



Pelatihan Pembuatan Media Kahoot Sebagai Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Digital

Ika Septiana ✉, Muhajir, Ahmad Rifai, Theodora Indriati

Universitas PGRI Semarang

Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Semarang Timur, Semarang, Jawa Tengah 50232

likaseptiana@upgris.ac.id ✉ | DOI: <https://doi.org/10.37729/abdimas.v9i3.5721> |

Abstrak

Pembelajaran abad-21 mengarahkan guru untuk melek teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat selama proses pembelajaran. Salah satunya media Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas. Oleh karena itu perlu adanya pelatihan pembuatan media Kahoot sebagai peningkatan kreativitas dalam pembelajaran. Tujuan pelatihan adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru untuk lebih tanggap dengan perkembangan zaman dan perkembangan ipteks. Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan menggunakan model klasik untuk mendekatkan kemampuan yang telah dimiliki dan yang akan dipelajari mitra sehingga mitra tidak akan memperoleh kesenangan dan kesulitan ketika kegiatan pelatihan. Dengan model klasik mitra dapat mengikuti pelatihan dan mempraktekkan materi yang telah diberikan. Mitra yang terlibat dalam kegiatan pelatihan adalah Bapak Ibu Guru SMP Negeri 29 Semarang. Peserta pelatihan melakukan kegiatan praktik membuat media Kahoot dan dipresentasikan di depan peserta lain. Selama kegiatan berlangsung lancar dan saling berbagi pengalaman. Berdasarkan hasil pelatihan diperoleh hasil bahwa dengan pelatihan pembuatan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan kompetensinya. Guru yang semula tidak tahu bagaimana membuat Kahoot sebagai media pembelajaran akhirnya mencoba membuat dengan bantuan tim pengabdian dan akhirnya dapat membuat dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bersama peserta didik.

Kata Kunci: Pelatihan guru, Pembelajaran digital, Media Kahoot



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Introduction

Pendidikan dalam proses belajar memungkinkan peserta didik untuk memahami, mengevaluasi, dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman yang diperoleh di kelas dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan kemajuan jaman iptek juga akan mengalami perkembangan. Perkembangan teknologi memberikan imbas pada dunia pendidikan, sehingga menjadi sangat penting pada peningkatan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi yang kian berkembang pesat ini memberikan dampak dan pengaruh di dunia pendidikan. Sekarang ini pendidikan era revolusi industri 4.0 atau pembelajaran abad-21 mengajarkan guru maupun peserta didik untuk melek teknologi (Putriani *et al.*, 2021), sehingga menuntut semua orang untuk menguasai teknologi, hal inilah yang menjadi tantangan di masa depan terutama di dunia pendidikan (Nisa *et al.*, 2023). Guru dapat memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran kreatif dan inovatif bersama peserta didik (Hardianto *et al.*, 2022).

Dengan perkembangan teknologi sekarang ini diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuannya dalam penguasaan teknologi (Myori *et al.*, 2019). Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan sesuai tujuan pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran tidak selalu dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan apa yang sudah dirancang sebelumnya, dapat juga terjadi kegagalan ketika pelaksanaan pembelajaran. Kegagalan dalam kegiatan pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu adanya hambatan dalam proses komunikasi yang terjalin antara peserta didik dengan guru. Untuk meminimalisir terjadinya kegagalan atau hambatan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung, pendidik dapat menggunakan alat atau media pembelajaran yang berfungsi untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yaitu media untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan suatu pranata pembelajaran yang berisi informasi, mempunyai tujuan instruksi atau terdapat makna yang ingin disampaikan dari guru ke peserta didik. Media pembelajaran yaitu salah satu benda atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk mempermudah kegiatan proses pembelajaran dan memiliki fungsi untuk membuat peserta didik lebih jelas dalam menerima materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Mengingat situasi dan kondisi sekarang ini, perkembangan zaman sangat dipengaruhi oleh berbagai hal terutama teknologi. Hampir semua kalangan dan elemen tidak akan lepas dari adanya teknologi (Kustandi, 2011). Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran sebagai sarana penyampai pesan dari sumber belajar ke peserta didik (Suryani *et al.*, 2018).

Pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran bersama peserta didik menjadi menarik dan menyenangkan anak untuk melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu dengan media Kahoot dapat membantu peserta didik mempelajari materi pembelajaran yang dipelajari bersama. Dengan digunakannya media kahoot dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, menambah inspirasi belajar, dan menambah rasa ingin tahu peserta didik mengenai materi yang dipelajari, serta menambah pengetahuan mengenai materi yang dipelajari bersama (Nasution, 2019). SMP Negeri 29 Semarang beralamatkan di jalan Kedungmundu, kecamatan Tembalang Semarang, provinsi Jawa Tengah. Sekolah memiliki area dan ruangan yang lengkap, luas, sejuk, asri, dan luas. Di era sekarang ini guru-guru SMP Negeri 29 Semarang memerlukan peningkatan kompetensi guru dalam berbagai hal. Beberapa kegiatan yang sudah dilakukan dalam rangka peningkatan kompetensi guru seperti mengikuti seminar, pelatihan, *workshop*, FGD baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat dibutuhkan peningkatan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu yang diperlukan adalah pelatihan pembuatan media Kahoot. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru SMP Negeri 29 Semarang mengenai pembuatan media Kahoot dalam rangka peningkatan kreativitas guru dalam pembelajaran di kelas.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga beriringan dengan perkembangan di dunia pendidikan. Pada pelaksanaan pembelajaran abad-21, pembelajaran diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya juga mengakibatkan munculnya permasalahan dalam dunia pendidikan khususnya pada guru. Guru yang kurang melek teknologi tentunya akan mengalami kesulitan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran karena ketidakmampuannya mengembangkan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil kebutuhan awal dengan pihak sekolah, permasalahan yang terjadi pada mitra yaitu tidak semua guru mampu mengembangkan teknologi dalam pembelajaran, masih ada guru yang belum bisa membuat Kahoot sebagai media pembelajaran, dan tidak selalu guru mengajar menggunakan teknologi. Padahal dengan perkembangan sekarang ini guru diharapkan dapat merancang atau mendesain pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk peserta didik an juga dapat berbantuan media teknologi dalam pembelajaran. Khususnya pada guru yang sudah lanjut usia dan atau hampir mendekati masa pensiun. Masih ada guru yang mengalami kesulitan menggunakan teknologi untuk pembelajaran di kelas. Kemajuan teknologi ini menjadi permasalahan bagi guru yang tidak dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman maupun perkembangan teknologi. Hal ini akan memberikan dampak kepada guru terkait dengan kualitas dan kemampuan guru dalam berinovasi dan berkolaborasi dalam pembelajaran bersama peserta didik. Ada juga guru yang kesulitan membuat media digital seperti Kahoot. Guru yang memiliki keterbatasan dalam mengembangkan teknologi atau memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga menunjukkan kompetensi yang dimiliki guru (Tusino, 2025). Proses pembelajaran yang terkadang masih sering dilakukan dengan berceramah dan jarang memanfaatkan media pembelajaran membuat peserta didik kurang semangat belajar. Di dalam kelas anak kurang terlibat secara langsung atau terlibat aktif dalam pemanfaatan media yang telah disiapkan guru. Pada saat pembelajaran terkadang anak hanya sebagai pengamat media yang digunakan guru tanpa dilibatkan secara langsung menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan pelatihan. Pelatihan yang akan dilaksanakan adalah pembuatan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran digital. Pelatihan ini akan diikuti semua guru dalam rangka meningkatkan inovasi dan kreativitas pendidik untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media teknologi. Oleh karena itu dalam hal ini akan dilakukan kegiatan pelatihan untuk guru dalam bentuk pelatihan pembuatan media Kahoot dalam pembelajaran digital. Solusi yang ditawarkan yaitu latihan pembuatan media Kahoot dalam pembelajaran digital sebagai peningkatan kreativitas guru dalam pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini dilakukan kepada guru SMP Negeri 29 Semarang. Maka sasaran strategis kegiatan yang akan dilakukan ini adalah semua guru SMPN 29 Semarang yang beralamatkan di jalan Kedungmundu, kecamatan Tembalang Semarang, Jawa Tengah.

2. Metode

Berdasarkan permasalahan mitra dan solusi yang ditawarkan maka metode pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan menggunakan model klasik. Tujuan digunakannya model klasik dalam pengabdian kepada masyarakat ini untuk mendekatkan kemampuan yang telah dimiliki dan yang akan dipelajari mitra sehingga mitra tidak akan memperoleh kesenangan dan kesulitan ketika kegiatan pelatihan. Dengan model klasik diharapkan mitra dapat mengikuti pelatihan dan mempraktekkan materi yang telah diberikan.



