiapkan media pembelajaran (Soemantri, 2019). Dengan perkembangan teknologi saat ini, para pendidik harus mampu untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan berbagai alat yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar. Selain itu, setiap guru juga harus mampu melakukan penyesuaian terhadap berbagai alat yang dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Setiap guru harus mampu memiliki kemampuan untuk menggunakan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan mampu meningkatkan berbagai kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar (Ermanto et al., 2024).

Penguasaan teknologi digital dalam pembelajaran mencakup kemampuan dan juga keterampilan dalam menggunakan berbagai alat dan juga platform digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, serta menyediakan berbagai sumber belajar yang lebih variatif (Nucifera et al., 2022). Menurut penelitian yang dilakukan (Nucifera et al., 2022) menyebutkan bahwa dalam perkembangan teknologi seperti sekarang ini, guru harus belajar menggunakan media pembelajaran. Setiap guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda dengan menyediakan berbagai media pembelajaran yang lebih variatif dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran di tengah perkembangan teknologi ini. Namun kenyataannya, masih banyak guru yang belum terbiasa dengan penggunaan berbagai alat dan juga platform digital dalam proses belajar-mengajar. Masih banyak guru yang belum paham terkait dengan penggunaan berbagai aplikasi tersebut diantaranya yakni guru SD di Desa Pesaban. Banyak guru SD di Desa Pesaban yang metode pembelajarannya masih tergantung pada metode pembelajaran konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar- mengajar.

Oleh karena itu, diperlukan pelatihan menggunakan media pembelajaran digital sebagai alat yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan akan teknologi dan dapat meningkatkan keberagaman media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar guru SD di Desa Pesaban. Salah satu media yang akan difokuskan dalam pengabdian ini adalah Kahoot. Sebuah platform yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan dapat menarik bagi siswa. Kahoot menjadi pilihan utama dalam pelatihan ini karena Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan melalui fitur gamifikasi yang menyenangkan dan membuat siswa

menjadi lebih bersemangat karena Kahoot memiliki fitur menampilkan peringkat nama saat pengerjaan kuis. Selain itu juga dapat membuat siswa terus bersemangat ketika akan mengikuti pembelajaran selanjutnya. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Daryanes et al., 2022) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Penguasaan Teknologi Melalui Penggunaan Aplikasi Kahoot Dan Quizizz Bagi Guru Pada Proses Evaluasi Pembelajaran Daring” menyebutkan bahwa melalui penggunaan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital dapat membuat peningkatan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi.

Hasilnya dapat dilihat melalui perbandingan hasil pretest dan posttest yang dilakukan peneliti dimana nilai pretest yang dilakukan menunjukkan nilai 61,58 tetapi setelah diberikan posttest adanya peningkatan nilai menjadi 91,58. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Syazili et al., 2023) juga menyebutkan bahwa melalui pelatihan yang diberikan yaitu menggunakan Kahoot, hasilnya menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman guru-guru dalam menggunakan Kahoot dan hasil yang lain juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi, hasil belajar yang lebih baik dan membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif. Selain itu pelatihan yang dilakukan oleh (Enda Lovita Pandiangan et al., 2024) menyebutkan bahwa para peserta yang awalnya belum tahu cara menggunakan media pembelajaran digital salah satunya Kahoot, tetapi setelah diberikan pelatihan para peserta menjadi tahu dan dapat menggunakan Kahoot dengan baik, dan disebutkan juga bahwa sebanyak 44% dari 25 peserta yang ikut dapat menggunakan Kahoot. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa dengan memberikan pelatihan menggunakan media pembelajaran digital salah satunya Kahoot, menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan dalam penggunaan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital.

Diharapkan melalui pelatihan ini, guru-guru SD di Desa Pesaban dapat lebih memahami dan menguasai penggunaan media pembelajaran digital khususnya Kahoot. Dengan demikian, tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan keterampilan praktis kepada para guru, sehingga guru-guru di SD di Desa Pesaban dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk membantu guru mengurangi ketergantungan menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga, mereka dapat lebih mudah beradaptasi dengan tuntutan pendidikan yang semakin digital. Pada akhirnya, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah, memperkaya pengalaman belajar siswa, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era teknologi yang semakin berkembang.

