

Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi

Mahmud Yunus^{1*}, Nina Nurhasanah², Taofik³, Engga Dallion³, Anggit Aruwiyantoko⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

E-mail: mahmud.yunus@unj.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2167>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 June 2025

Revised: 29 July 2025

Accepted: 22 August 2025

Kata Kunci

Implementasi Joyfull Learning, Media Pembelajaran Kahoot, Media Pembelajaran Quizizz

Keywords

Implementation of Joyfull Learning, Kahoot Learning Media, Quizizz Learning Media



ABSTRACT

Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang menggembirakan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot! dan Quizizz. meskipun platform ini menawarkan banyak manfaat, tidak semua guru di Sekolah Dasar wilayah Kota Bekasi memiliki keterampilan yang memadai dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan dan pendampingan. Waktu pelaksanaan kegiatan Pengabdian tanggal 22 Juli 2025 di Dinas Pendidikan Kota Bekasi. Peserta Kegiatan Sebanyak 36 orang guru sekolah dasar dari berbagai sekolah di Kota Bekasi. Peserta terdiri dari guru kelas rendah dan kelas tinggi dengan latar belakang beragam. Hasil penelitian ini menunjukkan Pelatihan terbukti efektif meningkatkan pemahaman guru tentang penerapan Joyfull Learning berbasis media digital. Kahoot dan Quizizz terbukti relevan dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Perlu pendampingan lanjutan agar implementasi lebih optimal dan berkelanjutan

One way to create joyful learning is through the use of interactive learning media such as Kahoot! and Quizizz. Although these platforms offer many benefits, not all elementary school teachers in Bekasi City have adequate skills to integrate them into learning. The implementation method for this community service uses training and mentoring. The Community Service activity was implemented on July 22, 2025, at the Bekasi City Education Office. The activity involved 36 elementary school teachers from various schools in Bekasi City. Participants consisted of lower and upper grade teachers with diverse backgrounds. The results of this study indicate that the training has been proven effective in increasing teachers' understanding of the implementation of digital media-based Joyfull Learning. Kahoot and Quizizz have proven relevant and appropriate for use in elementary school learning. Further mentoring is needed for more optimal and sustainable implementation.



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

How to Cite Mahmud Yunus, et al (2025) Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi , 4(1), 4740-4746 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2167>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran yang menggembirakan (*joyful learning*) menjadi salah satu pendekatan yang semakin penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Herlina et al., 2025). Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang menggembirakan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot! dan Quizizz (Setiawan & Yunus, 2020), yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih

menarik tetapi juga memudahkan guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time (Ariowibowo et al., 2024).

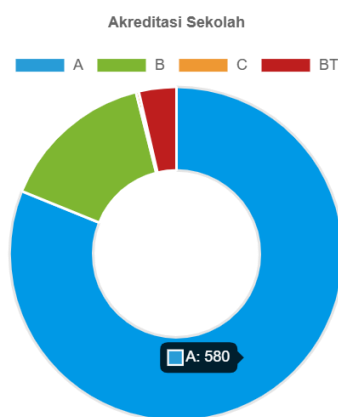
Namun, meskipun platform ini menawarkan banyak manfaat, tidak semua guru di Sekolah Dasar wilayah Kota Bekasi memiliki keterampilan yang memadai dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Kurangnya pelatihan dan pendampingan sering menjadi kendala utama, sehingga potensi optimal dari media ini belum sepenuhnya tergali (Rahman et al., 2024). Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan implementasi *joyful learning* menggunakan Kahoot! dan Quizizz menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Kota Bekasi terletak di Provinsi Jawa Barat, Indonesia, dan merupakan bagian dari kawasan metropolitan Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi). Kota Bekasi berbatasan langsung dengan Jakarta di bagian barat dan Kabupaten Bekasi di bagian timur, utara, dan selatan. Kota Bekasi memiliki luas sekitar 210,49 km², yang mencakup berbagai kawasan pemukiman, industri, dan komersial. Kota Bekasi merupakan salah satu kota dengan jumlah penduduk terbesar di Jawa Barat. Pada 2020, jumlah penduduk Kota Bekasi diperkirakan sekitar 2,5 juta jiwa, menjadikannya sebagai kota yang padat penduduk.

