

PENERAPAN MADING DAN APLIKASI KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN UNTUK MENGEKSPRESIKAN KREATIVITAS DAN IMAJINASI DI KALANGAN SISWA DAN GURU SMK N 1 PANTAI CERMIN

Yessy Octavianna¹, Tetty Ester Lina Br Ginting², Aspriza S³, Fransiskus Aldy Pranata
Sagala⁴

^{1,2,3,4}Universitas HKBP Nommensen Medan

Email: yessypasaribu@uhn.ac.id¹, tettyesterlina.ginting@student.uhn.ac.id²,
aspriza.s@student.uhn.ac.id³, fransiskus.sagala@student.uhn.ac.id⁴

Abstrak: Penelitian ini mengangkat penerapan Mading (Majalah Dinding) dan aplikasi Kahoot! sebagai metode inovatif dalam meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan di SMK N 1 Pantai Cermin. Mading digunakan sebagai sarana ekspresi kreativitas dan imajinasi siswa, sementara Kahoot! memanfaatkan teknologi untuk menciptakan kuis interaktif yang menarik bagi siswa dan guru. Melalui kedua pendekatan ini, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat Meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan mading dan Kahoot! efektif dalam mengembangkan kreativitas, meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta menciptakan pengalaman belajar. Kedua metode ini saling melengkapi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Melalui penerapan kedua alat tersebut, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkuat hubungan antara guru dan siswa, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Kata Kunci: Mading, Aplikasi Kahoot!, Kreativitas, Guru dan Siswa

Abstract: This study focuses on the application of Mading (Wall Magazine) and the Kahoot! app as innovative methods to enhance enjoyable learning at SMK N 1 Pantai Cermin. Mading serves as a medium for students to express their creativity and imagination, while Kahoot! utilizes technology to create interactive quizzes that engage both students and teachers. Through these two approaches, it is hoped to create a more active, collaborative, and enjoyable learning environment, which in turn can increase students' motivation to learn. The results show that the implementation of Mading and Kahoot! is effective in developing creativity, improving interaction between students and teachers, and creating a more dynamic and participatory learning experience. By applying these two tools, it is expected to boost students' motivation, strengthen the relationship between students and teachers, and enhance critical and creative thinking skills.

Keywords: *Wall Magazine, Kahoot! App, Creativity, Teachers and Students*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pengetahuan generasi muda. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perlu diperhatikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah bagaimana menjaga motivasi dan minat belajar siswa, terutama di tingkat pendidikan kejuruan seperti yang ada di **SMK N 1 Pantai Cermin**. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang tidak hanya mengandalkan pendekatan tradisional, tetapi juga memanfaatkan teknologi dan media yang relevan dengan perkembangan zaman.

Penerapan **Mading (Majalah Dinding)** dan **Aplikasi Kahoot!** merupakan dua metode yang dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kreativitas siswa dan guru. Mading sebagai media ekspresi memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dan mengungkapkan ide-ide mereka dalam bentuk visual yang menarik, sementara Kahoot! sebagai aplikasi kuis interaktif memungkinkan siswa belajar melalui permainan yang kompetitif dan kolaboratif. Kedua metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut **Arsyad (2011)** dalam bukunya "*Media Pembelajaran*", media pembelajaran, seperti Mading, memainkan peranan penting dalam mengaktifkan peserta didik, terutama dalam hal keterlibatan mereka secara langsung. Mading tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi visual, tetapi juga sebagai alat untuk menstimulasi kreativitas dan daya imajinasi siswa dalam menuangkan gagasan dan karya mereka. Hal ini sejalan dengan teori **Multiple Intelligences** yang dikemukakan oleh **Howard Gardner (1983)**, yang menyatakan bahwa setiap individu memiliki berbagai bentuk

kecerdasan, salah satunya adalah kecerdasan visual-spasial yang dapat diasah melalui kegiatan kreatif seperti membuat Mading.

Di sisi lain, aplikasi **Kahoot!** sebagai platform pembelajaran berbasis teknologi, memungkinkan siswa untuk berkompetisi secara sehat dalam sesi kuis yang menyenangkan dan penuh tantangan. **Anderson & Krathwohl (2001)** dalam *Revised Bloom's Taxonomy* mengemukakan bahwa teknologi dapat mendukung pembelajaran yang lebih tinggi dengan merangsang keterampilan kognitif seperti analisis, evaluasi, dan sintesis melalui tantangan-tantangan yang diberikan. Kahoot! memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis sekaligus menikmati proses belajar melalui mekanisme kuis yang menghibur.

