

Workshop Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah

Zulfah^{1*}, Astuti², Fitri Amelia Hermansyah³, Novita Sari⁴, Syaira Amelya⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai No.23, Bangkinang, Kec. Bangkinang, Kabupaten Kampar, Riau.

E-mail: zulfahasni670@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2210>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 30 July 2025

Revised: 05 August 2025

Accepted: 11 August 2025

Kata Kunci:

Kahoot, Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, Workshop, Pengabdian Kepada Masyarakat.

Keywords:

Kahoot, Mathematics Education and Learning, Workshop, Community Service.

ABSTRACT

Workshop Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika disekolah untuk mengatasi tantangan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital. Tujuan utamanya adalah untuk melatih guru agar mampu merancang dan mengimplementasikan pembelajaran matematika yang inovatif dan efektif menggunakan Kahoot. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Tahap perencanaan mencakup koordinasi dengan Kaprodi Pendidikan Matematika, penyusunan materi Workshop, dan pengajuan proposal. Tahap pelaksanaan melibatkan pembentukan kelompok guru, pemberian Workshop sesuai jadwal, dan pendampingan oleh mahasiswa bagi guru yang mengalami kesulitan. Observasi dan evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan dan mengidentifikasi kendala, sedangkan refleksi dilakukan bersama antara tim pelaksana dan guru mitra untuk mengevaluasi keseluruhan proses. Melalui Workshop ini, guru-guru menunjukkan antusiasme tinggi dan berhasil memahami cara membuat kuis dan aktivitas interaktif menggunakan aplikasi tersebut. Hasilnya, mereka menjadi lebih percaya diri untuk mengintegrasikan Kahoot ke dalam kelas, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memotivasi siswa, meskipun ada kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet.

The Kahoot Utilization Workshop in Mathematics Learning in schools addressed teachers' challenges in integrating digital technology. The main objective was to train teachers to design and implement innovative and effective mathematics learning using Kahoot. The method used in this activity consisted of four stages: planning, implementation, observation and evaluation, and reflection. The planning stage included coordination with the Head of the Mathematics Education Study Program, preparation of Workshop materials, and proposal submission. The implementation stage involved forming teacher groups, delivering Workshops according to the schedule, and mentoring by students for teachers experiencing difficulties. Observation and evaluation were conducted to measure success and identify obstacles, while reflection was conducted jointly by the implementation team and partner teachers to evaluate the overall process. Through this Workshop, teachers demonstrated high enthusiasm and successfully understood how to create quizzes and interactive activities using the application. As a result, they became more confident in integrating Kahoot into the classroom, creating a more dynamic learning environment and motivating students, despite technical challenges such as limited devices and internet connection.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Zulfah, et al (2025). *Workshop Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2210>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya berkelanjutan untuk membantu generasi muda mengembangkan potensi dan karakter mereka sehingga siap menghadapi tantangan di masa depan. Proses ini tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga di lingkungan keluarga (Sahroh & Rizkiyah, 2021). Menurut Rahman et al. (2022), pendidikan merupakan usaha yang disengaja untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi diri secara aktif. Tujuannya adalah membentuk individu yang beriman, memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Adapun pendidikan tidak terlepas dari kegiatan yang namanya Pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kapasitas serta kualitas belajar pada diri peserta didik. (Wahab & Rosnawati, 2021). Tujuannya adalah agar siswa dapat menyerap informasi, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan pemahaman mereka secara lebih efektif. Proses pembelajaran meliputi kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar perantara untuk menyampaikan (Ani Daniyati et al., 2023). Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu dan mengarahkan, sementara siswa berperan sebagai pembelajar yang secara aktif menerima dan mengolah informasi yang disampaikan.

Matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan karena perkembangannya sejalan dengan kebutuhan teknologi. Di Indonesia, matematika menjadi pelajaran inti dari tingkat sekolah dasar sampai menengah atas (Kamarullah, 2017). Kholifatur Rosidah, et al (2025) menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses membangun pemahaman siswa terhadap fakta konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan kemampuannya, dimana guru menjelaskan materi dan siswa dengan potensinya terus belajar tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan serta teknik pemecahan masalah. Proses pembelajaran matematika, menurut Ali (dalam Sopamena dkk., 2018), melibatkan guru yang menyampaikan materi, sementara siswa aktif membangun pemahaman mereka tentang konsep, prinsip, dan keterampilan pemecahan masalah sesuai potensi masing-masing (Lusianisita & Rahaju, 2020).

