

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



WORKSHOP PEMANFAATAN *KAHOOT* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH

TIM PENGUSUL

KETUA	: Zulfah, M.Pd.	NIDN: 1019079201
Anggota	: Astuti, M.Pd.	NIDN: 1005058602
	Fitri Amelia Hermansyah	NIM: 2384202009
	Novita Sari	NIM: 2384202010
	Syaira Amelya	NIM: 2384202011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
2025**

FORMULIR USULAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

1. Judul PkM : **Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.**
2. Kategori PkM : Pengabdian Kepada Masyarakat
3. Ketua : Zulfah, M.Pd.
NIDN/NIP : 1019079201
Jabatan Fungsional : Lektor 300
Program Studi : Pendidikan Matematika
No. Telp/HP : 082271279237
e-mail : zulfahasni670@gmail.com
4. Anggota 1 : Astuti, M.Pd.
NIDN/NIP : 1005058602
Anggota 2 : Fitri Amelia Hermansyah
NIM : 2384202009
Anggota 3 : Novita Sari
NIM : 2384202010
Anggota 4 : Syaira Amelya
NIM : 2384202011
5. Lokasi Penelitian : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Biaya Usulan : **Rp. 3.000.000,-**

Menyetujui,
Ketua LPPM

Bangkinang, Januari 2024
Ketua Pelaksanaan

Dr.Musnar Indra Daulav, M.Pd.
NIP.TT 096 542 106

Zulfah, M.Pd.
NIP.TT 096 542 157

HALAMAN PENGESAHAN

Judul PkM : **Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah**

Kode/Rumpun Ilmu : 272/Pendidikan Matematika

Ketua

- a. Nama Lengkap : Zulfah, M.Pd.
- b. NIN/NIP : 1019079201
- c. Jabatan Fungsional : Lektor 300
- d. Program Studi : Pendidikan Matematika
- e. No Hp : 082271279237
- f. e-mail : zulfahasni670@gmail.com

Anggota 1

- a. Nama Lengkap : Astuti, M.Pd.
- b. NIDN/NIP : 1005058602

Anggota 2

- a. Nama Lengkap : Fitri Amelia Hermansyah
- b. NIM : 2384202009
- c. Program Studi : Pendidikan Matematika

Anggota 3

- a. Nama Lengkap : Novita Sari
- b. NIM : 2384202010
- c. Program Studi : Pendidikan Matematika

Anggota Peneliti 4

- a. Nama Lengkap : Syaira Amelya
- b. NIM : 2384202011
- c. Program Studi : Pendidikan Matematika

Biaya PkM : Rp. 3.000.000,-

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Bangkianang, Januari 2024
Ketua Peneliti

Dr.Nurmalina, M.Pd.
NIP.TT 096 542 105

Zulfah, M.Pd.
NIP.TT 096 542 157

Menyetujui,
Ketua LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Dr.Musnar Indra Daulay, M.Pd
NIP.TT 096 542 106

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

Judul Pengabdian : WORKSHOP PEMANFAATAN *KAHOOT* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH

1. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Zulfah, M.Pd.	Ketua	Pembelajaran Matematika	Pendidikan Matematika
2.	Astuti, M.Pd.	Anggota	Pembelajaran Matematika	Pendidikan Matematika
3.	Fitri Amelia Hermansyah	Anggota	Pembelajaran Matematika	Pendidikan Matematika
4.	Novita Sari	Anggota	Pembelajaran Matematika	Pendidikan Matematika
5.	Syaira Amelya	Anggota	Pembelajaran Matematika	Pendidikan Matematika

2. Objek (khalayak sasaran) Pengabdian kepada Masyarakat: Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika.
3. Masa Pelaksanaan
Mulai : bulan Januari tahun 2025
Berakhir : bulan Januari tahun 2025
4. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat (lab/lapangan): Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Kec. Bangkinang Kota, Kota Bangkinang, Kabupaten Kampar.
5. Mitra yang terlibat (uraikan apa kontribusinya):
6. Mampu memahami dan melaksanakan penelitian.
7. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi)

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	3
BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN	5
2.1 Solusi yang Ditawarkan	5
2.2 Luaran	5
BAB III METODE PELAKSANAAN	7
3.1 Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan	7
BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	9
4.1 Kinerja LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai	9
4.2 Kelayakan Tim Pengusul	10
BAB V BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	11
5.1 Anggaran Biaya	11
5.2 Jadwal Kegiatan	11
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	12
6.1 Hasil Kegiatan	12
6.2 Materi pada Sosialisasi	12
6.3 Persiapan Workshop Pemanfaatan <i>Kahoot</i> dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah untuk Guru.	14
6.4 Persiapan Penulisan Penelitian Workshop	15
BAB VII PENUTUP	16
7.1 Kesimpulan	16
7.2 Saran	16
DAFTAR PUSTAKA	18

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan generasi muda untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses membantu anak dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Melalui pendidikan, karakter unggul manusia dapat dibangun. Proses ini dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan, baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah (Sahroh & Rizkiyah, 2021). Menurut Rahman et al. (2022), Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensinya secara aktif. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan masyarakat. Salah satu mata pelajaran yang sering kita pelajari adalah Matematika.