## **METODE**

Pelatihan menggunakan media pembelajaran digital bagi guru Sekolah Dasar di Desa Pesaban dilaksanakan pada Jumat, 11 Oktober 2024 yang bertempat di SD N 2 Pesaban, Kabupaten Karangasem, Bali. Peserta pelatihan ini terdiri dari guru-guru SD di Desa Pesaban sebanyak 7 peserta. Pelatihan ini diberikan oleh Dosen dari kampus ITP Markandeya Bali Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Metode Pelatihan yang digunakan oleh pemateri yaitu pemberian materi dan pelatihan, diskusi dan tanya jawab, praktik langsung dan pendampingan, serta presentasi hasil. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam program pengabdian masyarakat ini yaitu terdiri dari 3 tahap yakni:

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh tim pelaksana yakni koordinasi tim pelaksana untuk membuat rancangan teknis kegiatan serta pembagian tugas dari masing-masing orang, penentuan dan rekrutmen peserta kegiatan, mengurus administrasi dan instrumen yang diperlukan seperti lembar presensi, persiapan konsumsi, publikasi, izin penggunaan lokasi kegiatan, dokumentasi, dan melakukan simulasi untuk memastikan kegiatan berjalan dengan lancar.

### 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pemberian pretest: pada tahap awal pelaksanaan, tim pelaksana memberikan pretes sebelum memberikan pelatihan guna mengetahui kemampuan awal peserta sebelum diberikan pelatihan. Kegiatan ini juga sebagai dasar pembandingan setelah diberikan pelatihan, sehingga dapat mengevaluasi peningkatan pemahaman peserta.
- b. Pemberian materi dan pelatihan menggunakan media pembelajaran digital Kahoot: pada tahap ini, pemateri memberikan materi terkait dengan media pembelajaran digital kahoot serta memberikan pengarahan tentang cara menggunakan media pembelajaran digital.
- c. Tanya jawab: pada tahap ini peserta diberikan kesempatan untuk tanya jawab terkait dengan media pembelajaran Kahoot.
- d. Praktik dan presentasi: peserta diberikan praktek menggunakan Kahoot secara mandiri dengan didampingi tim pelaksana yang kemudian dilanjutkan dengan presentasi hasil praktek yang telah dilakukan.

### 3. Tahap evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pemberian posttest kepada para peserta Setelah melakukan pelatihan menggunakan Kahoot. Para peserta diberikan tes untuk mengukur tingkat pemahaman para peserta setelah melakukan pelatihan menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan menggunakan media pembelajaran digital untuk guru Sekolah Dasar di Desa Pesaban, telah dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2024 yang diikuti oleh 7 orang peserta dengan tujuan utamanya yaitu membuat para peserta dapat memahami dan menggunakan media pembelajaran digital khususnya Kahoot. Pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Pada bagian ini, hasil pelatihan dievaluasi melalui melihat perbandingan antara hasil pretest dan hasil posttes yang dilaksanakan selama kegiatan, yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memberikan gambaran tentang peningkatan kemampuan para peserta. Berdasarkan data yang diperoleh berikut merupakan analisis dan pembahasan mengenai peningkatan kemampuan para peserta setelah mengikuti pelatihan.

Pelatihan ini diawali dengan pemberian pretest sebelum diberikan pelatihan menggunakan media pembelajaran digital khususnya Kahoot, para peserta diberikan pretes terlebih dahulu melalui *google form* dengan cara scan code untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terkait dengan Kahoot.



**Gambar 1. Pemberian Pretes Kepada Guru-Guru**

Pada tahap pretest ini, peserta menunjukkan pemahaman yang masih rendah terkait dengan media pembelajaran digital khususnya Kahoot. Sebagian besar para peserta tidak begitu familiar dengan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital. Hal ini dapat ditunjukkan dengan tabel hasil pretes yang telah dilaksanakan sebelum diberikan pelatihan. Berikut merupakan hasil pretest yang telah dilaksanakan oleh para peserta.

**Tabel 1. Hasil Pretes**

Berdasarkan hasil pretes yang telah disajikan pada tabel 1, menunjukkan bahwa sebagian besar nilai yang diperoleh oleh para peserta berada di bawah 70 atau berada di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Tabel tersebut juga menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh peserta pada pretest yaitu 44,28 dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 28,57%. Hal ini menunjukkan bahwa para peserta masih memiliki pemahaman dan keterampilan yang rendah terkait dengan penggunaan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran.

