J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)
Vol. 10 ● No. 2 ● 2026
ISSN : 2581-1320 (Print) ISSN : 2581-2572 (Online)
Homepage: http://ejurnal.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/J-ABDIPAMAS

PEMANFAATAN MENTIMETER DAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU SMK MULYA HUSADA PURWOKERTO

Zulia Karini[1], Septi Fajarwati[2], Eka Tripustikasari[3], Hellik Hermawan[4]
[1]Universitas Amikom Purwokerto. Email: karinizulia@gmail.com
[2]Universitas Amikom Purwokerto. Email:septi.semangat45@amikompurwokerto.ac.id
[3]Universitas Amikom Purwokerto. Email: ekatripustikasari@amikompurwokerto.ac.id
[4]Universitas Amikom Purwokerto. Email: hellikhermawan@gmail.com

ABSTRACT

The integration of digital technology into classroom instruction is essential to support interactive and student-centered learning. This community service program aimed to improve teachers' competence in using Mentimeter and Kahoot as interactive learning tools at SMK Mulya Husada Purwokerto. The activity involved 25 teachers and used a participatory, hands-on training approach. A pre-questionnaire identified participants' prior experience and training needs. The findings indicated limited experience in using Mentimeter and Kahoot before the training. After participating in the workshop, teachers were able to develop interactive classroom activities using both applications. The program is expected to encourage more engaging, participatory, and student-centered learning.
***Keywords**: digital media, interactive learning, Kahoot, Mentimeter, vocational school teachers*

ABSTRAK

Integrasi teknologi digital ke dalam pembelajaran di kelas sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di SMK Mulya Husada Purwokerto dalam menggunakan Mentimeter dan Kahoot sebagai sarana pembelajaran interaktif. Kegiatan ini melibatkan 25 guru dan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang bersifat praktik langsung. Kuesioner awal digunakan untuk mengidentifikasi pengalaman serta kebutuhan pelatihan para peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, pengalaman guru dalam menggunakan Mentimeter dan Kahoot masih terbatas. Setelah mengikuti lokakarya, para guru mampu mengembangkan kegiatan kelas yang interaktif dengan memanfaatkan kedua aplikasi tersebut. Program ini diharapkan dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan berpusat pada siswa.
Kata Kunci: media digital, pembelajaran interaktif, Kahoot, Mentimeter, guru sekolah kejuruan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di kelas. Paradigma pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) secara bertahap bergeser menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), di mana siswa didorong untuk berpartisipasi aktif melalui diskusi, kolaborasi, refleksi, dan pemecahan masalah. Transformasi ini sejalan dengan perkembangan kompetensi abad ke-21 dan tuntutan pendidikan digital global (UNESCO, 2021; UNESCO, 2023).

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran telah menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan

motivasi belajar, partisipasi, komunikasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Falloon, 2020).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan adalah Mentimeter. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti *word cloud*, *multiple choice*, *polling*, *open-ended questions*, dan *live feedback* yang memungkinkan guru mengetahui pemahaman maupun pendapat siswa secara *real-time*. Penggunaan Mentimeter terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa karena memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk menyampaikan pendapat secara aktif tanpa harus berbicara secara langsung di depan kelas (Mayhew, 2020).

Selain Mentimeter, Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang banyak dimanfaatkan sebagai media evaluasi formatif. Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui kuis interaktif, sistem penilaian langsung, serta elemen kompetisi yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dinamika kelas, serta hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan (Wang & Tahir, 2020; Licorish et al., 2018; Martín-Sómer et al., 2021).

Meskipun berbagai media digital tersebut telah berkembang pesat, implementasinya di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak guru telah memanfaatkan perangkat digital seperti laptop, LCD proyektor, maupun presentasi PowerPoint, namun penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketersediaan teknologi belum sepenuhnya diikuti oleh kompetensi pedagogis digital guru dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam proses pembelajaran.

SMK Mulya Husada Purwokerto merupakan salah satu sekolah yang memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan pra-kuesioner yang dilakukan sebelum kegiatan pengabdian, sebagian besar guru telah menggunakan media digital sederhana, seperti PowerPoint dan video pembelajaran. Namun, pemanfaatan aplikasi interaktif, khususnya Mentimeter dan Kahoot, masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta menyatakan belum pernah menggunakan kedua aplikasi tersebut dalam pembelajaran, meskipun mereka memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari strategi pembelajaran digital yang lebih interaktif. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dengan kompetensi digital guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang mudah digunakan dan dapat langsung diterapkan di kelas. Oleh karena itu, tim pengabdian menyelenggarakan pelatihan pemanfaatan Mentimeter dan Kahoot bagi guru-guru SMK Mulya Husada Purwokerto. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mendukung implementasi pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan rancangan pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung (*participatory hands-on training*) yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Kegiatan dilaksanakan di SMK Mulya Husada Purwokerto pada hari/tanggal Selasa, 26 Mei 2025 dengan melibatkan guru sebagai mitra pengabdian.

