

## PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS TEKNOLOGI: PENDAMPINGAN PADA GURU PPKn DI SMPN 16 MATARAM

Rispawati<sup>1</sup>, Yuliatin<sup>2\*</sup>, Muhammad Mabruur Haslan<sup>3</sup>, Edy Kurniawansyah<sup>4</sup>

<sup>1 2 3 4</sup> Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram.

Jalan Majapahit No. 62 Mataram, NTB 83112, Indonesia.

\* Coressponding Author. E-mail: [yuliatin.fkip@unram.ac.id](mailto:yuliatin.fkip@unram.ac.id)

Received: 11 Desember 2024 Accepted: 13 Desember 2024 Published: 13 Desember 2024

### Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali aspek Pendidikan. Dalam hal ini, guru dituntut memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi sebagai media dalam pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi ini dapat menjadi pilihan media berbasis teknologi yang menarik karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun demikian di sisi lain, tidak semua guru PPKn memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran PPKn, termasuk di dalamnya adalah guru PPKn di SMPN 16 Mataram. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan sangatlah penting dan bermanfaat, yaitu dapat meningkatkan kemampuan guru PPKn di SMPN 16 Mataram dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Luaran kegiatan pengabdian ini terdiri dari luaran wajib dan luaran tambahan. Luaran wajib yaitu artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal nasional ber-ISSN, mengikuti seminar Pepadu yang diselenggarakan oleh LPPM. Luaran tambahan yaitu pernyataan pemanfaatan hasil pengabdian oleh mitra. Pendekatan/metode yang digunakan adalah pendampingan dengan tahapan kegiatan: (1) penyampaian materi dan diskusi (2) pendampingan, (3) evaluasi. Hasil pelaksanaan pengabdian adalah: (1) terkonstruksinya pemahaman khalayak sasaran tentang konsep, Aplikasi Kahoot, manfaat Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran, peralatan yang harus disediakan, serta langkah-langkah pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran, (2) tersusunnya produk media pembelajaran PPKn SMP Kelas VII materi norma dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

**Kata Kunci:** Aplikasi Kahoot, Media Pembelajaran, Teknologi.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menuntut perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali aspek Pendidikan. Dalam hal ini, guru dituntut memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tentunya memiliki banyak keuntungan. Wena (2011) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lamban dalam pembelajaran, merangsang siswa dalam mengerjakan latihan dan dapat menyesuaikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan siswa.

Martikasari (2017) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas proses

pendidikan antara lain sebagai media pembelajaran meliputi manajemen sistem informasi (SIM), e-learning, media pembelajaran, dan pendidikan life skill.

Pendapat di atas mempertegas bahwa teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Keuntungannya menurut Nurseto (2011) adalah mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda.

Salah satu perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Kahoot yakni aplikasi dengan berbagai fitur menarik yang menuntut pemanfaatan teknologi, baik berupa *Hand Phone*, Laptop atau Komputer.

Aplikasi Kahoot menjadi pilihan media berbasis teknologi yang menarik sehingga dapat



meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Harlina dan Ahmad (2017) yang mengemukakan bahwa Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Selain itu, Dewi (2018) mengemukakan bahwa Aplikasi Kahoot dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi.

Hal di atas menunjukkan betapa penting dan menariknya pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Kahoot, namun demikian di sisi lain, tidak semua guru PPKn memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran PPKn, termasuk di dalamnya adalah guru PPKn di SMPN 16 Mataram. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan berupa pendampingan pada guru PPKn dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran PPKn berbasis teknologi sangat penting dilakukan.

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah pendampingan. Metode tersebut dilaksanakan dengan tahapan kegiatan sebagai berikut:

### 1. Penyampaian materi dan diskusi

Materi pengabdian yang disampaikan dan didiskusikan oleh tim pelaksana pengabdian dengan khalayak sasaran adalah: (1) konsep aplikasi Kahoot, (2) manfaat aplikasi Kahoot dalam pembelajaran, (3) peralatan yang harus dipersiapkan ketika menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran, (4) langkah-langkah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran, Materi tersebut merupakan materi esensial sebagai dasar untuk dapat menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran PPKn berbasis teknologi.

### 2. Tindakan (*Action*) Pendampingan

Pendampingan dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian kepada guru PPKn di SMPN 16 Mataram untuk dapat menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran PPKn berbasis teknologi.

### 3. Evaluasi

Pada tahap ini, tim pelaksana pengabdian mengkaji kelebihan dan kekurangan setiap tahapan kegiatan dan juga produk penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran PPKn berbasis teknologi.



Gambar 1. Penyampaian materi dan diskusi melalui zoom

## HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dalam bentuk pendampingan pada guru PPKn di SMPN 16 Mataram dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran PPKn berbasis teknologi, telah mencapai hasil sebagaimana diharapkan. Hasil dimaksud dapat dijelaskan sebagai berikut:

### Terkonstruksinya Pemahaman Khalayak Sasaran Terkait Konsep, Manfaat, Cara Penggunaan, Serta Kelebihan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

Materi pengabdian yang disampaikan dan didiskusikan oleh tim pelaksana pengabdian dengan khalayak sasaran adalah:

#### a. Konsep Aplikasi Kahoot

Terkait konsep aplikasi Kahoot, tim pelaksana pengabdian telah menyampaikan berbagai konsep dari berbagai sumber. Warsono (2019) mengemukakan bahwa Aplikasi Kahoot merupakan “aplikasi online di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka”.

Menurut Irwan, dkk. (2019), Aplikasi Kahoot merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar, karena Kahoot merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, Hariyani, dkk. (2019) mengemukakan bahwa Kahoot merupakan laman permainan edukatif yang digolongkan sebagai media proyeksi diam dalam konteks pembelajaran.



Aplikasi Kahoot merupakan sebuah website edukatif yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas. Kahoot dapat dijadikan media pembelajaran dengan bantuan laptop dan proyektor. Kahoot membutuhkan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online serta diakses di [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com).

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.

Kahoot adalah permainan yang sederhana namun menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan yang berhubungan dengan dunia pendidikan, baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun upaya membangun suasana kelas yang menantang dan menyenangkan.

Kahoot dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran PPKn. Dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, Kahoot didesain secara user friendly, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Kahoot menjadi salah satu pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina & Ahmad, 2017).

Salah satu syarat untuk membuat kahoot adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. Kahoot memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi, dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban.

#### **b. Manfaat Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran PPKn**

Terkait manfaat aplikasi Kahoot, tim pelaksana pengabdian menyampaikan bahwa Kahoot sebagai salah satu aplikasi berbasis game tentunya memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran PPKn. Manfaat dimaksud adalah:

##### 1) Menjadikan pembelajaran inovatif (kebaharuan)

Pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot tentunya menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran di tengah rutinitas pembelajaran yang terkesan serba formal dan kaku.

##### 2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game tentunya mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini dimungkinkan karena didorong oleh keinginan untuk dapat menjawab soal kuis dengan benar sehingga akhirnya dapat diumumkan sebagai pemenang.

##### 3) Mejadikan proses pembelajaran aktif, dan menyenangkan

Game sebagai basis dalam aplikasi Kahoot tentunya sangat digemari oleh peserta didik. Hal ini mendorong mereka aktif dalam pembelajaran, mendorong peserta didik berusaha maksimal untuk dapat memahami materi pembelajaran agar dapat menjawab soal-soal kuis dengan benar.

Bunyamin, dkk. (2020) mengemukakan bahwa manfaat aplikasi kahoot, yaitu: (1) penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, di mana terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut, (4) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (5) pembelajaran lebih produktif dan kreatif.

#### **c. Berbagai Peralatan Yang Harus Dipersiapkan Ketika Menggunakan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran.**

Materi tentang berbagai peralatan yang harus dipersiapkan ketika menggunakan aplikasi kahoot tentunya sangat penting disampaikan oleh tim pelaksana pengabdian agar guru dan peserta didik dapat mempersiapkannya. Peralatan dimaksud adalah:

- 1) Peralatan yang harus disiapkan oleh guru adalah proyektor.
- 2) Peserta didik membawa *Smartphone*, tablet, atau Laptop.
- 3) Jaringan koneksi internet yang kuat di lingkungan sekolah.



Jika persyaratan diatas semuanya telah terpenuhi, maka dapat dilakukan proses selanjutnya, yaitu tahapan membuat quiz dengan Kahoot

**d. Tahapan/langkah-langkah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran**

Materi terkait tahapan/langkah-langkah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran yang telah disampaikan oleh tim pelaksana pengabdian terdiri dari dua hal, yaitu: (1) tahapan membuat quiz dengan Kahoot oleh guru, dan (2) tahapan menjawab quiz pada aplikasi kahoot yang dilakukan oleh peserta didik. Kedua hal tersebut yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tahapan membuat quiz dengan Kahoot oleh guru
  - a) Ketik *kahoot.com* dan log in menggunakan akun kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol *sign up for free* dan mendaftar dengan menggunakan akun gmail atau facebook.
  - b) Buka kahoot sesuai dengan yang diinginkan, *click quiz* untuk membuat pertanyaan tipe *multiple choice*
  - c) Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal.
  - d) Tahap akhir, setiap soal di kahoot dapat ditambahkan gambar dan video untuk menambah kontek yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.
  - e) Jika sudah selesai, copy link atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses *quiz yang* telah dibuat
- 2) Tahapan menjawab quiz pada aplikasi Kahoot oleh peserta didik
 

Untuk para peserta didik, tidak perlu mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan PIN atau LINK yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat quiz. Untuk memainkan Khoot ini hanya tiga tahap, yaitu;

  - a) Jalankan kahoot dari akun sebagai guru dan tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan = 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang). Tunggu hingga muncul pin.
  - b) Peserta didik dapat mengakses langsung kahoot.it dan join dengan menggunakan

PIN yang muncul. Peserta didik diharapkan menyiapkan nama panggilan atau nama tim jika digunakan mode group.

- c) Tunggu hingga muncul nama peserta didik di montior utama guru. kemudian klik mulai.

*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi atau digital yang dapat *menegembangkan* jiwa aktif, inovatif, kreatif dan juga produktif pada diri peserta didik. Dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi/digital, diharpkan mampu menciptakan situasi kelas yang sangat disenangi oleh peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran telah memanfaatkan kecanggihan dan kemajuan dalam teknologi yang berkembang, dan dapat memberikan suasana yang sangat berbeda di dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

*Kahoot* dapat dijadikan sebagai salah satu media di dalam pembelajaran guna membangun pengetahuan dalam bentuk kuis. Didalam aplikasi *Kahoot*, peserta didik bisa menjawab beberapa pertanyaan quiz secara langsung melalui handphone masing-masing. *Kahoot* dapat menjadi cara lain dalam pembelajaran yang bersifat online dalam penampilan beberapa proses evaluasi pembelajaran lewat *game quiz* yang menyenangkan. Dengan adanya aplikasi *Kahoot* peserta didik mampu mengikuti dengan sangat aktif di dalam menjawab suatu pertanyaan. Adapun *Quiz* yang berada di dalam *Kahoot* tidak hanya bebrbentuk teks saja, tetapi adanya bebrapa video dan gambar yang relevan dengan materi pembelajaran yang mengedepankan *High Order Thinking Skills* (HOTS).

Penggunaan media pembelajaran dengan *Kahoot* mendorong peserta didik untuk memperhatikan dan menguasai materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi pembelajaran dimaksud menjadi pertanyaan yang dituangkan di aplikasi *Kahoot*. Beberapa item pertanyaan ditampilkan secara acak, dan kecepatan peserta didik dalam menjawab soal tersebut nantinya akan mempengaruhi bobot penilaian.

Materi yang telah disampaikan sebagaimana di atas merupakan materi esensial sebagai dasar untuk dapat menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran PPKn berbasis teknologi. Harapannya adalah, guru dapat memanfaatkan aplikasi kaoot sebagai media pembelajaran agar pembelajaran menjadi



menarik, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

**Tersusunnya Produk media pembelajaran PPKn menggunakan Aplikasi Kahoot**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat juga menghasilkan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot, khususnya pada materi norma di kelas VII. Aplikasi *Kahoot* digunakan pada kegiatan pendahuluan guna mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi norma dan juga digunakan pada kegiatan akhir pembelajaran untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dibelajarkan. Soal yang dimuat dalam aplikasi Kahoot dikembangkan dari tujuan pembelajaran sebagaimana pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Kahoot

No.	Tujuan Pembelajaran	Soal
1	Melalui metode tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan pengertian norma dengan benar	Berikut yang menunjukkan pengertian norma yang benar adalah a. Aturan yang bersifat fleksibel karena dibuat berdasarkan kesepakatan bersama seluruh komponen masyarakat b. Aturan yang bersifat sementara yang mengikat seluruh masyarakat sehingga harus ditaati c. Aturan yang bersifat mengikat dalam masyarakat dan dijadikan sebagai panduan serta pengendali tingkah laku masyarakat d. Aturan yang berlaku di wilayah tertentu dan dijadikan sebagai panduan dalam berperilaku
2	Melalui metode diskusi, peserta didik dapat menjelaskan 4 jenis norma dalam masyarakat	Yang termasuk empat jenis norma yang berlaku di masyarakat adalah a. Norma Agama, Norma Kesopanan, Norma kebiasaan, Norma kesusilaan b. Norma kerohanian, Norma Kesusilaan, Norma Kesopanan, Norma Hukum c. Norma Agama, Norma Kesusilaan, Norma Kesopanan, Norma kebaikan d. Norma Agama, Norma Kesusilaan, Norma

No.	Tujuan Pembelajaran	Soal
		Kesopanan, Norma Hukum
		“Norma yang berasal dari Tuhan YME, yang berisi perintah dan larangan”, merupakan pengertian dari norma a. Norma kesusilaan b. Norma kesopanan c. Norma agama d. Norma hukum
		“Aturan yang besumber dari hati Nurani manusia”, merupakan pengertian dari norma .... a. Norma kesusilaan b. Norma kesopanan c. Norma agama d. Norma hukum
		“Aturan yang mengatur tentang perilaku masyarakat yang berlaku di wilayah tertentu”, merupakan pengertian norma ... a. Norma kesusilaan b. Norma kesopanan c. Norma agama d. Norma hukum
		“Aturan yang dibuat oleh Lembaga yang berwenang untuk mengatur perilaku masyarakat”, merupakan pengertian norma ... a. Norma kesusilaan b. Norma kesopanan c. Norma agama d. Norma hukum
3	Melalui metode diskusi, peserta didik dapat menjelaskan perbedaan 4 jenis norma dalam masyarakat	Perbedaan 4 jenis norma dari aspek sumber adalah ... a. Norma agama bersumber dari kitab suci, norma kesusilaan bersumber dari kebiasaan masyarakat, norma kesopanan bersumber dari hati Nurani manusia, norma hukum bersumber dari Pemerintah b. Norma agama bersumber dari Ustad, norma kesusilaan bersumber dari hati Nurani manusia, norma kesopanan bersumber dari kebiasaan, norma hukum bersumber dari Pemerintah c. Norma agama bersumber dari ulama, norma kesusilaan bersumber



No.	Tujuan Pembelajaran	Soal
		kebiasaan, norma kesopanan bersumber dari hati nurani, norma hukum bersumber dari Lembaga yang berwenang
		d. Norma agama bersumber dari Tuhan YME, norma kesusilaan bersumber dari hati Nurani manusia, norma kesopanan bersumber dari pola pergaulan masyarakat, norma hukum bersumber dari Lembaga yang berwenang
		Berikut ini yang menunjukkan perbedaan 4 jenis norma dari aspek sanksi adalah ...
		a. Norma agama saknsinya dosa, norma kesusilaan sanksinya penyesalan, norma kesopanan sanksinya cemooh, norma hukum sanksinya denda dan/atau penjara
		b. Norma agama saknsinya dosa, norma kesusilaan sanksinya penjara, norma kesopanan sanksinya pengucilan, norma hukum sanksinya denda dan/atau penjara
		c. Norma agama saknsinya dosa, norma kesusilaan sanksinya penyesalan, norma kesopanan sanksinya cemooh, norma hukum sanksinya kekerasan fisik
		d. Norma agama saknsinya neraka, norma kesusilaan sanksinya dosa, norma kesopanan sanksinya cemooh, norma hukum sanksinya kekerasan fisik
		Melalui metode diskusi, peserta didik dapat menjelaskan hubungan 4 jenis norma dalam masyarakat
		Berbagai jenis norma yang berlaku dalam masyarakat (norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum) sesungguhnya memiliki hubungan satu sama lain, yaitu ...
		a. Saling mengoreksi dan menilai
		b. Saling berbagi dan memahami
		c. Saling memahami dan menilai
		d. Saling melengkapi dan memperkuat

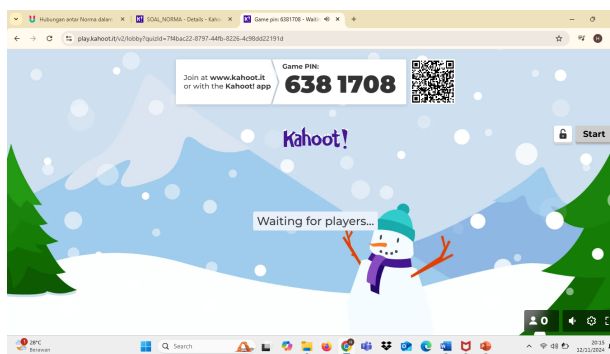
No.	Tujuan Pembelajaran	Soal
		Norma hukum sebagai norma yang dibuat oleh lembaga yang berwenang (buatan manusia) tentunya tidak memuat substansi yang lengkap dan sempurna sebagaimana halnya norma agama. Oleh karena itulah kehadiran norma agama sangat dibutuhkan. Hal tersebut menunjukkan salah satu hubungan antar norma, yaitu hubungan ...
		a. Saling menilai
		b. Saling memahami
		c. Saling melengkapi
		d. Saling memperkuat
		Norma agama terkadang diabaikan oleh sebagian orang karena sanksinya tidak dirasakan secara langsung. Oleh karena itu, keberadaan norma hukum yang memuat sanksi berupa denda dan penjara yang dapat dirasakan secara langsung menjadi sangat penting. Hal tersebut menunjukkan salah satu hubungan antar norma, yaitu hubungan ...
		a. Saling menilai
		b. Saling memahami
		c. Saling melengkapi
		d. Saling memperkuat
		Melalui metode diskusi, peserta didik dapat menjelaskan manfaat norma dalam masyarakat
		Norma dalam masyarakat memiliki banyak manfaat, antara lain:
		a. Menciptakan disharmoni
		b. Menciptakan ketertiban
		c. Mencapai tujuan individu
		d. Menciptakan kurang nyaman

Soal yang dikembangkan dari tujuan pembelajaran sebagaimana pada tabel di atas, kemudian dimasukkan dalam aplikasi Kahoot. Hasilnya antara lain dapat dilihat pada gambar 1.



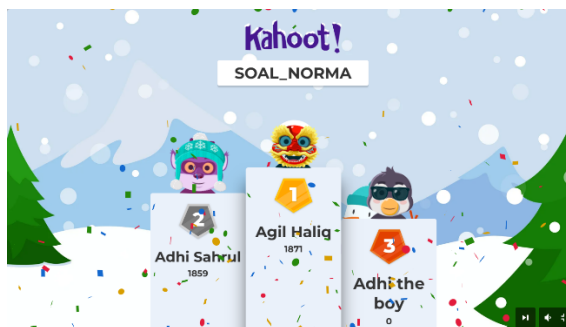
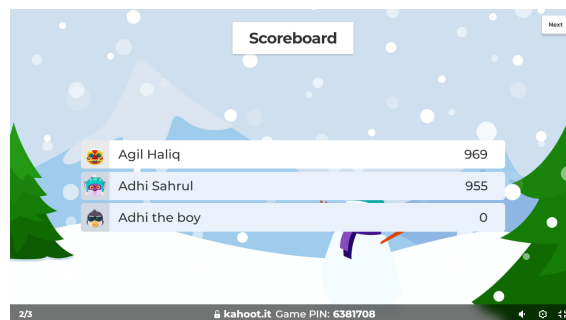
Gambar 1. Contoh soal pada aplikasi kahoot

Selain melakukan pendampingan terkait cara memasukkan soal ke dalam aplikasi Khoot, tim pelaksana pengabdian juga melakukan pendampingan kepada guru terkait cara mengarahkan Peserta Didik agar bisa mengakses soal dimaksud. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan awal aplikasi kahoot

Selanjutnya dilakukan uji coba menjawab soal-soal pada aplikasi Kahoot, guna memastikan guru dapat menggunakan aplikasi Kahoot dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil uji coba dimaksud dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil uji coba pada aplikasi kahoot

Uji coba dalam menjawab soal-soal pada aplikasi Kahoot menjadi sangat penting agar guru tidak mengalami kendala menggunakannya dalam pembelajaran yang sebenarnya. Selain itu, juga untuk menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot potensial dapat meningkatkan motivasi belajar Peserta Didik, karena ditantang untuk menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat. Gambar di atas menunjukkan bahwa Peserta Didik yang menang atau memperoleh skor tertinggi adalah Peserta Didik yang dapat menjawab dengan benar dan lebih cepat. Dengan demikian mereka akan berlomba-lomba untuk menguasai materi agar dapat menjawab soal-soal dengan benar dan cepat sehingga dapat menjadi juara atau pemenang.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal yaitu: (1) Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa kegiatan pendampingan kepada guru PPKn di SMPN 16 Mataram telah dilaksanakan dengan baik sesuai rencana dan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis teknologi pada materi norma di kelas VII dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot. (2) Kegiatan pengabdian dapat dilaksanakan dengan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan harapan tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, yakni sekolah mitra, dan juga khalayak sasaran dalam setiap rangkaian kegiatan, mulai dari koordinasi sampai dengan



pendampingan hingga menghasilkan produk yang sesuai dengan target.

Berdasarkan hasil pengabdian yang dicapai maka saran disampaikan kepada:

1. Guru PPKn, disarankan agar dapat memanfaatkan produk hasil pengabdian berupa media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan aplikasi Kahoot guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
2. Pengawas internal (kepala sekolah) maupun pengawas eksternal (pengawas matapelajaran), disarankan agar dapat melakukan pengawasan secara intensif untuk memastikan ketersediaan media pembelajaran berbasis teknologi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajara PPKn..
3. Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK), disarankan agar terus memperkuat kemitraan dengan pihak sekolah dalam menyelenggarakan tridharma Perguruan Tinggi, termasuk di dalamnya kegiatan pengabdian, yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia agar dapat terselenggaranya pembelajaran yang efektif dan efisien.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada*

*pembelajaran Matematika Kelas X* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. *Seminar Serantau*, 627– 635
- Hariyani, S., Aisyah, F. N. K., & Dinullah, R. N. I. (2019). Analisis kesalahan penyelesaian soal cerita berdasarkan kriteria watson. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 4(1), 11-22.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik (Versi Elektronik). *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8. 19-34.
- Warsono, H. (2017). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan. Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Martikasari, K. (2018). Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif Dalam Era Revolusi Industri 4.0. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.19M>
- Rusman, D. K., & Riana, C. (2011). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesi Guru. *Depok: Rajagrafindo Persada*.