Penerapan kedua metode ini di **SMK N 1 Pantai Cermin** diharapkan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memperkuat hubungan antara guru dan siswa. **Vygotsky (1978)** dalam teorinya tentang pembelajaran sosial menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan bagian penting dalam perkembangan kognitif seseorang. Dengan menggunakan Mading dan Kahoot! interaksi antara guru dan siswa dapat ditingkatkan, di mana guru bertindak sebagai fasilitator, dan siswa sebagai peserta yang aktif dalam proses belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan dunia pendidikan yang semakin dinamis, penerapan Mading dan Kahoot! diharapkan menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan bermakna. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai efektivitas kedua metode tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan dunia pendidikan yang semakin kompleks, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Di tingkat pendidikan kejuruan, seperti yang ada di **SMK N 1 Pantai Cermin**, sering kali ditemukan tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran

yang monoton atau hanya berfokus pada teori dapat menyebabkan rendahnya tingkat keterlibatan siswa, yang berdampak pada menurunnya kreativitas dan imajinasi mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, penerapan **Mading (Majalah Dinding)** dan **Aplikasi Kahoot!** dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Mading, sebagai media ekspresi visual, memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya seni lainnya. Di sisi lain, aplikasi Kahoot! yang berbasis teknologi, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif melalui kuis yang dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Namun, meskipun kedua metode ini memiliki potensi yang besar, masih ada beberapa permasalahan yang perlu diteliti lebih lanjut terkait dengan efektivitas dan dampaknya dalam konteks pendidikan di SMK N 1 Pantai Cermin. Beberapa masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Mading dalam Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi Siswa

Mading sebagai sarana ekspresi visual memiliki potensi untuk mengembangkan kreativitas siswa. Namun, apakah penerapannya efektif dalam merangsang kreativitas siswa di SMK N 1 Pantai Cermin? Menurut **Gardner (1983)** dalam teori *Multiple Intelligences*, kecerdasan visual-spasial dapat dikembangkan melalui media kreatif seperti Mading, yang dapat mengasah kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan mengekspresikan ide secara visual. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah Mading benar-benar dapat memfasilitasi siswa dalam mengekspresikan imajinasi mereka dan meningkatkan hasil pembelajaran mereka.

2. Penerapan aplikasi Kahoot! dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif bagi Siswa

Kahoot! dikenal sebagai alat yang menyenangkan untuk mengadakan kuis interaktif dalam pembelajaran. Namun, apakah Kahoot! mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa? **Anderson & Krathwohl (2001)** dalam

Revised Bloom's Taxonomy menyatakan bahwa teknologi, seperti Kahoot! dapat merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi dan mendukung pembelajaran aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah aplikasi Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

3. Dampak Penerapan Mading dan Kahoot! Terhadap Hubungan Interaksi antara Guru dan Siswa

Interaksi yang efektif antara guru dan siswa sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Menurut **Vygotsky (1978)** dalam teori *pembelajaran sosialnya*, pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial yang dinamis. Penerapan metode seperti Mading dan Kahoot! berpotensi meningkatkan hubungan ini, namun seberapa besar dampaknya terhadap kualitas interaksi antara guru dan siswa perlu diteliti lebih lanjut. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana kedua alat tersebut mempengaruhi komunikasi dan hubungan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan PkM



Gambar 2. Ruang kelas lokasi kegiatan PkM

4. Penerapan Kedua Metode (Mading dan Kahoot!) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan. **Deci & Ryan (1985)** dalam teori *Self-Determination Theory* menjelaskan bahwa motivasi intrinsik dapat ditingkatkan ketika siswa merasa terlibat dan menikmati proses pembelajaran. Dengan menggunakan Mading dan Kahoot! siswa diharapkan dapat merasakan pembelajaran yang lebih menarik, namun perlu diteliti apakah penerapan kedua metode ini benar-benar berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

5. Efektivitas Kombinasi Penerapan Mading dan Kahoot! Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Lebih Dinamis dan Partisipatif

Kombinasi kedua metode ini memiliki potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif. Menurut **Johnson & Johnson (1994)** dalam *Cooperative Learning*, pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan berpikir kritis siswa. Namun, sejauh mana kombinasi Mading dan Kahoot! dapat menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih partisipatif dan efektif di dalam kelas masih perlu dieksplorasi lebih dalam. Pembelajaran digital juga dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan (jaringan komputer), biasanya melalui internet atau intranet. Karena akses informasi (*knowledge*) yang lebih luas dan lengkap, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan fasilitas internet.