Setelah diberikan pretest, selanjutnya para peserta diberikan materi oleh narasumber mengenai Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital. Para peserta diberikan materi tentang Kahoot yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif yang cocok digunakan untuk

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Responden 1	20	Tidak Tuntas
2	Responden 2	30	Tidak Tuntas
3	Responden 3	40	Tidak Tuntas
4	Responden 4	80	Tuntas
5	Responden 5	30	Tidak Tuntas
6	Responden 6	80	Tuntas
7	Responden 7	30	Tidak Tuntas
<b>Jumlah Nilai</b>		310	
<b>Rata-rata</b>		44,28	
<b>Persentase Ketuntasan Belajar</b>		28,57%	

meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Siti Rahmawati, 2022). Saat diberikan materi oleh narasumber para peserta terlihat sangat antusias dalam mendengarkan setiap materi yang dibawakan dan terlihat sangat tertarik dengan setiap bagian materi tentang

media pembelajaran Kahoot. Setelah diberikan materi mengenai Kahoot narasumber mengajak semua guru untuk menjawab kuis menggunakan aplikasi Kahoot.



**Gambar 2. Pemberian Materi Mengenai Kahoot Oleh Narasumber**



**Gambar 3. Narasumber Mengajak Guru Menjawab Kuis Menggunakan Kahoot**

Setelah diberikan materi oleh narasumber, para peserta diajak praktek langsung tentang cara menggunakan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital. Para peserta diajak untuk menggunakan Kahoot dengan membuat 5 Soal yang akan dijadikan pertanyaan. Pada saat praktek berlangsung banyak sekali guru-guru yang kesulitan dalam menggunakan Kahoot. Terlihat pada saat praktek semua peserta terlihat kebingungan pada saat menggunakan Kahoot sehingga, narasumber yang di bantu oleh tim PKM ikut membantu para peserta dalam menggunakan Kahoot. Selanjutnya para peserta diminta untuk menggunakan Kahoot secara mandiri dengan batas waktu 10 menit tanpa dibantu oleh narasumber dan juga tim PKM dan dilanjutkan dengan presentasi hasil praktek.



**Gambar 4. Peserta Diajak Praktek Langsung Menggunakan Kahoot**



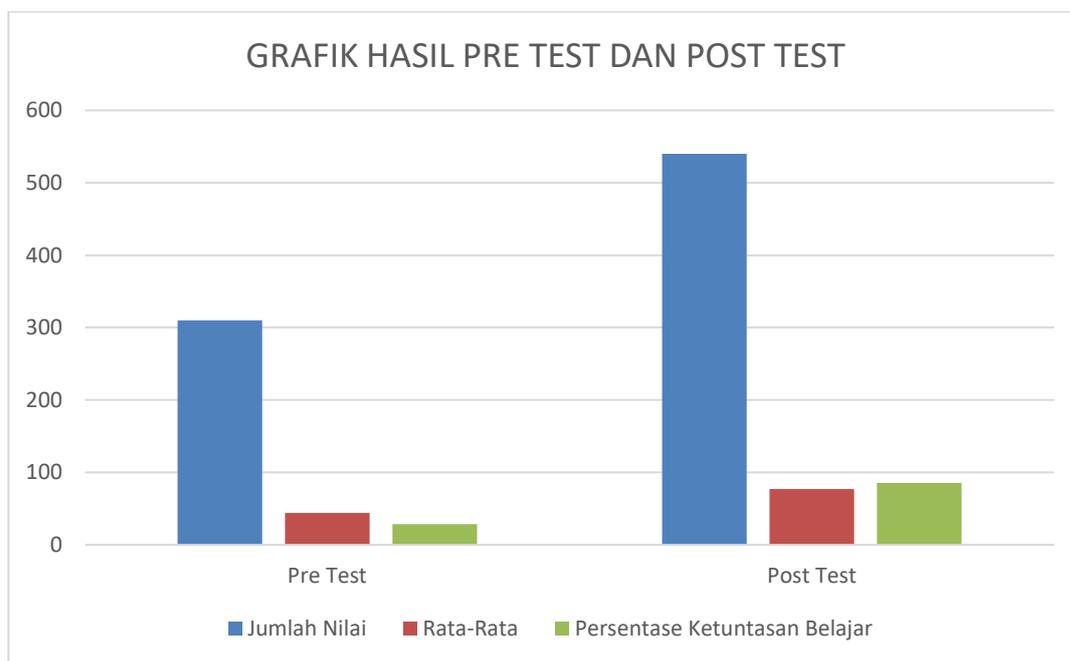
**Gambar 5. Praktek Mandiri**

Akhirnya setelah 10 menit seluruh peserta dapat menggunakan Kahoot secara mandiri tanpa dibantu oleh narasumber dan juga tim PKM. Setelah pelatihan selesai para peserta diberikan posttest untuk mengetahui perbandingan sesudah diberikan pelatihan menggunakan media pembelajaran digital. Berikut merupakan tabel hasil posttes yang telah dilaksanakan oleh para peserta