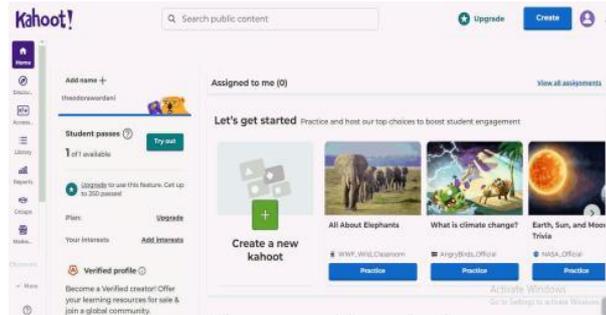
Gambar 1. Alur Metode Pengabdian

Langkah-langkah pelatihan dengan menggunakan model klasik mencakup 6 tahapan seperti ditunjukkan pada **Gambar 1**. Pada tahap awal ini, tim pengabdian menentukan tujuan pelatihan sesuai permasalahan yang dihadapi dan berdasarkan kebutuhan mitra. Tahap kedua, mengidentifikasi kemampuan awal mitra, yang dilakukan sebelum kegiatan pelatihan dimulai. Tim pengabdian melakukan identifikasi kemampuan awal mitra dengan memberikan tes awal berupa angket mengenai pembelajaran yang sudah pernah dilakukan. Hal ini untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang sudah dilakukan dan media apa saja yang sudah digunakan selama pembelajaran termasuk pemanfaatan media Kahoot yang akan diberikan pelatihan kepada mitra. Kemampuan awal yang diberikan dengan menggunakan angket dalam bentuk *Google Form* untuk menentukan kebutuhan saat pelatihan.

Tahap ketiga menentukan kebutuhan pelatihan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan identifikasi kebutuhan pelatih kemudian menentukan apa saja yang diperlukan mitra selama pelatihan. Kebutuhan pelatihan ini ditentukan setelah diperoleh data kemampuan awal mitra. Tahap keempat mengembangkan kegiatan pelatihan. Pada tahap ini dilakukan di kegiatan pengembangan kegiatan pelatihan. Metode yang dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Pada kegiatan diskusi, tim pengabdian dan mitra saling berbagi pengalaman mengenai media teknologi yang pernah digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan kegiatan pelatihan ini dalam rangka peningkatan pengetahuan mitra mengenai media pembelajaran. Kemudian setelah itu dilakukan dengan metode praktik. Hal ini untuk meningkatkan keterampilan mitra dalam pembuatan media Kahoot. Tahap kelima, praktik dan penerapan teknologi. pelatihan dilakukan dengan menciptakan suasana yang nyaman dan aman bagi mitra. Pelatihan ini dilakukan dengan cara berbagi pengetahuan dan keterampilan. Selama kegiatan pengabdian, mitra akan dipandu dan didampingi dalam pembuatan media Kahoot. Setelah itu kemudian berbagi pengalaman proses dan hasil pembuatan media Kahoot. Tahap keenam, evaluasi. Diakhir kegiatan peserta melakukan tes akhir untuk mengetahui kemampuan akhir setelah mengikuti pelatihan pembuatan media Kahoot.

3. Hasil dan Pembahasan

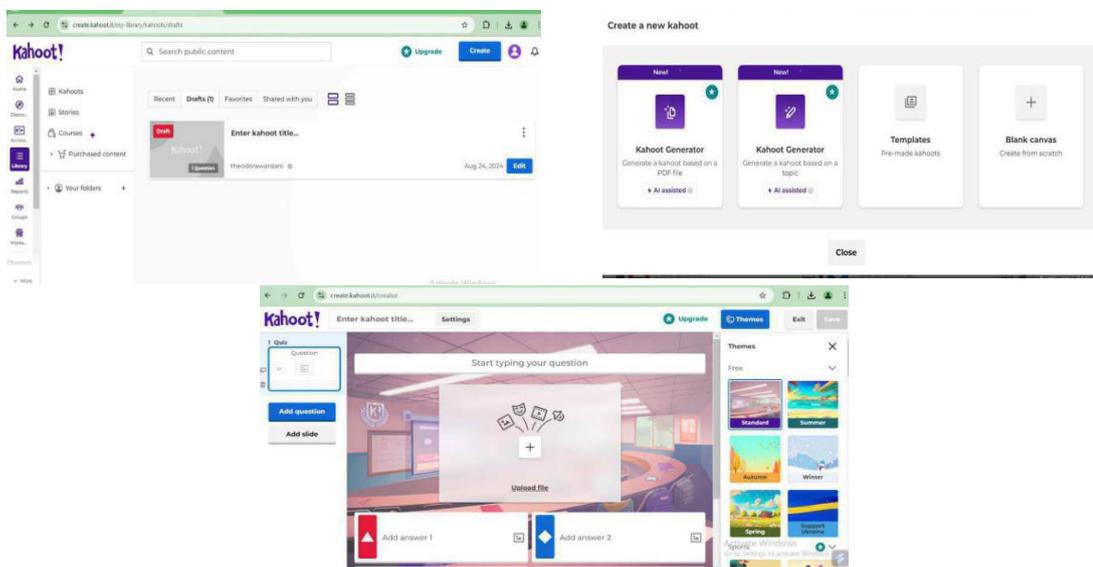
Kegiatan yang telah dilakukan dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat ini berupa peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan media Kahoot dalam pembelajaran digital. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMP Negeri 29 Semarang yang diikuti oleh semua guru dan dilaksanakan secara bertahap, yaitu 6, 9 dan 16 Agustus 2024. Rangkaian kegiatan dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar guru selesai sehingga tidak mengganggu tugas mengajar guru dengan peserta didik.



