



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

E-ISSN:XXXX-XXXX

P-ISSN: XXXX-XXXX

No.1 Vol.2 November 2025

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/israfil>

Accepted:
September 2025

Revised:
Oktober 2025

Published:
November 2025

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game untuk MI Hidayatullah Menggunakan Kahoot

Vion Age Tricahyo^{1*}, Laylatul Munawaroh², Ina Kencana Putri³, Ina Kencana Putri⁴, Maydi Aula Riski⁵, Ina Rukyatul Khoiroh⁶

¹⁻⁵Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

⁶Universitas Nahdlatul Ulama' Blitar, Indonesia

*Email Korespondensi: vionage@unj.ac.id

Abstract

Technological advancements are driving more engaging learning methods to improve the quality of education. Game-based learning media is one appropriate solution because games are a favorite pastime for children. Learning through play makes students happier and more enthusiastic, indirectly fostering digital literacy. However, online learning facilities and game-based learning applications at MI Hidayatullah are still lacking. Therefore, the community service team is here to provide materials and training to students related to the Kahoot game, which contains learning materials in the form of quizzes. In its implementation, game-based learning is expected to become an alternative for teachers when students lack focus or feel bored.

Keywords: game, learning media, kahoot, digital literacy

Abstrak

Perkembangan teknologi mendorong cara belajar yang lebih menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media belajar berbasis game adalah salah satu solusi yang tepat karena game adalah hal yang disukai anak-anak. Dengan belajar sambil bermain, siswa menjadi lebih senang, bersemangat dan secara tidak langsung menumbuhkan literasi digital. Namun, fasilitas belajar online dan aplikasi belajar berbasis game di MI Hidayatullah masih kurang. Untuk itu, tim pengabdian hadir memberikan materi dan pelatihan kepada siswa terkait game kahoot yang berisi materi belajar dalam bentuk kuis. Dalam implementasinya, diharapkan belajar berbasis game menjadi salah satu alternatif guru dalam mengajar ketika siswa kurang fokus atau merasa bosan.

Kata Kunci: game, media belajar, kahoot, literasi digital

ISRAFIL: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 1, No. 2, November 2025

Pendahuluan (Times New Roman, size 12)

Era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 telah mentransformasi berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang pesat mendorong terciptanya inovasi-inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan daya saing pendidikan nasional. Dalam konteks ini, tantangan utama yang dihadapi oleh para pendidik adalah menciptakan suasana belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Salah satu solusi inovatif yang menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan media belajar berbasis game atau game-based learning. Pendekatan ini dinilai tepat karena game merupakan hal yang lekat dan disukai oleh anak-anak. Melalui aktivitas belajar sambil bermain, proses pembelajaran dapat menciptakan pengalaman yang positif bagi siswa. Siswa menjadi lebih senang, bersemangat, dan termotivasi untuk terlibat aktif. Lebih dari itu, pendekatan ini juga secara tidak langsung menumbuhkan dan mengasah literasi digital siswa sejak dini, sebuah kompetensi yang krusial di abad ke-21.

Namun, di balik potensi besar yang ditawarkan, implementasi media belajar berbasis game ini masih menemui kendala di lapangan, khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Seperti yang teridentifikasi di MI Hidayatullah, fasilitas pendukung pembelajaran online dan ketersediaan aplikasi belajar berbasis game masih sangat terbatas. Kondisi ini mengakibatkan guru kurang memiliki variasi mengajar, sementara siswa berpotensi mengalami kejenuhan terhadap metode konvensional yang monoton.

MI Hidayatullah Pringu merupakan sekolah madrasah swasta yang terletak di Kecamatan Bululawang Kabupaten Malang. Akses ke sekolah kurang lebih 1 jam dari pusat kota Malang. Akses menuju sekolah cukup mudah meskipun termasuk daerah terpencil dari jalan utama nasional. Sekolah memiliki jenjang kelas 1-6 dengan rata-rata jumlah siswa 30 per kelas.

Dengan ekstrakurikuler pramuka, baca tulis alquran, belum ada ekstrakurikuler terkait teknologi. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian masyarakat hadir dengan program intervensi untuk memperkenalkan dan memberikan pelatihan penggunaan platform Kahoot! kepada siswa-siswa MI Hidayatullah. Kahoot! dipilih karena sifatnya yang interaktif, mudah digunakan, dan dapat mengubah materi belajar menjadi kuis yang kompetitif dan menyenangkan. Melalui implementasi program ini, diharapkan pembelajaran berbasis game dapat menjadi salah satu alternatif strategi mengajar yang efektif bagi guru, khususnya pada saat siswa mulai menunjukkan tanda-tanda kurang fokus atau merasa bosan selama proses pembelajaran.