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Responden 1	80	Tuntas
2	Responden 2	80	Tuntas
3	Responden 3	80	Tuntas
4	Responden 4	90	Tuntas
5	Responden 5	40	Tidak Tuntas
6	Responden 6	90	Tuntas
7	Responden 7	80	Tuntas
<b>Jumlah Nilai</b>		540	
<b>Rata-rata</b>		77,14	
<b>Persentase Ketuntasan Belajar</b>		85,71%	

**Tabel 2. Hasil Posttest**

Tabel 2 menunjukkan bahwa, hasil posttes yang telah dilakukan oleh para peserta mengalami peningkatan. Yang mana sebagian besar nilai yang diperoleh para peserta berada di atas nilai 70 atau berada di atas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Rata-rata nilai posttest mengalami peningkatan menjadi 77,14. Begitupun dengan persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan menjadi 85,71%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan memberikan pelatihan terkait dengan penggunaan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan para peserta dan juga menunjukkan adanya perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikannya pelatihan. Berikut disajikan grafik hasil hasil pretest dan posttest yang telah dilaksanakan oleh para peserta.



**Gambar 6. Grafik Hasil Pretes Dan Posttest**

Grafik diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil pretes dan posttest yang dilaksanakan selama pelatihan. Dimana pada saat diberikan pretes jumlah nilai para peserta yaitu 310 sedangkan pada saat diberikan posttest nilainya meningkat menjadi 540. Nilai rata-rata para peserta pada saat diberikan pretest yaitu 44,28 sedangkan pada saat diberikan posttest nilainya meningkat menjadi 77,14. Sedangkan untuk persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dimana pada saat pretest menunjukkan angka 28,57% sedangkan pada saat posttest menunjukkan angka 85,71%. Hal ini menunjukkan bahwa Grafik diatas menggambarkan adanya peningkatan hasil pretest dan posttest dan juga menunjukkan adanya perbandingan antara hasil pretest dan posttest yang telah dilaksanakan selama pelatihan.

Keberhasilan pelatihan ini juga menunjukkan bahwa guru-guru tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan tentang cara menggunakan Kahoot, tetapi dengan memiliki kemampuan dalam menggunakan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital di tengah perkembangan teknologi ini, akan sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Dengan memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran digital khususnya kahoot dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan juga dapat membuat guru-guru dapat

merancang pembelajaran yang lebih interaktif, membuat pembelajaran tidak monoton pada metode pembelajaran konvensional, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital seperti Kahoot. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Baetina, 2021) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Sma/Ma X” menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat membuat pembelajaran tidak membosankan. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Alfurqan, 2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam proses belajar mengajar dapat membantu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil yang sama juga disampaikan oleh (Elsa et al., 2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Ips Pelajaran Sejarah Sman 8 Pontianak” hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas Xi Ips pembelajaran sejarah Sman 8 Pontianak. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh (Puspitasari et al., 2023) di SMAN 1 Plampang juga menyatakan bahwa media Pembelajaran digital seperti Kahoot berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hal itu menunjukkan bahwa dengan memiliki kemampuan akan menggunakan media pembelajaran khususnya Kahoot akan sangat berpengaruh terhadap pembelajaran. dan dari hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital dapat berpengaruh positif terhadap proses belajar mengajar khususnya dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengabdian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengabdian pelatihan penggunaan media pembelajaran digital untuk guru Sekolah Dasar di Desa Pesaban khususnya pelatihan menggunakan media pembelajaran Kahoot telah berhasil mencapai tujuannya. Para peserta yang awalnya tidak mengetahui cara menggunakan media pembelajaran digital khususnya Kahoot, dengan diberikannya pelatihan ini Para peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan terkait penggunaan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital di tengah perkembangan teknologi saat ini. Hal ini terlihat dari hasil perbandingan pretest dan posttest dimana pada saat diberikan pretes jumlah nilai para peserta yaitu 310 sedangkan pada saat diberikan posttest nilainya meningkat menjadi 540. Nilai rata-rata para peserta pada saat diberikan pretest yaitu 44,28 sedangkan pada saat diberikan posttest nilainya meningkat menjadi 77,14. Sedangkan untuk persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dimana pada saat pretest menunjukkan angka 28,57% sedangkan pada saat posttest menunjukkan angka 85,71%. Hal lain juga terlihat pada saat para peserta belum mendapatkan pelatihan menggunakan Kahoot, para peserta yang awalnya sangat kesulitan dan terlihat bingung dalam menggunakan Kahoot setelah mendapatkan pelatihan dan juga arahan para peserta akhirnya dapat menggunakan Kahoot dan berhasil menggunakan Kahoot pada saat melakukan praktek mandiri. Dalam Pelatihan ini selain guru-guru dapat meningkatkan pemahaman dan juga keterampilan dalam menggunakan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran digital, guru-guru juga dapat merancang pembelajaran yang interaktif, membuat pembelajaran tidak

monoton dalam pembelajaran konvensional, dan dapat membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar.