1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah guru-guru SMK Mulya Husada Purwokerto. Pemilihan peserta dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih peserta yang aktif mengajar dan memiliki kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi dalam penggunaan media pembelajaran digital. Sebanyak 25 orang guru dari berbagai mata pelajaran berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan ini.

2. Rancangan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan, yaitu:

a. Analisis kebutuhan, melalui koordinasi dengan pihak sekolah dan penyebaran pra-kuesioner.
b. Pelaksanaan pelatihan, berupa penyampaian konsep pembelajaran interaktif dan praktik penggunaan Mentimeter dan Kahoot.
c. Evaluasi dan refleksi, melalui observasi, diskusi, dan umpan balik peserta.
d. Pelaporan, berupa penyusunan dokumentasi dan artikel ilmiah.

Tahapan kegiatan disajikan pada Gambar 1.

Analisis kebutuhan → Pra-kuesioner → Pelatihan Mentimeter → Pelatihan Kahoot → Evaluasi → Refleksi → Pelaporan

Gambar 1 Alur Pelaksanaan Kegiatan

3. Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

a. Modul pelatihan Mentimeter dan Kahoot;
b. Instrumen pra-kuesioner;
c. Lembar observasi;
d. Lembar refleksi peserta.

Sementara itu, alat yang digunakan meliputi:

a. Laptop;
b. Smartphone;
c. LCD proyektor;
d. Jaringan internet;
e. Platform Mentimeter;
f. Platform Kahoot;
g. Google Form sebagai media pengumpulan data.

4. Desain Pelatihan dan Implementasi Media

Desain pelatihan menggunakan pendekatan praktik langsung (*hands-on training*) yang memungkinkan peserta mempelajari sekaligus mempraktikkan penggunaan media pembelajaran digital. Pada sesi Mentimeter, peserta dilatih membuat aktivitas pembelajaran berupa *word cloud*, *polling*, *multiple choice*, dan *open-ended questions*. Pada sesi Kahoot, peserta dilatih menyusun kuis interaktif, mengatur waktu pengerjaan, menentukan jawaban benar, dan menjalankan evaluasi berbasis *game-based learning*. Indikator keberhasilan pelatihan meliputi:

a. kemampuan peserta membuat minimal satu aktivitas pembelajaran menggunakan Mentimeter;
b. kemampuan peserta membuat minimal satu kuis menggunakan Kahoot;
c. peningkatan pemahaman peserta mengenai pembelajaran interaktif berbasis digital;
d. kesiapan peserta untuk mengimplementasikan kedua aplikasi dalam pembelajaran.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa teknik, yaitu:

a. Pra-kuesioner, untuk mengetahui kondisi awal peserta dan kebutuhan pelatihan;
b. Observasi, untuk mengamati keterlibatan dan kemampuan peserta selama pelatihan;
c. Diskusi dan refleksi, untuk memperoleh umpan balik mengenai pelaksanaan kegiatan;
d. Dokumentasi, berupa foto kegiatan dan hasil praktik peserta.

6. Teknik Analisis Data

Data hasil pra-kuesioner dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk menggambarkan kondisi awal peserta. Sementara itu, data observasi, diskusi, refleksi, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menjelaskan perubahan pemahaman, keterampilan, dan respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil Awal Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan penyebaran pra-kuesioner kepada guru-guru SMK Mulya Husada Purwokerto untuk mengidentifikasi pengalaman penggunaan media pembelajaran digital serta kebutuhan pelatihan. Sebanyak 25 guru mengikuti kegiatan pelatihan, sedangkan 14 guru mengisi instrumen pra-kuesioner yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Hasil analisis menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru adalah diskusi kelompok (78,6%), diikuti oleh presentasi siswa (71,4%), praktik langsung (64,3%), serta metode ceramah dan tanya jawab yang masing-masing digunakan oleh 57,1% responden.

Tabel 1 Metode pembelajaran yang digunakan guru

Metode Pembelajaran	Jumlah	Persentase (%)
Diskusi kelompok	11	78,6
Presentasi siswa	10	71,4
Praktik langsung	9	64,3
Ceramah	8	57,1
Tanya jawab	8	57,1
Project-based learning	7	50,0

Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru telah menerapkan berbagai metode pembelajaran aktif. Namun demikian, pemanfaatan media digital interaktif sebagai pendukung pembelajaran masih belum optimal.

2. Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital

Hasil pra-kuesioner menunjukkan bahwa media pembelajaran yang paling banyak digunakan adalah PowerPoint (85,7%), diikuti oleh papan tulis (64,3%), buku/modul cetak (50,0%), serta video pembelajaran, YouTube, dan quiz online yang masing-masing digunakan oleh 42,9% responden.

Tabel 2 Media pembelajaran yang digunakan guru

Media Pembelajaran	Jumlah	Persentase (%)
PowerPoint	12	85,7
Papan tulis	9	64,3
Buku/modul cetak	7	50,0
Video pembelajaran	6	42,9
YouTube	6	42,9
Quiz online	6	42,9
Google Classroom	3	21,4
Aplikasi interaktif	2	14,3

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun guru telah memanfaatkan teknologi digital, penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif masih relatif rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan tidak selalu diikuti oleh peningkatan kompetensi pedagogis digital guru, sehingga diperlukan pengembangan profesional berkelanjutan bagi pendidik (Falloon, 2020; UNESCO, 2023).

3. Pemahaman Guru terhadap Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital

Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka sedikit memahami konsep pembelajaran interaktif berbasis digital (50,0%), sementara 28,6% hanya pernah mendengar konsep tersebut, dan hanya 14,3% yang menyatakan sangat memahami.

Tabel 3 Tingkat pemahaman pembelajaran interaktif digital

Tingkat Pemahaman	Jumlah	Persentase (%)
Sedikit memahami	7	50,0
Pernah mendengar	4	28,6
Sangat memahami	2	14,3
Belum mengetahui	1	7,1

Meskipun demikian, hampir seluruh peserta meyakini bahwa pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Sebanyak 92,9% responden menyatakan setuju atau sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

4. Pengalaman Penggunaan Mentimeter dan Kahoot

Hasil pra-kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum pernah menggunakan aplikasi Mentimeter maupun Kahoot dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4 Pengalaman penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif

Aplikasi	Pernah (%)	Belum Pernah (%)
Mentimeter	28,6	64,3
Kahoot	35,7	57,1

Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran interaktif dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan mengenai penggunaan Mentimeter dan Kahoot menjadi relevan untuk dilaksanakan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Wang dan Tahir (2020) yang menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Selain itu, penggunaan Mentimeter juga terbukti meningkatkan partisipasi peserta didik melalui mekanisme interaksi secara *real-time*.

5. Kebutuhan Pelatihan Guru

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mayoritas guru ingin mempelajari cara membuat kelas lebih interaktif (92,9%), diikuti oleh penggunaan Mentimeter (78,6%), serta strategi pembelajaran digital (78,6%).

Tabel 5 Kebutuhan pelatihan peserta

Materi Pelatihan	Jumlah	Persentase (%)
Cara membuat kelas lebih interaktif	13	92,9
Cara menggunakan Mentimeter	11	78,6
Strategi pembelajaran digital	11	78,6
Cara menggunakan Kahoot	9	64,3
Cara membuat quiz digital	7	50,0

Selain itu, seluruh responden menilai bahwa pelatihan pembelajaran digital merupakan kegiatan yang penting untuk dilaksanakan, dengan 85,7% responden menyatakan pelatihan ini sangat penting.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki motivasi yang tinggi untuk meningkatkan kompetensi digital mereka. Oleh karena itu, pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) menggunakan Mentimeter dan Kahoot

diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pengembangan profesional guru yang efektif.

6. Pelaksanaan Pelatihan Mentimeter dan Kahoot

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan pada hari/tanggal Selasa, 26 Mei 2026 diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep pembelajaran interaktif berbasis digital dan pentingnya transformasi pembelajaran dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning* oleh narasumber Dr. Zulia Karini, M.Hum. Pada sesi ini, peserta memperoleh pemahaman mengenai peran teknologi digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta pengenalan fitur-fitur utama pada aplikasi Mentimeter dan Kahoot. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan melibatkan diskusi dan tanya jawab sehingga peserta dapat mengaitkan materi dengan pengalaman mengajar masing-masing.