Pembelajaran digital adalah suatu sistem yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak, lebih banyak, dan lebih bervariasi. Materi yang dipelajari tidak hanya berupa kata-kata, tetapi juga bermacam-macam seperti teks, visual, audio, dan gerak.

Kahoot



Gambar 3. Layar utama *Quizizz*

Kahoot adalah platform yang memungkinkan guru untuk melakukan pembelajaran interaktif dan kuis interaktif dengan siswa mereka. Kuis interaktif ini memiliki hingga lima pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar, dan dapat disertakan dengan gambar sebagai latar belakang.

Kahoot dapat secara langsung memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa. Tidak hanya dapat dimainkan selama pelajaran di kelas, tetapi juga dapat digunakan sebagai soal pekerjaan rumah (PR). Siswa dapat memainkan *Kahoot* kapan saja dan di mana saja, asalkan tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Ini pasti akan membantu guru memberikan tugas seperti latihan dan ulangan kepada siswa mereka sambil tetap mengawasi mereka secara daring dan mencegah mereka menyontek

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah Metode Mengajar dan kreativitas. Kegiatan PkM ini akan mengevaluasi penggunaan aplikasi Kahoot sebagai metode mengajar yang interaktif dan berbasis teknologi. Beberapa aspek yang bisa diteliti dengan menggunakan metode ini meliputi:

1. Penggunaan Teknologi Digital: Bagaimana Kahoot digunakan untuk mendukung pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Interaksi dan Partisipasi Siswa: Mengukur sejauh mana aplikasi ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Umpan Balik Langsung: Menganalisis bagaimana umpan balik langsung dari Kahoot membantu siswa
4. memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Kreativitas dalam Pembelajaran yang dilakukan meliputi beberapa Aspek kreativitas yang diukur melalui:

1. Aktivitas Kreatif dalam Kahoot: Mengidentifikasi jenis-jenis kuis yang dirancang untuk merangsang pemikiran kreatif, seperti soal berbasis pemecahan masalah dan tugas yang memerlukan inovasi.
2. Perubahan dalam Pemikiran Kreatif: Menggunakan tes kreativitas sebelum dan sesudah intervensi untuk melihat peningkatan kreativitas siswa.
3. Proyek Berbasis Teknologi: Melihat bagaimana penggunaan Kahoot dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proyek digital lainnya yang memerlukan kreativitas, seperti pembuatan konten digital atau presentasi interaktif.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan mulai dari tanggal 10 Februari 2025 s.d tanggal 26 Februari 2025. Lokasi pelaksanaan PKM di sekolah SMK N 1 Pantai Cermin. Adapun beberapa langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Perencanaan

Merencanakan kegiatan pengoperasian Kahoot ini dalam pembelajaran bahasa inggris, bagaimana cara menggunakannya, tim PKM mempersiapkan materi yang akan digunakan dalam uji coba dan mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan oleh siswa di kelas.

2. Uji Coba Kepada Siswa

Kegiatan ini dilakukan oleh tim PKM kepada siswa pada saat tim PKM melakukan pengajaran di kelas pada pelajaran bahasa inggris, siswa diharapkan melakukan atau mengikuti instruksi tim PKM dengan menggunakan aplikasi Kahoot melalui *Smartphone* mereka.

3. Evaluasi dan Refleksi

Kegiatan ini melibatkan proses evaluasi, serta refleksi mendalam terhadap segala kegiatan yang telah diterapkan sebelumnya. Refleksi dimulai dengan sesi tanya jawab dan wawancara langsung dengan para siswa, sebagai landasan pertimbangan atau sumber rekomendasi bagi langkah-langkah kegiatan berikutnya.

Kegiatan yang dilakukan menunjukkan fokus pada dua aspek utama: kreativitas dan keterampilan digital. Metode penelitian yang menggabungkan penggunaan aplikasi Kahoot dengan metode mengajar modern dan Kreativitas bertujuan untuk:

1. Menilai Efektivitas Kahoot**: Mengukur seberapa efektif aplikasi ini dalam meningkatkan keterampilan digital siswa melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan Kreativitas**: Melihat bagaimana fitur-fitur kreatif dalam Kahoot, seperti pembuatan kuis dan pemecahan masalah, dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif.
3. Menghubungkan Teknologi dan Pendidikan**: Menunjukkan bagaimana integrasi teknologi digital dalam metode pengajaran dapat mendukung peningkatan keterampilan abad 21 yang penting bagi siswa.