Gambar 2. Situs Website Kahoot

Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu Kahoot (Gambar 2). Media Kahoot merupakan situs website di internet yang di dalamnya menghadirkan kuis yang menyenangkan untuk masyarakat pengguna website. Penggunaan Kahoot ini dilakukan dengan menggunakan laptop atau *handphone*. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran ini memerlukan koneksi internet untuk dapat menggunakannya. Kahoot ini menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik tidak bosan karena peserta didik terlibat secara langsung memanfaatkan media Kahoot. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran *online* berbasis soal dan diakses secara gratis yang digunakan pembelajaran dalam rangka untuk penilaian pembelajaran peserta didik. Selain itu juga dapat dilakukan untuk kegiatan diskusi bersama peserta didik dalam rangka mengulang materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama. Kahoot ini dapat dibuat dalam rangka permainan dalam pembelajaran di kelas bersama peserta didik sehingga pembelajaran menyenangkan dan juga dapat disesuaikan dengan kondisi atau keadaan peserta didik (Fitriana, 2023).

Materi yang ditransfer ke mitra mengenai 1) perkembangan teknologi dalam pembelajaran, 2) Media kahoot, 3) implementasi Kahoot dalam pembelajaran, 4) Praktik pembuatan media Kahoot. Setelah dilakukan kegiatan PKM ini diharapkan ada peningkatan kreativitas guru dalam pembelajaran. Untuk membuat KAHOOT ada beberapa langkah yakni: masuk ke website <https://kahoot.com/> kemudian masuk atau daftar menggunakan gmail, dan memilih *create* Kahoot. Tahapannya seperti ditunjukkan pada Gambar 3.



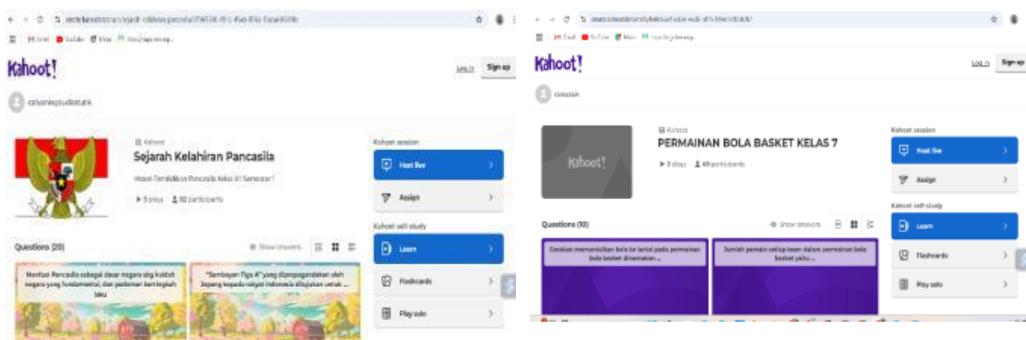
Gambar 3. Proses Pembuatan Media Dengan Kahoot

Selama kegiatan berlangsung, peserta pengabdian sangat antusias mengikuti serangkaian kegiatan pengabdian. Kegiatan ini selain penyampaian materi juga dilakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab. Tim pengabdian juga menggali kompetensi peserta pengabdian mengenai sejauh mana pengetahuan atau pemahaman mitra mengenai penggunaan media pembelajaran digital yang pernah digunakan dalam pembelajaran dan pengetahuan mitra mengenai media pembelajaran Kahoot. Peserta juga melakukan kegiatan praktik membuat media Kahoot sesuai mata pelajaran yang diampu. Kegiatan proses pembelajaran bersama ini sangat menarik perhatian peserta pengabdian. Banyak hal yang dipelajari dan peserta secara langsung mempraktikkan penggunaan media Kahoot, sementara itu sebelum praktik pembuatan media peserta diajak bermain bersama menggunakan media Kahoot. Hal ini sangat menarik perhatian peserta dan sangat antusias karena hal ini sebagai Ice breaking kegiatan yang juga memanfaatkan Kahoot, peserta menjawab pertanyaan yang ada dalam Kahoot.

Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian Universitas PGRI Semarang dengan pembagian tugas masing-masing anggota pengabdian. Kegiatan awal dilakukan penyampaian materi dan dilanjutkan dengan praktik pembuatan media Kahoot dalam pembelajaran di kelas sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4. Transfer pengetahuan dan keterampilan yang diberikan kepada mitra berupa pembuatan dan pengembangan media menggunakan Kahoot. Peserta setelah memahami mengenai media Kahoot kemudian diberikan keterampilan praktik membuat media Kahoot dalam pembelajaran digital. Pembuatan media Kahoot ini disesuaikan dengan bidang studi yang diampu masing-masing guru. Setelah pemberian materi dilakukan praktik bersama dalam membuat Kahoot. Selama kegiatan praktik terjadi diskusi dan simulasi secara langsung praktik membuat media Kahoot. Untuk menambah keterampilan guru membuat media Kahoot, guru memiliki kesempatan untuk praktik secara mandiri membuat media Kahoot kemudian dikirimkan ke link yang telah disiapkan tim pengabdian. Gambar 5 merupakan hasil pembuatan media Kahoot oleh mitra pengabdian.



Gambar 4. Pelaksanaan Pengabdian Oleh Tim Pengabdian



Gambar 5. Produk Hasil Kegiatan Pengabdian

Pelatihan ini dilakukan dalam rangka peningkatan kreativitas guru dalam pembelajaran di kelas bersama peserta didik. Guru dapat menciptakan media pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran dengan disesuaikan kebutuhan di sekolah dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. Dalam dunia pendidikan salah satu pihak yang mengalami dampak dari perubahan teknologi yaitu para guru. Pada saat mengajar di kelas, untuk memudahkan peserta didik memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran diperlukan media pembelajaran. Hal ini juga sebagai alat bantu guru untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan pembelajaran lebih berinovasi dan menarik perhatian peserta didik. Perkembangan teknologi ini dapat membawa hal positif dalam pembelajaran di kelas, yaitu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan guru dengan melibatkan peserta didik secara langsung pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif dan semangat dalam belajar. Guru maupun peserta didik memiliki inovasi baru dalam menciptakan media pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran terkadang guru mengalami kesulitan bahkan hampir mengalami kegagalan untuk menyampaikan materi sesuai tujuan pembelajaran sehingga guru perlu meminimalisir terjadinya kegagalan atau hambatan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat menggunakan alat atau media pembelajaran yang berfungsi untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yaitu media untuk belajar. Dalam upaya yang dilakukan dapat menggunakan media modern sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang menarik yaitu dengan media Kahoot. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu peserta didik juga dapat mengakses materi pelajaran sesuai kebutuhan dengan menggunakan teknologi digital (Rikayanti *et al.*, 2024). Dengan pemanfaatan teknologi digital memberikan peluang kepada peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu juga peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran sehingga mampu menyiapkan keterampilan peserta didik yang sesuai dengan perkembangan teknologi digital di era sekarang (Rifiyanti *et al.*, 2024). Pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti video dapat meningkatkan motivasi dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran di kelas (Rusmining *et al.*, 2024).

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran di kelas, seorang guru diharapkan dapat menyiapkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti pemanfaatan Kahoot dapat dijadikan satu alternatif dalam pembelajaran dengan mengaktifkan peserta didik. Proses pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot tentunya akan mengaktifkan peserta didik dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran di kelas (Abdillah *et al.*, 2022). Anak secara aktif akan terlibat langsung menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini, peserta didik dapat menggunakan telepon genggam yang dimilikinya untuk sarana atau media pembelajaran di kelas. Dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran, guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan cara mengoptimalkan dan mengaplikasikan media teknologi dalam pembelajaran bersama peserta didik. Selain itu juga dapat mengaplikasikan media teknologi pembelajaran dalam rangka meningkatkan literasi peserta didik (Widiyono *et al.*, 2024).