Dan disarankan untuk melakukan pelatihan berkelanjutan yang tidak hanya berfokus pada Kahoot, tetapi juga pada media pembelajaran digital lainnya seperti Canva dan Wordwall. Pelatihan lanjutan ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan berbagai alat digital yang tersedia. Selain itu dibutuhkan pendampingan lanjutan guna memastikan guru-guru dapat mengaplikasikan keterampilan menggunakan media pembelajaran lainnya dalam proses belajar mengajar. Selain itu diperlukan evaluasi berkelanjutan untuk dapat mengukur efektifitas penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

*Kami mengucapkan terimakasih kepada Dosen yang telah membimbing kami dalam pembuatan artikel ini dan kami juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SD N 1 dan SD N 2 Pesaban karena telah mengizinkan semua guru untuk ikut berpartisipasi sebagai peserta dalam kegiatan pelatihan menggunakan media pembelajaran digital untuk guru Sekolah Dasar di Desa Pesaban.*

### REFERENSI

- Alfurqan, A. M. &. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI DIGITAL GAME BASED LEARNING DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 2 PADANG. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(November 2022), 1276–1287.
- Annur Fitri Hayati, Oknaryana, Mega Asri Zona, & Jean Elikal Marna. (2019). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Digital Learning Pada Guru Ekonomi Sekolah Menengah Atas (Sma) Di Kota Padang. *Journal of Community Service*, 1(1), 083–088. <https://doi.org/10.56670/jcs.v1i1.12>
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Baetina, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Sma/Ma X. *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 6(1), 38–43. <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2650>
- Daryanes, F., Dipuja, D. A., & Suzanti, F. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGUASAAN TEKNOLOGI MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DAN QUIZIZZ BAGI GURU PADA PROSES EVALUASI PEMBELAJARAN DARING. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1–3.
- Elsa, D., Aminuyati, A., & Putri, A. E. (2022). Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Ips Pelajaran Sejarah Sman 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.54857>

- Enda Lovita Pandiangan, Khairat Umami, & Muhammad Riski. (2024). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot bagi Guru Madrasah MIN 3 Langkat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 25–35. <https://doi.org/10.55606/jpmi.v3i2.4017>
- Ermanto, Muhidin, A., & Triwibowo, E. (2024). Pelatihan Pembelajaran Digital Untuk Guru dan Sekolah MI Unggulan Al Kahfi. *VIDHEAS: Jurnal Abdimas Multidisiplin*, 1(2), 269–278. <https://doi.org/10.61946/vidheas.v1i2.52>
- 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>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). <https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media+pembelajaran+berbasis+digital.pdf>
- Ismayani, R. M. (2023). Respon Guru Terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2), 289–295. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i2.6760>
- Listartha, I. M. E., Darmawiguna, I. G. M., Pradnyana, I. M. A., Pradnyana, G. A., Maysanjaya, I. M. D., Driya, P. D., Setiari, G. A. P., & Putra, I. G. W. D. (2020). Pelatihan Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Bagi Guru-Guru Smk Se-Kecamatan Gerokgak. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 120–124. <https://doi.org/10.23887/jwl.v9i1.22369>
- Margareta, E., Hutagaol, M., Hutasoit, L. Y., Sitinjak, C., & Gaol, B. L. (2024). *Keg.POSITIF+Vol+2+no+1+Maret+2024+hal+137-144*. 2(1).
- Nucifera, P., Yakob, M., & Setyoko, S. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 217–225. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i2.6277>
- Pravitasari, D., Kholidin, N., Dewi, S. E. K., & ... (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Digital Bagi Mahasiswa. *Jurnal Indonesia ...*, 5(1), 12–17. <http://journal.unuha.ac.id/index.php/JIMi/article/view/2216>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot

sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44.  
<https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>

Siti Rahmawati, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 55–61.  
<https://doi.org/10.56916/bip.v1i1.236>

Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *AKSILOGIYA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i1.2372>

Syazili, A., Amin, M., & Sundari, S. (2023). Pelatihan Penggunaan Platform Kahoot Bagi Guru SMP dan SMA di Kota Ternate. *Jurnal Pengabdian Khairun*, 2(2), 65–72.  
<https://doi.org/10.33387/jepk.v2i2.7029>

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.  
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>