Kota Bekasi, sebagai salah satu kota besar di Provinsi Jawa Barat, memiliki banyak Sekolah Dasar Negeri (SDN) yang tersebar di berbagai kecamatan. SDN di wilayah ini melayani beragam latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya dari siswa yang berasal dari berbagai tingkat ekonomi. Beberapa SDN di Bekasi sudah berkembang pesat, namun masih ada yang menghadapi tantangan besar dalam hal fasilitas, sumber daya manusia, dan kualitas pembelajaran.

Tercatat terdapat 711 SD yang terletak di Kota Bekasi, dimana terdiri dari 408 (57,06%) SD milik pemerintah (Negeri) dan 303 (42,38%) milik swasta. Jika ditinjau dari status akreditasi, terdapat 580 (81,12%) SD di Kota Bekasi sudah terakreditasi A, 107 (14,97%) SD terakreditasi B, 2 (0,28%) SD terakreditasi C dan sisanya belum terakreditasi (3,64%). Kemudian jika ditinjau dari standarisasi, ada 32 (4,48%) SD di Kota Bekasi, Jawa Barat sudah memiliki sertifikasi ISO 9001:2000, 39 (5,45%) memiliki sertifikasi ISO 9001:2008 dan sisanya belum tersertifikasi (90,07%). Berdasarkan status sekolah jumlah SD Negeri dan SD milik swasta dapat dilihat pada Chart 1. Berikut :

Berdasarkan status akreditasi sekolah di wilayah Kota Bekasi dapat dilihat pada chart 2 berikut :



Pada tanggal 20 Januari 2025 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (FIP UNJ) mengadakan audiensi strategis bersama Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) Kota Bekasi guna

memperkuat kolaborasi dalam mendukung pengembangan pendidikan di wilayah Kota Bekasi. Tujuan utama dari audiensi ini adalah untuk mengimplementasikan program yang mendorong kemajuan pendidikan di Kota Bekasi. Berdasarkan data yang disampaikan, tingkat akreditasi sekolah di Kota Bekasi masih memerlukan perhatian khusus, dengan 20 sekolah dasar, 25 sekolah menengah pertama, dan 6 sekolah menengah atas yang belum terakreditasi.

Tujuan dari Pengabdian masyarakat Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning menggunakan Media Pembelajaran Kahoot dan Quizizz di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi sebagai berikut yaitu Meningkatkan Kompetensi guru SDN di Wilayah Kota Bekasi dalam menggunakan media Kahoot dan Quizizz, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru SDN di Wilayah Kota Bekasi untuk mengintegrasikan *Joyfull Learning* ke dalam proses pembelajaran melalui pembuatan soal-soal dan aktivitas pembelajaran yang relevan Meningkatkan Keterampilan guru SDN di Wilayah Kota Bekasi dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan dan pendampingan. Waktu pelaksanaan kegiatan Pengabdian tanggal 22 Juli 2025 di Dinas Pendidikan Kota Bekasi. Peserta Kegiatan Sebanyak 36 orang guru sekolah dasar dari berbagai sekolah di Kota Bekasi. Peserta terdiri dari guru kelas rendah dan kelas tinggi dengan latar belakang beragam.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot dan Quizizz di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi, dilaksanakan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Sosialisasi

Tim Pengabdian dari PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta melakukan sosialisasi kepada mitra Guru SDN di wilayah Kota Bekasi dalam rangka kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot dan Quizizz di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi.