Gambar 2 Penyampaian materi pelatihan mengenai implementasi pembelajaran interaktif berbasis digital

Berdasarkan hasil observasi, peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penerapan media pembelajaran interaktif. Diskusi yang berlangsung menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah menggunakan media digital sederhana seperti PowerPoint dan video pembelajaran, namun belum banyak yang memanfaatkan aplikasi interaktif seperti Mentimeter dan Kahoot. Kondisi ini menguatkan hasil pra-kuesioner yang menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan kompetensi pedagogis digital guru.

Selanjutnya, peserta mengikuti sesi praktik penggunaan Mentimeter dan Kahoot melalui pendekatan *hands-on training*. Pada sesi Mentimeter, peserta mempraktikkan pembuatan *word cloud*, *polling*, *multiple choice*, dan *open-ended questions*. Sementara itu, pada sesi Kahoot, peserta mempelajari cara menyusun kuis interaktif, mengatur waktu pengerjaan, serta menjalankan evaluasi pembelajaran berbasis *game-based learning*.

Gambar 3 Praktik penggunaan aplikasi Mentimeter dan Kahoot oleh peserta pelatihan

Hasil praktik menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil membuat minimal satu aktivitas pembelajaran menggunakan Mentimeter dan satu kuis menggunakan Kahoot. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa kedua aplikasi tersebut relatif mudah digunakan dan memiliki potensi untuk diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Licorish et al. yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa, interaksi kelas, dan motivasi belajar melalui pendekatan *game-based learning*.

Kegiatan pengabdian diakhiri dengan sesi refleksi, evaluasi, serta penyerahan cendera mata kepada pihak sekolah sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama yang telah terjalin. Selain itu, dilakukan sesi dokumentasi bersama antara tim pengabdian dan peserta pelatihan.

Gambar 4 Penutupan kegiatan pengabdian dan dokumentasi bersama peserta pelatihan

Secara umum, kegiatan pengabdian memperoleh respons positif dari peserta. Guru menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan wawasan baru mengenai pembelajaran interaktif berbasis digital serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengimplementasikan Mentimeter dan Kahoot dalam proses pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan Mentimeter dan Kahoot bagi guru-guru SMK Mulya Husada Purwokerto telah dilaksanakan dengan baik melalui pendekatan *participatory hands-on training*. Hasil pra-kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memanfaatkan media digital seperti PowerPoint dan video pembelajaran, namun penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, khususnya Mentimeter dan Kahoot, masih relatif rendah.

Pelaksanaan pelatihan memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami konsep pembelajaran interaktif berbasis digital sekaligus mempraktikkan penggunaan kedua aplikasi tersebut secara langsung. Hasil observasi dan evaluasi menunjukkan bahwa peserta mampu membuat aktivitas pembelajaran menggunakan Mentimeter serta menyusun kuis interaktif menggunakan Kahoot. Selain itu, peserta menunjukkan respons positif terhadap implementasi media pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan pentingnya pengembangan kompetensi digital guru sebagai salah satu keterampilan utama dalam pendidikan abad ke-21 dan menghadapi transformasi dunia kerja masa depan (World Economic Forum, 2023). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi pedagogis digital guru dan memberikan alternatif media pembelajaran yang mudah diimplementasikan

untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Kegiatan pelatihan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui pendampingan implementasi di kelas agar guru dapat mengintegrasikan media pembelajaran interaktif secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, diperlukan pengembangan pelatihan lanjutan yang mencakup evaluasi efektivitas penggunaan Mentimeter dan Kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

A. I. Wang and R. Tahir, "The effect of using Kahoot! for learning: A literature review," *Computers & Education*, vol. 149, Art. no. 103818, 2020.

E. Mayhew, "Unlocking student engagement with the use of Mentimeter," *Research in Learning Technology*, vol. 28, pp. 1–15, 2020.

J. Martín-Sómer, J. Moreira, and M. Casado, "Use of Kahoot! to keep students' motivation during online classes," *Education for Chemical Engineers*, vol. 36, pp. 154–159, 2021.

M. Falloon, "From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework," *Educational Technology Research and Development*, vol. 68, no. 5, pp. 2449–2472, 2020.

S. A. Licorish, H. E. Owen, B. Daniel, and J. L. George, "Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, vol. 13, no. 1, Art. no. 9, 2018.

UNESCO, *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. Paris: UNESCO Publishing, 2021.

UNESCO, *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. Paris: UNESCO Publishing, 2023.

World Economic Forum, *The Future of Jobs Report 2023*. Geneva: World Economic Forum, 2023.