Guru dapat mengkreasikan materi pembelajaran dalam media kahoot sesuai kebutuhan seperti menggunakan Kahoot untuk mengukur ketercapaian pembelajaran. Guru dapat membuat penilaian dengan memanfaatkan Kahoot. Soal yang telah disiapkan guru sebelumnya dimasukkan dalam Kahoot. Pembelajaran ini sangat menarik dan menantang peserta didik untuk memahami konteks pertanyaan yang disematkan. Selain itu dalam pelaksanaannya dapat dijadikan sebagai ice breaking sebelum memulai pembelajaran dalam rangka untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Kemudian dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai Quizizz untuk mengukur ketercapaian pembelajaran peserta didik berdasarkan materi yang telah dipelajari.

Setelah dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada mitra adalah adanya peningkatan guru dalam hal pengetahuan dan keterampilan membuat media pembelajaran yaitu Kahoot dalam pembelajaran digital. Selain itu guru dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran dengan mengkolaborasi berbagai macam media pembelajaran baik teknologi maupun non teknologi. Dalam pelaksanaan pelatihan nantinya mitra akan diajak secara langsung praktik membuat media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran digital.

4. Kesimpulan

Optimalisasi pembelajaran memiliki makna penyesuaian antara pembelajaran dengan perkembangan zaman. Salah satunya dengan pemanfaatan teknologi yang menjadi salah satu komponen atau tolak ukur perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dikenal dengan digitalisasi pembelajaran. Digitalisasi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai aspek, salah satunya dengan memanfaatkan digitalisasi tersebut sebagai media pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran tidak selalu dapat berjalan lancar sesuai dengan apa yang sudah dirancang sebelumnya, dapat juga terjadi kegagalan ketika pelaksanaannya. Kegagalan dalam kegiatan pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu adanya hambatan dalam proses komunikasi yang terjalin antara peserta didik dengan guru. Untuk meminimalisir terjadinya kegagalan atau hambatan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung, pendidik dapat menggunakan alat atau media pembelajaran yang berfungsi untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yaitu media untuk belajar. Dalam upaya yang dilakukan dapat menggunakan media modern sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang menarik yaitu dengan media Kahoot.

Acknowledgement

Terima kasih kepada LPPM Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan izin pelaksanaan PKM dan terima kasih juga disampaikan kepada SMP Negeri 29 Semarang yang telah berkenan menjadi mitra pengabdian di kegiatan PKM dalam rangka peningkatan kreativitas guru dalam pembelajaran di era digital.

Daftar Pustaka

Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92-102.

- Fitriana, N. (2023). Peningkatan keaktifan peserta didik melalui media persentasi classpoint dan game edukasi (quizizz & kahoot) pada pembelajaran kimia. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 35-41.
- Hardianto, R., Sean Marta Efastri, & Eddissyah Putra Pane. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Pendidik PAUD Di Kec Bukit Raya Kota Pekanbaru. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 2 (1), 25-38. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v2i1.8026>
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5 (2), 102 - 109. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 894-898. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
- Nisa, K., Amanda, N., & Pribadi, R. A. (2023). Kolaborasi pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan digitalisasi dan penguasaan teknologi pada pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1433-1445.
- Putriani, Jesika Dwi, & Hudaidah. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 3 Tahun 2021 Halm 831 - 838. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Rifiyanti, H., Dewi, D. U., Angelia, F., Silvanie, A., & Hidayat, S. (2024). Workshop Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Potensi Belajar Siswa. *Surya Abdimas*, 8(2), 200-209.
- Rikayanti, R., Abadi, A. P., Dewi, I. R., & Adham, M. J. I. (2024). Penyusunan bahan ajar matematika berbasis IT (Edmodo-QR code, Cabry 3D, dan screen shoots O Matic) untuk guru SMK se-Kabupaten Karawang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(1), 257-265.
- Rusmining, R., Yuwaningsih, D. A., & Cahdriyana, R. A. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan platform genially sebagai upaya peningkatan keterampilan mengajar guru. *Surya Abdimas*, 8(2), 284-290.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. (2018). *Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda Karya.
- Tusino, T., Nurhadi, R., & Ermayani, T. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi dan Nilai Keislaman Bagi Guru. *Surya Abdimas*, 8(2), 229-236.
- Widiyono, Y., Purwanto, J., Ermaeni, E., Susilo, J., & Triyati, T. (2024). Peningkatan Literasi Mutu Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi di Sekolah. *Surya Abdimas*, 8(3), 442-448.