2. Pelatihan

Tim Pengabdian dari PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta akan melakukan pelatihan dan pendampingan Kompetensi guru SDN di Wilayah Kota Bekasi dalam menggunakan media Kahoot dan Quizizz, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menggembirakan. pelatihan dan pendampingan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru SDN di Wilayah Kota Bekasi untuk mengintegrasikan prinsip menggembirakan ke dalam proses pembelajaran melalui pembuatan soal-soal dan aktivitas pembelajaran yang relevan. Pelatihan dan pendampingan dalam meningkatkan Keterampilan guru SDN di Wilayah Kota Bekasi dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan,

3. Penerapan teknologi

Penerapan Teknologi yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu yang terkait media pembelajaran Kahoot dan Quizizz Terintegrasi SDGs di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi

4. Pendampingan dan evaluasi

Tim Pengabdian dari PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta akan melaksanakan Pendampingan dan evaluasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Media Pembelajaran Kahoot dan Quizizz Terintegrasi SDGs sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

5. Keberlanjutan program

Tim Pengabdian dari PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta memastikan keberlanjutan program, dengan melakukan pendampingan dan evaluasi untuk memastikan program kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot dan Quizizz di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi , Mahmud Yunus, Nina Nurhasanah, Taofik, Engga Dallion, Anggit Aruwiyantoko

Pelatihan *Growth Mindset* pada Pembelajaran Mendalam

Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi ajar, namun juga memiliki kemampuan membentuk karakter peserta didik agar memiliki daya juang, resiliensi, dan kemauan untuk terus belajar (Yulianti et al., 2025). Salah satu pendekatan yang relevan dan terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta karakter peserta didik adalah *growth mindset* yang menekankan pentingnya keyakinan bahwa kemampuan dapat dikembangkan melalui usaha dan strategi yang tepat (Hayat et al., 2025).

Tujuan kegiatan Pelatihan *Growth Mindset* pada Pembelajaran Mendalam ini yaitu Memberikan pemahaman konseptual kepada guru SD tentang *growth mindset*, melatih guru dalam mengintegrasikan prinsip *growth mindset* dalam pembelajaran mendalam di kelas, meningkatkan kompetensi profesional guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menumbuhkan semangat belajar, kolaborasi, dan resiliensi peserta didik. Narasumber kegiatan ini yaitu Dr. Mahmud Yunus, S.Pd., M.Pd. Dosen PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta, Peserta Kegiatan Sebanyak 36 orang guru sekolah dasar dari berbagai sekolah di Kota Bekasi. Peserta terdiri dari guru kelas rendah dan kelas tinggi dengan latar belakang beragam.

Hasil yang Dicapai Pelatihan *Growth Mindset* pada Pembelajaran Mendalam ini yaitu terdapat Peningkatan pemahaman guru terhadap prinsip *growth mindset*, yang ditunjukkan melalui hasil evaluasi dan diskusi kelompok. Guru mampu menyusun RPP pembelajaran mendalam yang memuat strategi penumbuhan *growth mindset*. Terbangunnya jejaring kolaboratif antar guru dalam mendesain pembelajaran bermakna. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan refleksi peserta. Hasil menunjukkan 91% peserta merasa kegiatan sangat relevan dan membantu pengembangan praktik pembelajaran di kelas. Tindak lanjut yang diusulkan yaitu Kegiatan pendampingan berkelanjutan, Pembentukan komunitas belajar guru berbasis *growth mindset* dan Penyusunan modul pembelajaran tematik integratif berbasis *mindset* berkembang.

Pelatihan *Joyfull learning* Pada Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran menuntut terwujudnya suasana kelas yang tidak hanya informatif, tetapi juga menggembirakan dan memerdekakan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Karlika et al., 2024). *Joyful learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan, penuh semangat, dan bermakna, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membangun pembelajaran mendalam (Kamila et al., 2024).

Tujuan kegiatan Pelatihan *Joyfull learning* Pada Pembelajaran Mendalam ini Memberikan pemahaman kepada guru SD tentang konsep *joyful learning*, melatih guru merancang pembelajaran mendalam berbasis suasana yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan strategi, metode, dan media yang mendukung *joyful learning*. Narasumber kegiatan ini yaitu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. Dosen PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta. Peserta Kegiatan Sebanyak 36 orang guru Sekolah Dasar dari berbagai sekolah di Kota Bekasi. Peserta terdiri atas guru kelas rendah dan kelas tinggi dengan latar belakang dan pengalaman mengajar yang bervariasi.

Hasil yang dicapai pada Pelatihan *Joyfull learning* Pada Pembelajaran Mendalam yaitu Peserta mampu memahami prinsip dan praktik *joyful learning*. Guru dapat menyusun perangkat pembelajaran tematik integratif yang menyenangkan dan mendalam. Terjadi peningkatan partisipasi dan motivasi guru dalam mendesain kegiatan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyentuh aspek sosial emosional siswa. Evaluasi dan Tindak Lanjut Berdasarkan hasil kuesioner evaluasi yaitu 88% peserta menyatakan kegiatan sangat bermanfaat dan aplikatif. 92% menyatakan tertarik mengikuti kegiatan lanjutan. Tindak lanjut yang diusulkan yaitu Penyusunan modul praktik baik *joyful learning* Pembentukan komunitas praktik antar guru Pendampingan lanjutan oleh tim dosen PGSD FIP UNJ.

Pelatihan Media Pembelajaran *Kahoot* di Sekolah Dasar

Kemajuan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal metode dan media pembelajaran (Yunus et al., 2020). Salah satu media digital yang kini banyak digunakan adalah Kahoot, sebuah platform kuis berbasis game yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara menyenangkan (Nurita et al., 2024). Namun demikian, masih banyak guru sekolah dasar yang belum memahami atau terbiasa menggunakan media interaktif seperti Kahoot dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital inovatif (Herawati et al., 2023).

Tujuan Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran *Kahoot* di Sekolah Dasar ini yaitu Memberikan pemahaman tentang konsep media pembelajaran interaktif berbasis digital, melatih guru menggunakan dan mengintegrasikan *Kahoot* dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Narasumber kegiatan ini yaitu Taofik, M.Pd. Dosen PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta. Kegiatan diikuti oleh 36 guru Sekolah Dasar dari berbagai sekolah di wilayah Kota Bekasi. Para peserta berasal dari jenjang kelas rendah hingga kelas tinggi.

Hasil yang Dicapai pada Pelatihan Media Pembelajaran *Kahoot* di Sekolah Dasar yaitu 100% peserta berhasil membuat akun *Kahoot* dan menyusun minimal 1 kuis interaktif. Peserta menyatakan antusias dan siap menerapkan *Kahoot* dalam proses pembelajaran di kelas masing-masing. Terbentuk grup WhatsApp sebagai forum berbagi praktik baik antar guru terkait media pembelajaran digital. Evaluasi dan Tindak Lanjut yaitu 90% peserta memberikan nilai sangat baik untuk narasumber dan materi pelatihan. 85% menyatakan tertarik mengikuti pelatihan lanjutan dengan platform digital lain seperti *Quizizz* dan *Wordwall*. Rencana tindak lanjut yaitu Pelatihan lanjutan untuk pengembangan *gamifikasi pembelajaran*. Pendampingan penyusunan RPP berbasis *Kahoot* di sekolah masing-masing. Penyusunan e-book praktik baik hasil karya peserta.

Pelatihan Media Pembelajaran *Quizizz* di Sekolah Dasar

Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru untuk menguasai teknologi yang mampu mendukung pembelajaran aktif, menarik, dan bermakna (Ramadani et al., 2025). Salah satu platform yang telah terbukti efektif meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa adalah *Quizizz*, yaitu media kuis digital berbasis permainan yang memungkinkan evaluasi dilakukan secara menyenangkan dan real-time (Fitri et al., 2024). Namun, tidak semua guru telah memiliki kemampuan optimal dalam menggunakan media ini. Oleh karena itu, pelatihan ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi akademik dan sosial dalam mendukung kompetensi digital guru di lingkungan Sekolah Dasar, khususnya di wilayah Kota Bekasi.

Tujuan Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran *Quizizz* di Sekolah Dasar ini yaitu Meningkatkan pemahaman guru tentang pembelajaran interaktif berbasis digital, Memberikan pelatihan teknis penggunaan *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran dan asesmen dan Mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Narasumber yaitu Engga Dallion. EW, M.Pd Dosen PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta. Kegiatan ini diikuti oleh 36 guru Sekolah Dasar dari berbagai satuan pendidikan di wilayah Kota Bekasi. Para peserta berasal dari latar belakang dan pengalaman mengajar yang beragam.

Hasil yang Dicapai dari Pelatihan Media Pembelajaran *Quizizz* di Sekolah Dasar yaitu Seluruh peserta berhasil membuat akun *Quizizz* dan menyusun minimal 1 kuis untuk pembelajaran tematik, Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mengapresiasi metode pelatihan yang aplikatif dan terbentuk komunitas belajar melalui grup daring untuk berbagi soal dan strategi penggunaan *Quizizz*. Evaluasi dan Tindak Lanjut 92% peserta menyatakan sangat puas dengan materi dan metode penyampaian. 87% peserta merasa terbantu dalam menyusun soal interaktif yang sesuai dengan kurikulum. Tindak lanjut yang direncanakan: Workshop lanjutan untuk integrasi *Quizizz* dalam RPP dan asesmen formatif. Pendampingan pembuatan bank soal *Quizizz* di tingkat gugus SD.

Praktik Joyful Learning Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot* dan *Quizizz* di Sekolah Dasar

Konsep *joyful learning* atau pembelajaran yang menyenangkan menjadi pendekatan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa di tingkat sekolah dasar (Putri et al., 2024). Penerapan teknologi digital seperti *Kahoot* dan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, kompetitif, sekaligus menyenangkan (Alisah et al., 2024).

Tujuan Kegiatan Praktik Joyful Learning Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot* dan *Quizizz* di Sekolah Dasar ini yaitu meningkatkan pengetahuan guru tentang prinsip-prinsip *joyful learning*, melatih guru dalam merancang dan mengimplementasikan *Kahoot* dan *Quizizz* sebagai media evaluasi dan pembelajaran, memberikan pengalaman langsung dalam praktik pembelajaran interaktif berbasis digital. Narasumber ini yaitu Anggit Aruwyantoko, M.Pd. Kegiatan ini diikuti oleh 36 guru Sekolah Dasar yang berasal dari berbagai sekolah negeri dan swasta di wilayah Kota Bekasi.

Hasil Kegiatan Praktik Joyful Learning Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot* dan *Quizizz* di Sekolah Dasar yaitu Seluruh peserta berhasil membuat kuis pada platform *Kahoot* dan *Quizizz* secara

mandiri, guru-guru menunjukkan antusiasme dan minat tinggi untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, tercipta diskusi aktif seputar tantangan dan solusi penerapan media digital di kelas.

Evaluasi Kegiatan Praktik Joyful Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot dan Quizizz di Sekolah Dasar yaitu 95% peserta menilai pelatihan ini sangat bermanfaat dan aplikatif. 90% peserta merasa percaya diri untuk mencoba menggunakan Kahoot/Quizizz dalam pembelajaran. Beberapa peserta mengusulkan adanya pendampingan lanjutan hingga integrasi ke dalam RPP dan program asesmen formatif. Tindak Lanjut Praktik Joyful Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot dan Quizizz di Sekolah Dasar yaitu Pembentukan grup diskusi online antar peserta untuk berbagi kuis dan pengalaman praktik. Rencana workshop lanjutan untuk pengayaan media digital lainnya yang mendukung *joyful learning*

Analisis Evaluasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tes dilakukan dua kali: Pre-test: Sebelum pelatihan dan Post-test: Setelah pelatihan selesai, Jumlah Responden sebanyak 36 guru Sekolah Dasar menjadi responden dari uji pre-test dan post-test. Rekapitulasi Skor Pre-Test dan Post-Test

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Responden	36	36
Skor Tertinggi	65	100
Skor Terendah	30	70
Skor Rata-rata	47.2	85.6
Standar Deviasi	9.8	7.3