Matematika adalah ilmu yang berkembang sesuai kebutuhan teknologi, sehingga diajarkan di semua jenjang pendidikan. Di Indonesia, mata pelajaran ini menjadi salah satu pelajaran utama dari pendidikan dasar hingga menengah atas (Kamarullah, 2017). Menurut Ali (dalam Sopamena dkk., 2018), pembelajaran matematika adalah proses di mana guru menyampaikan materi, dan peserta didik membangun pemahaman tentang fakta, konsep, prinsip, keterampilan, serta pemecahan masalah sesuai dengan potensi mereka (Lusianisita & Rahaju, 2020).

Salah satu aspek yang menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Di antara berbagai mata pelajaran, matematika sering kali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dan kurang disukai oleh siswa (Tafanao & Yulisman Zega, 2023). Pandangan ini muncul karena matematika sering kali dipersepsikan sebagai materi yang

abstrak dan sulit dipahami, sehingga siswa kehilangan minat untuk belajar lebih dalam.

Di era teknologi yang semakin maju, pendidikan tidak lagi dapat dipisahkan dari inovasi digital. Teknologi telah membuka peluang besar untuk mengubah cara pembelajaran berlangsung, menjadikannya lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan kemajuan teknologi ini menuntut kemampuan guru untuk beradaptasi, menguasai dan memiliki kompetensi dalam menggunakan alat-alat teknologi guna mendukung proses pembelajaran (Hidayat et al., 2023). Salah satu platform teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran adalah *Kahoot*.

Kahoot merupakan aplikasi berbasis *game-based learning* yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui kuis, survei, dan diskusi. Menurut Inggriyani et al. (2020) *Kahoot* memiliki berbagai fungsi, di antaranya sebagai alat penyampaian materi dan untuk mendukung interaksi sosial siswa di kelas. Penggunaan metode game juga dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional siswa dalam kompetisi dan kolaborasi. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kompetensi dalam soft skill dan hard skill agar mampu bersaing di era Revolusi Industri 4.0, khususnya dalam proses pembelajaran (Sakdah et al., 2021). Dengan fitur-fitur menarik dan elemen gamifikasi, *Kahoot* dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika (Sulistiyawati et al., 2021).

Namun, meskipun *Kahoot* telah banyak digunakan di berbagai institusi pendidikan, pemanfaatannya di sekolah-sekolah masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman guru tentang cara mengintegrasikan teknologi seperti *Kahoot* dalam pembelajaran sehari-hari. Banyak guru yang belum terbiasa menggunakan platform digital dalam proses mengajar, baik karena keterbatasan pelatihan maupun minimnya pengalaman dalam menggunakan teknologi interaktif.

Workshop tentang pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika di sekolah hadir sebagai solusi untuk menjawab tantangan tersebut. Workshop ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para guru mengenai cara

merancang dan mengimplementasikan pembelajaran interaktif menggunakan *Kahoot*. Dengan adanya pelatihan ini, para guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika.

Selain itu, workshop ini juga relevan dengan perkembangan kurikulum yang semakin menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Implementasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa untuk lebih memahami materi, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi era digital di masa depan. Dengan menggunakan *Kahoot*, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar.

Melalui workshop ini, diharapkan akan terjadi peningkatan kapasitas para guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Hal ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran matematika, tetapi juga menciptakan budaya belajar yang inovatif dan berorientasi pada pengembangan kemampuan abad ke-21. Dengan demikian, workshop ini memiliki peran strategis dalam mendukung tercapainya pendidikan yang berkualitas, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

1.2 Permasalahan Mitra

Sekolah-sekolah di Indonesia, terutama di tingkat dasar dan menengah, menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi, seperti *Kahoot*, dalam pembelajaran matematika. Beberapa masalah yang dihadapi antara lain:

- 1.2.1. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru mengenai cara memanfaatkan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika,
- 1.2.2. Minimnya pelatihan untuk guru tentang penggunaan teknologi pendidikan, termasuk *Kahoot*.
- 1.2.3. Terbatasnya fasilitas teknologi seperti perangkat digital yang cukup atau koneksi internet yang stabil.
- 1.2.4. Keterbatasan waktu dan sumber daya sehingga sulit untuk memanfaatkan *Kahoot* secara optimal,
- 1.2.5. Tantangan dalam pengelolaan kelas.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi mitra, dosen sebagai pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat masyarakat (PKM) dan tenaga profesional dari perguruan tinggi serta akan memberikan suatu solusi untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh guru dalam menemukan solusi dari permasalahan, serta ketidaktahuan atau ketidakpahaman guru terhadap pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika di Sekolah.