Metode

Adapun tahapan implementasi pengabdian menggunakan alur berikut :



Gambar 1. Alur implementasi pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan participatory action research dengan metode pelatihan partisipatif dan pendampingan berkelanjutan. Program dirancang untuk melibatkan secara aktif seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap utama:

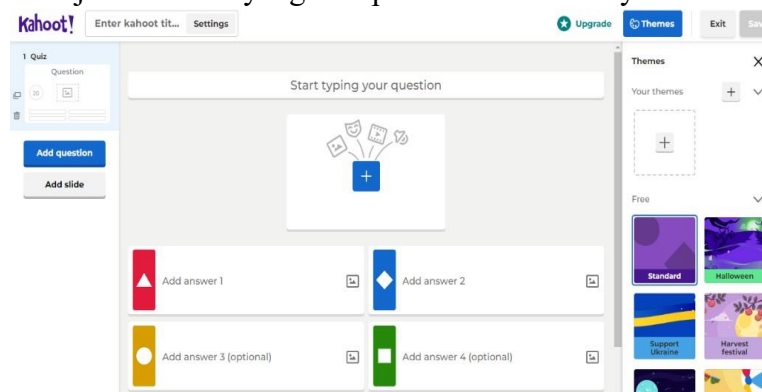
Tahap Persiapan (1 Minggu): Observasi lapangan dan koordinasi dengan pihak MI Hidayatullah Pringu, penyusunan modul pelatihan dan materi kuis Kahoot!, yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah, dan penyiapan perangkat pendukung (laptop, proyektor, koneksi internet)

Tahap Implementasi (2 Hari): Sesi 1: Pengenalan dasar platform Kahoot! dan demonstrasi cara penggunaannya, Sesi 2 : Praktik langsung siswa dalam menjawab kuis interaktif secara berkelompok, Sesi 3: Kompetisi kahoot individu dengan materi pembelajaran yang telah disiapkan, Sesi 4: Evaluasi proses dan pemberian apresiasi kepada peserta berprestasi

Tahap Pendampingan dan Evaluasi (2 Minggu): Pendampingan kepada guru dalam pembuatan akun dan pembuatan kuis mandiri, monitoring implementasi Kahoot! dalam pembelajaran sehari-hari dan evaluasi dampak melalui observasi partisipatif dan kuesioner kepuasan

Hasil dan Pembahasan

Game pembelajaran kahoot yang diimplementasikan menyasar untuk murid kelas 2.



Gambar 2. Tampilan awal kahoot

Dalam game tersebut memiliki spesifikasi yaitu model soal pilihan ganda, jumlah soal dapat diatur sampai maksimal 100 soal. Setiap soal dapat di atur jumlah total waktu dan lama waktu menjawab masing-masing soal.

Tiap soal dapat diatur dari waktu minimal yaitu 5 detik sampai maksimal 2 menit.



Gambar 3. Implementasi soal

Untuk mendukung literasi membaca, tim pengabdian memperkecil cakupan untuk mata pelajaran yang bersifat sosial, bukan matematika. Dalam tahap awal ini, tim pengabdian mendorong siswa agar lebih terbiasa membaca lebih cepat dan tepat dalam menjawab soal. Program pelatihan dan pendampingan yang terstruktur berhasil mengatasi keterbatasan fasilitas teknologi di madrasah. Meskipun dengan perangkat dan infrastruktur yang terbatas, siswa mampu menguasai penggunaan Kahoot! dengan baik melalui pendekatan pembelajaran partisipatif dan berjenjang.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga sekaligus mengembangkan literasi digital mereka. Siswa tidak hanya belajar materi akademik melalui kuis, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam pemanfaatan teknologi untuk tujuan pendidikan.

Guru mendapatkan alternatif strategi mengajar yang inovatif untuk mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan fokus belajar. Model pembelajaran berbasis game ini dapat diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran sebagai variasi metode mengajar.

Pendekatan participatory action research yang diterapkan memastikan keberlanjutan program. Melalui pendampingan dan pelatihan bagi guru, madrasah kini memiliki kapasitas untuk melanjutkan dan mengembangkan penggunaan Kahoot! secara mandiri dalam pembelajaran sehari-hari.