Berdasarkan tabel tersebut Rata-rata meningkat dari 47.2 menjadi 85.6, menunjukkan peningkatan sebesar 38.4 poin, atau sekitar 81.36% peningkatan dari nilai awal. Artinya, pelatihan berdampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan guru. Menurut Plump & LaRosa (2017) penggunaan platform seperti Kahoot mendorong peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar, peningkatan daya ingat siswa terhadap materi dan penguatan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Sementara itu, Bicen & Kocakoyun (2018) menyatakan bahwa Quizizz mampu meningkatkan pemahaman konsep karena memungkinkan pembelajaran adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, hasil peningkatan signifikan dalam post-test mendukung temuan tersebut, di mana guru yang dilatih dengan media Kahoot dan Quizizz menunjukkan peningkatan pemahaman yang nyata terhadap konsep joyful learning dan implementasinya.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot dan Quizizz di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi yaitu Pelatihan terbukti efektif meningkatkan pemahaman guru tentang penerapan Joyful Learning berbasis media digital. Kahoot dan Quizizz terbukti relevan dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Perlu pendampingan lanjutan agar implementasi lebih optimal dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Negeri Jakarta dan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah berkontribusi membiayai kegiatan dan perizinan kegiatan pengabdian Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot dan Quizizz di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi.

REFERENSI

- Alisah, Putri, M. T., Salim, S. N., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Sd. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Ariowibowo, K., Farhan, M., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Ips: Penggunaan Aplikasi Dan Platform Digital Untuk Meningkatkan Interaksi Siswa. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Fitri, A. A., Trianingsih, M., Ifadha, R. D., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Penerapan Pendekatan

- Saintifik dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 99–106.
- Hayat, M. S., Sumarno, Nada, N. Q., & Yunus, M. (2025). Integración de la actividad física y los STEAM-SDG basados en Edupas para concienciar a los estudiantes sobre la sostenibilidad en la formación profesional. *Retos*, 2025, 520–531.
- Herawati, Suntari, Y., Usman, H., & Yunus, M. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Di Sd Negeri Wates. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–4. <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/PTP/article/download/1731/1191>
- Herlina, U., Yunus, M., Yarmi, G., Fajri, H. M., Sinyanyuri, S., & Siregar, Y. E. Y. (2025). Penerapan Pendekatan Deep Learning Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Kota Bekasi. *El Banar : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 72–79. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v8i1.539>
- Kamila, A. D., Fiqriah, A., Azmi, F., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Penerapan Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran di SD. *Cendekia Pendidikan*, 3(6), 101–112. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Karlita, M., Sofyan, S. R., Jannah, Z. F., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD melalui model pembelajaran inkuiri sosial dalam IPS. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Nurita, A., Putri, A. N., Mawaddah, S. S., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Optimalisasi Minat Belajar IPS Siswa SD Melalui Pendekatan Gamifikasi. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Putri, A. N., Jhoni, K. I., Ardani, A. M., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Pengaruh Game Edukasi Ular Tangga Pada Hasil Belajar Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Rahman, S., Dianti, A. T. C. P., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Ramadani, D. A., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Utilization of Audiovisual Media in Understanding Procedural Texts in Grade IV at SDN Jatimekar 6. *METODIK DIDAKTIK : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Journal*, 21(June), 1–10.
- Setiawan, D. F., & Yunus, M. (2020). Pengintegrasian Quizizz Di Kelas Akuntansi Serta Dampaknya Terhadap Orientasi Target Nilai Tugas Dan Efikasi Diri. *Equilibria Pendidikan : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 26–33. <https://doi.org/10.26877/ep.v5i1.5920>
- Yulianti, M. R., Usman, H., & Yunus, M. (2025). *Needs Analysis for Educational Comic Media as a Learning Tool in Elementary Schools*. 6(1), 97–110. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.367>
- Yunus, M., Soesilowati, E., Setyowati, D. L., & Arsal, T. (2020). Can online transportation applications improve driver professionalism? *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(2), 3155–3159.