Dengan metode ini, kegiatan PkM yang dilakukan diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas serta keterampilan digital siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari kegiatan PkM yang telah dilaksanakan di sekolah SMK N 1 Pantai Cermin, yaitu 1) Siswa memahami manfaat dan cara penggunaan Kahoot; 2) Pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan interaktif; dan 3) Meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Untuk mendorong kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi, diperlukan alat atau media pembelajaran yang modern, bahkan jika

menggunakan media digital. Tim PKM berkomitmen untuk memberikan pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris dan matematika.

Adapun target dan luaran sesuai dengan tujuan penggunaan aplikasi Kahoot yang memberikan dampak efektivitas dalam menciptakan pembelajaran kreativitas dan terampil dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran di SMK N 1 Pantai Cermin sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman kepada siswa agar mampu memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada dan dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Inggris.
2. Membuat pembelajaran semakin menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep atau materi yang dijelaskan oleh guru.
3. Melatih pemahaman siswa dan menguji kemampuan mereka dalam mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.

Ada beberapa kegiatan pelaksanaan kegiatan PKM, yaitu:

1. Minggu Pertama (10 februari-16 februari 2025), Studi lapangan dan observasi kelas.
 - a) Studi lapangan yaitu dengan melakukan analisis kegiatan pembelajaran di dalam kelas, kesempatan ini mahasiswa PkM membuat ice breaking untuk menarik perhatian siswa dan menjelaskan pentingnya teknologi pada masa kini serta memberikan motivasi semangat belajar dan pentingnya pendidikan.



Gambar 4. Kegiatan studi lapangan

b) Kegiatan literasi dan merapikan perpustakaan

Seperti yang sudah direncanakan oleh mahasiswa PkM, kegiatan literasi dan merapikan perpustakaan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan ruang belajar yang nyaman. Ketika siswa terbiasa membaca dan memproses informasi secara sistematis, mereka belajar untuk mengidentifikasi argumen yang kuat, memahami perspektif yang berbeda, dan mengambil keputusan yang bijak. Kegiatan literasi ini dilakukan di perpustakaan sekolah agar lebih kondusif dan nyaman. Kelas yang menjadi sasaran kegiatan ini adalah kelas XI HOTEL 1.



Gambar 5. Kegiatan membersihkan perpustakaan

c) Menanam Bunga dan Penataan Pot Bunga

Program menanam bunga dan penataan pot bunga bertujuan untuk mengenalkan siswa pada kegiatan berkebun sekaligus mengajarkan mereka tentang pentingnya menjaga dan merawat lingkungan. Siswa diberikan kesempatan untuk menanam bunga, merawatnya, dan menata pot bunga dengan kreativitas mereka. Tujuan program ini tercapai dengan baik karena siswa tidak hanya belajar keterampilan berkebun, tetapi juga merasakan manfaat dari kegiatan tersebut, baik dalam bentuk hasil tanaman yang tumbuh dengan baik maupun peningkatan kepedulian mereka terhadap lingkungan sekitar. Disini mahasiswa PkM langsung ikut untuk menata taman sekolah agar lebih menarik dan rapi. Kami memulai kegiatan dari gerbang sekolah, depan ruangan kepala sekolah, tata usaha, ruang guru dan taman sekolah yang di bantu oleh siswa.



Gambar 6. Penanaman bunga dan penataan taman

d) Fullday Class (Kelas Privat Bahasa Inggris)

Fullday Class atau kelas privat Bahasa Inggris adalah program pembelajaran intensif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa dalam waktu yang lebih panjang dan fokus. Program ini mencakup berbagai aspek pembelajaran bahasa, mulai dari keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, hingga menulis.



Gambar 7. less sore bahasa inggris

2. Minggu Kedua (17 februari – 23 februari 2025)

a) Membuat mading bersama siswa

Majalah dinding di SMK N 1 Pantai Cermin sudah berjalan dengan baik. Namun, pembuatan majalah dinding di SMK Dharma Karya Beringin masih dikoordinasi oleh OSIS tanpa melibatkan para siswa lainnya, serta masih kurangnya minat dari para siswa dalam menerbitkan majalah dinding di sekolah. Padahal banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam menulis atau pembuatan majalah dinding. Salah satu manfaatnya adalah siswa-siswi akan

mendapat pengetahuan atau informasi terbaru dan masih banyak manfaat yang bisa didapatkan dari pembuatan majalah dinding. Oleh sebab itu, mahasiswa PkM bersama dengan OSIS bekerja sama untuk menghidupkan kembali mading yang ada di SMK N 1 Pantai Cermin. Untuk membuat mading perlulah dukungan secara terus-menerus dan motivasi dari guru dan kepala sekolah, sehingga kegiatan menulis mading terus aktif dikelola oleh OSIS dan para siswa, karena menulis mading merupakan media kreasi dan bakat dari para siswa yang patut dikembangkan.

2. Masukkan PIN Kuis

- Siswa akan diminta untuk masukkan **PIN** kuis yang telah dibagikan oleh guru.
- **PIN** ini terdiri dari 6 digit angka yang biasanya ditampilkan oleh guru di layar atau dikirimkan melalui platform lain seperti email atau pesan.

3. Masukkan Nama

- Setelah memasukkan PIN, siswa akan diminta untuk **memasukkan nama** mereka (atau nickname).
- Nama ini akan digunakan untuk menampilkan skor mereka di leaderboard atau papan peringkat.
- Pastikan nama yang dimasukkan tidak mengandung kata-kata yang tidak pantas atau mengganggu.

4. Tunggu Guru Memulai Kuis

- Setelah semua siswa memasukkan nama dan PIN, mereka akan melihat layar **"Waiting for players"** yang menunjukkan bahwa kuis belum dimulai.
- Siswa harus menunggu instruksi dari guru untuk memulai kuis.

5. Mendengarkan Instruksi Guru

- **Guru akan memberikan instruksi** tentang aturan kuis dan waktu yang tersedia untuk menjawab setiap pertanyaan. Biasanya, waktu untuk menjawab

berkisar antara 20-60 detik per soal, tergantung pengaturan yang dibuat oleh guru.

6. Menjawab Pertanyaan

- Ketika guru memulai kuis, siswa akan melihat **pertanyaan** di layar mereka.
- **Pilihan jawaban** akan muncul dalam bentuk warna atau simbol (biasanya 4 pilihan). Setiap pilihan memiliki warna yang berbeda.
- Siswa harus **memilih jawaban yang benar** dengan menekan warna atau simbol yang sesuai di layar mereka.
- **Waktu terbatas** untuk menjawab, jadi siswa harus cepat memilih jawaban yang menurut mereka paling tepat.

7. Melihat Feedback

- Setelah siswa memilih jawaban, aplikasi akan memberi **feedback langsung** apakah jawaban mereka benar atau salah.
- **Skor sementara** akan diperlihatkan, dan jika ada leaderboard, peringkat mereka akan diperbarui setelah setiap pertanyaan.

8. Menunggu Pertanyaan Berikutnya

- Setelah setiap pertanyaan, siswa akan melihat hasil jawaban (benar/salah) dan **peringkat sementara**.
- Kemudian, **pertanyaan berikutnya** akan muncul, dan siswa harus kembali memilih jawaban yang sesuai.

9. Selesaikan Semua Pertanyaan

- Siswa akan terus menjawab setiap pertanyaan hingga kuis selesai. Setiap soal memberikan **poin** yang bergantung pada kecepatan dan ketepatan jawaban.

10. Lihat Peringkat dan Hasil Akhir

- Setelah kuis selesai, **leaderboard (papan peringkat)** akan menunjukkan siapa yang mendapatkan skor tertinggi.

- Siswa akan melihat **peringkat akhir mereka** dan **total skor** yang mereka peroleh selama kuis berlangsung.

11. Lihat Statistik atau Analisis (Opsional)

- Setelah kuis selesai, siswa bisa melihat **statistik soal**, apakah mereka lebih sering menjawab benar atau salah pada soal-soal tertentu.
- Ini bisa memberikan gambaran tentang topik mana yang perlu mereka pelajari lebih lanjut.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, siswa dapat menjawab kuis di **Kahoot!** secara efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa-siswi SMK N 1 Pantai Cermin.



Gambar 8. Pembelajaran Menggunakan Kahoot

a. Senam Bersama

Seluruh siswa SMK N 1 Pantai Cermin mengikuti kegiatan senam bersama yang dilakukan oleh mahasiswa PKM. Senam ini khusus kelas X di pagi dan bertujuan untuk meningkatkan kekompakan antara siswa, guru, dan mahasiswa PKM.



Gambar 9. Kegiatan Senam Bersama

b. Sosialisasi Aplikasi Kahoot kepada Guru

Mahasiswa PkM melakukan sosialisasi kepada Bapak dan Ibu guru yang mengajar di SMK N 1 Pantai Cermin cara menggunakan dan membuat quis melalui aplikasi Kahoot yang dihadiri oleh Dosen Pembibing Lapangan dan Wakil Kepala Sekolah untuk presentasi tujuan dan manfaat aplikasi ini dalam pembelajaran.



Gambar 10. Presentasi aplikasi kahoot kepada seluruh guru

12. Evaluasi dan Refleksi

Pada kegiatan ini dilaksanakan dua tahapan evaluasi, yaitu tahap pertama evaluasi yang dilakukan oleh teman sejawat peserta pelatihan. Kegiatan evaluasi ini dilakukan yang oleh teman sejawat ini berupa kegiatan saling menilai dan memberi saran, masukan, dan penghargaan atas hasil karya produk peserta berupa alat peraga matematika dan tahap kedua yaitu evaluasi hasil pembuatan oleh tim pengabdian. Pada kegiatan ini tim pengabdian melakukan kegiatan evaluasi, menilai, memberi saran, masukan terkait hasil dari pembelajaran. Selanjutnya kegiatan refleksi diawali dengan tanya jawab, diskusi dengan guru sebagai bahan pertimbangan atau rekomendasi pada kegiatan berikutnya.

KESIMPULAN

PKM merupakan salah satu bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat. PKM ini dilaksanakan di di SMK N 1 Pantai Cermin, Kec.Pantai Cermin, Kab. Serdang Bedagai, di terjunksan pada tanggal 10 Februari 2025 di SMK N 1 Pantai Cermin. SMK N 1 Pantai Cermin merupakan sekolah yang dipimpin oleh Bapak Wakil Kepala Sekolah yaitu Bapak Julianto Simanjuntak S.Pd. Siswa sekolah ini terdiri dari keluarga yang bermata pencharian sebagai nelayan dan bertani.

Dalam pelaksanaan PKM ini Mahasiswa PKM di sekolah SMK N 1 Pantai Cermin memiliki beberapa kendala dan pendukung saat program dijalankan. Seperti pada hal nya yang terkendala pada waktu dan harus menyesuaikan waktu dengan program sekolah, serta kendala terhadap bahan dan peralatan untuk pembelajaran yang sulit. Dengan adanya bantuan dari bapak Wakil Kepala sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana serta menyesuaikan jadwal sekolah sangat membantu mahasiswa dalam menjalankan program program pkm dengan lancar. Menjalankan program kegiatan PKM memerlukan persiapan yang matang seperti kesiapan fisik, mental dan ilmu pengetahuan serta keterampilan yang memadai.

Perencanaan program kerja dilakukan dalam waktu yang singkat dan disesuaikan dengan kondisi sekolah. Keberhasilan pelaksanaan PKM di SMK N 1 Pantai Cermin tidak lepas dari adanya bantuan dari Kepala sekolah dan Wakil kepala sekolah beserta perangkat perangkatnya, guru guru, osis, pramuka, dan siswa mulai dari bantuan tenaga, finansial dan waktu. Mahasiswa juga mampu memberikan sumbangan berupa ilmu, pembinaan berupa pikiran serta mentransfer ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan untuk siswa di SMK N 1 Pantai Cermin.

DAFTAR PUSTAKA

- Halim, A., Rifa, N. N., & Arliyan, E. (2023). Pembelajaran apresiasi sastra melalui majalah dinding. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 48–54.
- Johns, K. (n.d.). Engaging and Assessing Students with Technology: A Review of Kahoot!
- Octavianna, Y., Nainggolan, C. F., Tampubolon, E. D., Silaban, F., & Simbolon, T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Digital Siswa Di SMKS Dharma Karya Beringin, Deli Serdang. *ejournal.sisfokomtek.org*.
- Tóth, Á., Lógó, P., & Lógó, E. (2019). The effect of the Kahoot quiz on the student's results in the exam. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, 27(2), 173–179.

- Ulfa, N. W. R., Amillina, N. L., Safaat, N. a. A., & Mulyani, N. D. K. (2024). Pemanfaatan Media Kahoot dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Jannah Sungkai Barat. *Harmoni Pendidikan*, 2(1), 104–113.
- Devitriana, A., & Wijirahayu, S. (2025). The engaging interactive Kahoot application for vocabulary mastery and students' motivation. *journal.umg.ac.id*