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah merancang proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Matematika sering kali dianggap sulit dan tidak disukai karena materinya yang abstrak dan dianggap sulit dipahami, yang pada akhirnya membuat siswa kehilangan minat untuk mempelajarinya lebih dalam (Tafanao & Yulisman Zega, 2023). Di era digital, pendidikan dan teknologi saling berkaitan. Teknologi telah mengubah pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menguasai dan beradaptasi dengan alat-alat digital demi mendukung proses belajar mengajar (Hidayat et al., 2023). Salah satu platform yang bisa dimanfaatkan guru adalah *Kahoot*.

Kahoot adalah aplikasi berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar interaktif melalui kuis, survei, dan diskusi. Menurut Inggriyani dkk. (2020), *Kahoot* berfungsi sebagai alat penyampaian materi dan mendukung interaksi sosial siswa. Metode permainan ini juga dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional siswa dalam hal kompetisi dan kolaborasi. Oleh karena itu, guru perlu menguasai *soft skill* dan *hard skill* agar mampu bersaing di era Revolusi Industri 4.0, khususnya dalam pembelajaran (Sakdah et al., 2021). Dengan fitur-fitur menariknya, *Kahoot* menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam matematika (Sulistiyawati et al., 2021). Penggunaan aplikasi *Kahoot!* dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran matematika dan menciptakan suasana pembelajaran interaktif. Siswa akan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, menyusun konsep dari pemahaman yang dimiliki, bertukar pikiran dengan teman, dan tersusunnya rencana penyelesaian yang strategis, serta berani untuk mengemukakan pendapatnya (Kusumaningrum & Ardiansyah, 2025).

Meskipun *Kahoot* sudah banyak digunakan, penerapannya di sekolah masih terkendala oleh kurangnya pemahaman guru dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam pembelajaran. Banyak guru belum terbiasa dengan platform digital karena minimnya pelatihan dan pengalaman. Oleh karena itu, diadakan *Workshop* tentang pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika. Tujuannya adalah melatih guru merancang pembelajaran interaktif, sehingga mereka dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. *Workshop* ini juga selaras dengan kurikulum yang menuntut integrasi teknologi, sehingga membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan mempersiapkan siswa menghadapi era digital. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kapasitas guru,

kualitas pembelajaran matematika, dan budaya belajar yang inovatif, yang pada akhirnya mendukung pendidikan berkualitas dan relevan dengan perkembangan zaman.

METODE

Mekanisme pelaksanaan kegiatan terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan/persiapan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta refleksi.

Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan koordinasi bersama Kaprodi Pendidikan Matematika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Selanjutnya, tim menyusun materi *Workshop*, menyusun proposal, dan menentukan jadwal pelaksanaan *Workshop*.

Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, tim membentuk kelompok guru matematika untuk mengikuti *Workshop*. Selama kegiatan, mahasiswa dan dosen memberikan pendampingan dan bantuan praktik kepada guru yang mengalami kesulitan.

Observasi dan Evaluasi

Untuk mengukur keberhasilan, tim melakukan observasi langsung untuk mengidentifikasi kekurangan dan kendala. Tahap evaluasi mencakup evaluasi proses, akhir, dan tindak lanjut. Evaluasi juga dilakukan dengan meminta masukan dan saran dari peserta.

Refleksi

Terakhir, tim pelaksana dan guru mitra melakukan refleksi bersama untuk mengevaluasi proses kegiatan secara keseluruhan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dicapai sebagai berikut.

1. Guru Program Studi Pendidikan Matematika di sekolah menunjukkan antusiasme terhadap *Workshop* Pemanfaatan *Kahoot*.
2. Mereka kini memahami cara menggunakan *Kahoot* untuk membuat kuis, survei, dan diskusi, serta mampu merancang pembelajaran matematika yang lebih menarik dan memotivasi siswa.
3. Sebagai hasilnya, para guru mulai mengintegrasikan *Kahoot* ke dalam kelas mereka, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memudahkan siswa memahami konsep matematika.
4. Materi *Workshop* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman guru terlampir.
5. Secara keseluruhan, *Workshop* ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan.