Kesimpulan dan Saran

Implementasi game-based learning menggunakan platform Kahoot! terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif di MI Hidayatullah Pringu. Siswa menunjukkan antusiasme, semangat kompetisi sehat, dan peningkatan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan temuan selama pelaksanaan program, diajukan beberapa saran: Bagi MI Hidayatullah Pringu: Mengalokasikan anggaran untuk pengadaan perangkat teknologi pendukung secara bertahap, membuat jadwal rutin implementasi game-based learning dalam RPP, membentuk komunitas belajar guru untuk berbagi pengalaman menggunakan media digital.

Bagi Peneliti/Pengabdian Selanjutnya: mengembangkan konten Kahoot! yang lebih kontekstual dengan lokal wisdom, melakukan pendampingan lebih intensif untuk pengembangan konten oleh guru, meneliti dampak jangka panjang game-based learning terhadap hasil belajar siswa

Bagi Pemerintah Daerah: memperluas program serupa ke madrasah dan sekolah dasar lain di daerah terpencil, menyediakan infrastruktur internet yang memadai untuk sekolah-sekolah perdesaan Implementasi Kahoot! di MI Hidayatullah Pringu telah membuktikan bahwa inovasi pendidikan berbasis teknologi dapat diadaptasi di berbagai kondisi sekolah, asalkan disertai dengan pendekatan, metode, dan komitmen yang tepat dari semua pemangku kepentingan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat serta penulisan jurnal ini. Pertama, ungkapan hormat dan terima kasih yang tulus kami sampaikan kepada Kepala MI Hidayatullah, dan siswa-siswi Pringu, Kabupaten Malang, beserta seluruh Bapak/Ibu atas kerjasamanya. Tak lupa, kami menyampaikan apresiasi kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta.

Daftar Pustaka

- Fenny Eka Mustikawati. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Ejournal.Unib, 2019: Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/10281>
- Edi Elisa. (2016). *Pengertian Media Pembelajaran*. Educhannel.Id.
<https://11nq.com/cU5rk>
- Lutfi Syaiki Faznur, Khaerunnisa, A. S. (2020). *Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi*. 2. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/jpmt/article/view/6175>
- Muhammad Ridzal Nashirulhaq. (2021). *Manfaat Kahoot! Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring*. Kompasiana.com.
<https://11nq.com/XR5HT>
- Setiawan, A. & Soeharto. (2019). *Kahoot-Based Learning Game to Improve Mathematics Learning Motivation of Elementary School Students*. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 11(1). [EJournal Raden Intan](#)
- Sari, P. M. & Utami, R. D. (2023). *The Effect of Kahoot Gamification Strategy on Improving Math Comprehension in Elementary School Students*. Jurnal Cakrawala Pendas. [Jurnal Unma](#)
- Rahmadani, F. G., Saman, T. N., & Bahing. (2023). *Students' Perception of Game-Based Learning Using Kahoot! in Learning English*. EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature. [E-Journal UPR](#)

- Amalina, A. & Al Falah, B. A. Q. (2022). *Development of Kahoot-Based Learning to Improve the Effectiveness of Language Learning in Schools*. J-TECH: Journal of Technology, Education & Teaching. [Jurnal UNTAG Banyuwangi](#)
- Ruslana, N. A., Sufyadi, S., & Qomario, Q. (2024). *Kahoot Utilization! To Support Game-Based Learning*. Jurnal Indonesia Sosial Teknologi, 5(10), 4286–4297. [Jurnal Indonesia Sosial Teknologi](#)
- Yolanda, S. A., Susanti, R., Cahyani, R. I., Hadi, A., & Putri, N. E. (2023). *Game-Based Learning: A Solution for Improving the Quality of Learning Processes and Outcomes in Elementary Schools*. International Journal of Islamic Teaching and Learning. journal.staisni.ac.id
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi-Kahoot Berbasis HOTS terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti. [Jurnal Citra Bakti](#)
- Zarijah, Z. & Asdarina, O. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa*. DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial, 6(3). [Jurnal Bima Berilmu](#)
- Putri, S. D. M., Kasdriyanto, D. Y., & Jannah, F. (2024). *Pengembangan Multimedia Berbasis Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Belajar Berwirausaha Siswa Kelas V SDN Dringu*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. [Journal Universitas Pasundan](#)
- Fitri, A. N., Anggreini, N., Quraissy, A., & Ramliah. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 2 Maros*. Dharma Acarya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya.