

ABSTRAK

Putri, Suryani. 2022. *Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran secara Daring di SDN 205/IV Kota Jambi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Maryono, M.Pd., (II) Issaura Sherly Pamela, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Implementasi Kahoot, Media Pembelajaran, secara Daring.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran secara daring di SDN 205/IV Kota Jambi.

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran secara daring diantaranya: persiapan, pelaksanaan/penyajian dan tindak lanjut dalam implementasi Kahoot secara daring. Pada penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Subjek pada penelitian ini yaitu guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian yaitu: (1) tahap persiapan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam memahami penggunaan *Kahoot*, guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media *Kahoot*, serta pemahaman dalam pembuatan soal kuis; (2) tahap pelaksanaan kuis menggunakan *Kahoot* secara daring. Pada tahapan ini, guru melakukan pembukaan kegiatan kuis, memberikan arahan kepada peserta didik, setelah itu mengirimkan link kuis melalui grup kelas. Peserta didik diminta untuk mengikuti arahan yang telah dibuat untuk masuk ke laman agar dapat mengerjakan kuis menggunakan Kahoot. Guru dapat memantau peserta didik yang sudah memasuki link kuis tersebut dengan fitur Kahoot yang telah disediakan, setelah itu pada tahapan ini dapat mengetahui kendala yang dialami guru serta peserta didik dalam menggunakan Kahoot; (3) tahapan tindak lanjut, pada tahapan ini, guru membuat kuis ulang untuk soal yang belum tuntas dengan materi yang sama, setelah itu membuat rencana untuk kedepannya agar kegiatan kuis menggunakan Kahoot menjadi lebih baik lagi dengan memperbaiki segala kekurangan yang ada.

Dari hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa implementasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran secara Daring adalah menyusun proses pembelajaran melalui tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap tindak lanjut.