Materi pada Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini mencakup:

1. Paradigma penelitian dan penelitian Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika.
2. Fokusnya adalah pada penggunaan *Kahoot* untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, serta interaksi sosial dan kolaborasi siswa.
3. Materi tersebut kemudian diimplementasikan melalui *Workshop* yang diadakan.



Gambar 1. Menjelaskan Materi Pemanfaatan dan Penggunaan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan PPT.



Gambar 2. Pendaftaran Akun sampai Memainkan *Kahoot*.



Gambar 3. Menggunakan Kode untuk Bermain *Kahoot*.

4. Berdasarkan *Workshop* Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika, ada beberapa temuan kunci.
 - a. Sebagian besar peserta kini lebih memahami cara membuat kuis dan aktivitas interaktif menggunakan *Kahoot*.
 - b. Mereka mampu merancang kuis matematika dan berencana mengimplementasikannya di kelas.
 - c. Guru menjadi lebih percaya diri dan tertarik mengintegrasikan teknologi seperti *Kahoot* dalam pembelajaran. Meskipun ada kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, peserta diberikan solusi yang relevan.
 - d. Selain itu, *Workshop* ini juga mendorong kolaborasi antar guru dalam berbagi ide dan pengalaman.
 - e. Secara keseluruhan, guru menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pembelajaran berbasis *Kahoot*, menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk menggunakannya di kelas.

Persiapan Workshop Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah untuk Guru.

Demi kelancaran *Workshop* pemanfaatan *Kahoot*, dilakukan beberapa persiapan penting. Persiapan tersebut meliputi:

Penentuan Materi

Berfokus pada "*Workshop* Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di sekolah.

Persiapan Perlengkapan *Workshop*

Mempersiapkan perlengkapan termasuk alat-alat dan materi pendukung untuk melihat dan memahami pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika.

Tempat *Workshop*

Diselenggarakan di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai melalui aplikasi Zoom Meeting.

Persiapan Penulisan Penelitian Workshop

Penentuan Materi

Untuk *Workshop* ini, materi yang disiapkan adalah cara memanfaatkan atau menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika.

Persiapan Perlengkapan *Workshop*

Perlengkapan yang disiapkan meliputi instrumen penulisan penelitian *Workshop*.

Tempat Workshop

Kegiatan ini diselenggarakan di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai melalui aplikasi Zoom Meeting.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. "Workshop Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah" mendapatkan partisipasi yang baik dan antusias dari para guru.
2. Para guru menunjukkan pemahaman dan mampu menyusun draf penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika.
3. Workshop ini berhasil membuktikan bahwa Kahoot merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan guru dan siswa, pemahaman materi, serta kolaborasi sosial.
4. Dengan Kahoot, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif, sementara guru dapat merancang pembelajaran yang lebih interaktif.
5. Secara keseluruhan, Workshop ini telah berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dan memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, disarankan:

1. Guru disarankan untuk terus mengembangkan pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran matematika, terutama dengan pendekatan berbasis kontekstual.
2. Kegiatan bimbingan serupa sebaiknya diadakan secara berkala untuk meningkatkan pengetahuan matematika sehari-hari menggunakan Kahoot.
3. Selain itu, pelatihan rutin perlu diselenggarakan agar guru dapat mengoptimalkan penggunaan Kahoot.
4. Untuk mengatasi kendala teknis, guru dapat menggunakan versi offline Kahoot.
5. Penting juga untuk mendorong guru mengeksplorasi teknologi interaktif lainnya dan memfasilitasi mereka untuk berbagi pengalaman serta strategi dalam menggunakan Kahoot.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Kholifatur Rosidah, N., Ifana, S. L., & Luthfi Fakhru Ahsani, E. (2025). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Batik Kudus dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Mathematics Learning Innovation (Jmli)*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v4i1.12569>
- Kusumaningrum, N. D., & Ardiansyah, A. S. (2025). Telaah Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot! Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Matematika Unnes*, 143–157.
- Lusianisita, R., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 93–102. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*,

2(1), 1–8.

- Sahroh, A., & Rizkiyah, N. N. (2021). Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Nilai Kejujuran dalam Pendidikan Karakter: Studi Hadis Bukhari No. 5629. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 335–366. <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index%7C335>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sulistiawati, 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/JPM/article/view/29851>
- Tafanao, N., & Yulisman Zega. (2023). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa di SMK Negeri 1 Umbunasi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 845–852. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.361>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)