Solusi yang ditawarkan dalam training ini yaitu memberi kesempatan bagi para guru adalah Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah untuk para guru. Workshop Pemanfaatan *Kahoot* bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru, membantu mereka merancang pembelajaran yang efektif, dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi.

2.2 Luaran

Luaran yang diharapkan melalui kegiatan ini adalah sebagai berikut:

2.2.1. Luaran Wajib

1. Publikasi ilmiah pada prosiding terindeks scopus,
2. Menerbitkan publikasi pada media online perguruan tinggi,
3. Memberikan workshop pelaksanaan penelitian melalui workshop e-learning guna meningkatkan daya saing baik dari segi kualitas maupun kuantitas,
4. Memperbaiki tata nilai masyarakat pada dunia pendidikan melalui kualitas guru atau profesionalisme guru.

Tabel 2.2. Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding jurnal nasional/internasional ¹⁾	Submit

2	Publikasi pada media masa cetak/online/repocitory PT ⁶⁾	Sudah Terbit
3	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diverifikasi produk, atau sumber daya lainnya) ⁴⁾	Penerapan
4	Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen) ⁴⁾	Penerapan
5	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan) ²⁾	Sudah dilaksanakan
	Luaran Tambahan	
1	Perbaikan di jurnal internasional ¹⁾	Sudah
2	Jasa; rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang ⁵⁾	Belum
3	Inovasi baru TTG ⁵⁾	Tidak ada
4	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek dagang, Rahasia dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan Varietas Tanaman, Perlindungan Desain Topografi Sirkuit Terpadu) ³⁾	Tidak ada
5	Buku ber ISBN ⁶⁾	Tidak ada

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan

Mekanisme pelaksanaan kegiatan secara umum berupa perencanaan/persiapan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta refleksi.

3.1.1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan Kaprodi Pendidikan Matematika Universitas Pahlwan Tuanku Tambusai.
2. Melakukan penyusunan materi Workshop.
3. Penyusunan Usulan Proposal ke LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
4. Tahap selanjutnya menentukan jadwal “Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.”

3.1.2. Pelaksanaan

1. Membentuk kelompok guru matematika.
2. Pelaksanaan Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.
3. Mahasiswa/i membantu guru yang kesulitan dalam praktik.
4. Dosen beserta Mahasiswa/i memberikan Workshop sesuai jadwal yang telah disesuaikan.

3.1.3. Observasi dan Evaluasi

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan ini. Tahapan evaluasi ini meliputi evaluasi proses, akhir, dan evaluasi tindak lanjut. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi, yaitu memberikan masukan, saran, kritik, atau komentar terhadap hasil yang sudah peserta peroleh melalui kegiatan Workshop ini.

3.1.4. Refleksi

Refleksi dilakukan bersama antara tim dan peserta (guru mitra). Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan kegiatan.

BAB IV

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

4.1 Kinerja LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau awalnya merupakan bagian dari LPPM STIKes dan STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. Pada tahun 2017, LPPM tersebut resmi bertransformasi menjadi LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di universitas ini telah dimulai sejak tahun 2010. Pada tahun 2013, fokus pengabdian lebih diarahkan pada pemberdayaan masyarakat di sekitar STIKes dan STKIP, dengan memanfaatkan dan menggali potensi lokal di setiap daerah sesuai dengan bidang keahlian para peneliti.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau merupakan unit di tingkat universitas yang bertanggung jawab melaksanakan kegiatan edukatif dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Sejak didirikan, lembaga ini telah menyelenggarakan berbagai program pengabdian yang melibatkan dosen maupun mahasiswa. Program-program tersebut mencakup layanan masyarakat, kegiatan pendidikan dan workshop informasi kepada masyarakat, serta forum diskusi atau lokakarya.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau, telah menghasilkan beberapa karya baik dalam penelitian maupun pengabdian masyarakat. Selama ini kegiatan Pengabdian Masyarakat di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dilakukan dengan dana mandiri dosen serta dana dari Yayasan Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. Selama 1 tahun terakhir, LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai telah berhasil melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberdayakan potensi dosen dan stakeholder. Berdasarkan data tahun 2014, terdapat 39 kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berhasil dilaksanakan dengan pendanaan dari DIPA Yayasan dengan besaran dana Rp. 1.500.000,- sampai dengan Rp. 10.000.000,-. Hal ini menunjukkan kinerja yang cukup membanggakan.

4.2 Kelayakan Tim Pengusul

- 4.1.1. Zulfah, M.Pd. sebagai ketua tim pengusul merupakan dosen program studi pendidikan Matematika. Ketua tim memiliki pengalaman penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat. Ketua berkoordinasi dengan anggota dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.
- 4.1.2. Astuti, M.Pd. sebagai anggota tim pengusul. Anggota tim 1 pengusul merupakan dosen program studi pendidikan Bahasa Inggris. Anggota tim 1 memiliki pengalaman penelitian, serta pengabdian masyarakat. Anggota Tim1 berkoordinasi dengan ketua tim dan mitra kegiatan, mendampingi ketua pelaksana dalam melaksanakan kegiatan dan memberikan workshop. Anggota tim1 akan terlibat penuh dalam program kemitraan masyarakat ini.
- 4.1.3. Sri Ulfainsani, M.Pd sebagai anggota tim pengusul. Anggota tim 1 pengusul merupakan dosen program studi pendidikan Bahasa Inggris. Anggota tim 1 memiliki pengalaman penelitian, serta pengabdian masyarakat. Anggota Tim1 berkoordinasi dengan ketua tim dan mitra kegiatan, mendampingi ketua pelaksana dalam melaksanakan kegiatan dan memberikan workshop. Anggota tim1 akan terlibat penuh dalam program kemitraan masyarakat ini.

BAB V
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

5.1 Anggaran Biaya

Total biaya yang diusulkan sebesar Rp.10.100.000,- (sepuluh juta seratus ribu rupiah). Adapun ringkasan anggaran biaya dalam kegiatan ini dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 5.1 Ringkasan Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (RP)
1	Honorarium	Rp. 5.000.000
2	Bahan habis pakai dan peralatan	Rp. 2.500.000
3	Perjalanan	Rp. 1.500.000
4	Lain-lain	Rp.1.100.000
	Jumlah	Rp.10.100.000

5.2 Jadwal Kegiatan

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan sebagai berikut

Tabel 5. 2 Bar Chart Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan						
		2	3	4	5	6	7
1	Persiapan Pelaksanaan						
2	Konsolidasi dengan Mitra						
3	Workshop Pemanfaatan <i>Kahoot</i> dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.						
5	Pendampingan guru						
6	Evaluasi						
7	Laporan dan publikasi						

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

6.1 Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dicapai sebagai berikut.

6.1.1. Guru Program Studi Pendidikan Matematika seperti guru dari sekolah SMKN 1 Somambawa, SMK Negeri 1 Pulau-Pulau Batu, dan SMPN 2 Lolowau, dan beberapa sekolah lainnya antusias terhadap Workshop Pemanfaatan *Kahoot*.

6.1.2. Guru matematika dari sekolah tersebut memahami cara menggunakan *Kahoot* untuk mendukung pembelajaran interaktif dan membuat kuis, survei, serta diskusi.

6.1.3. Guru dari sekolah tersebut dapat merancang pembelajaran matematika yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa.

6.1.4. Guru mulai mengintegrasikan *Kahoot* dalam kelas, menjadikan suasana belajar lebih dinamis dan memudahkan pemahaman konsep matematika.

6.1.5. Materi Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah untuk meningkatkan pemahaman guru terlampir pada lampiran.

Workshop ini berdampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan memperkenalkan teknologi dalam pendidikan.

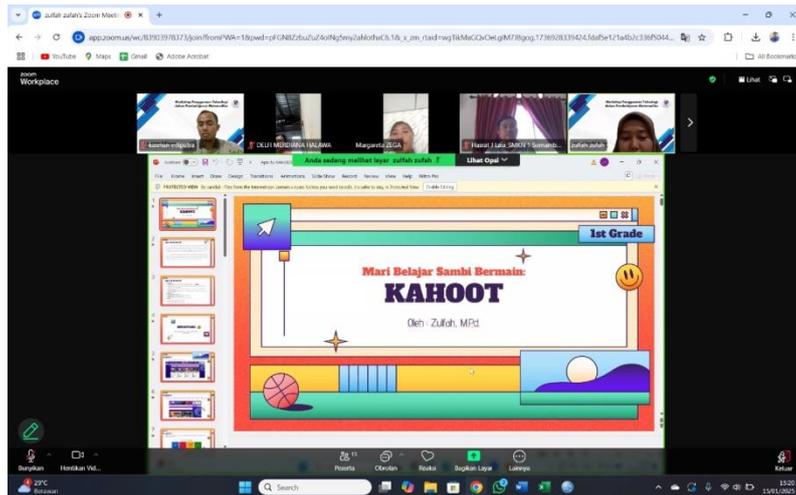
6.2 Materi pada Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.

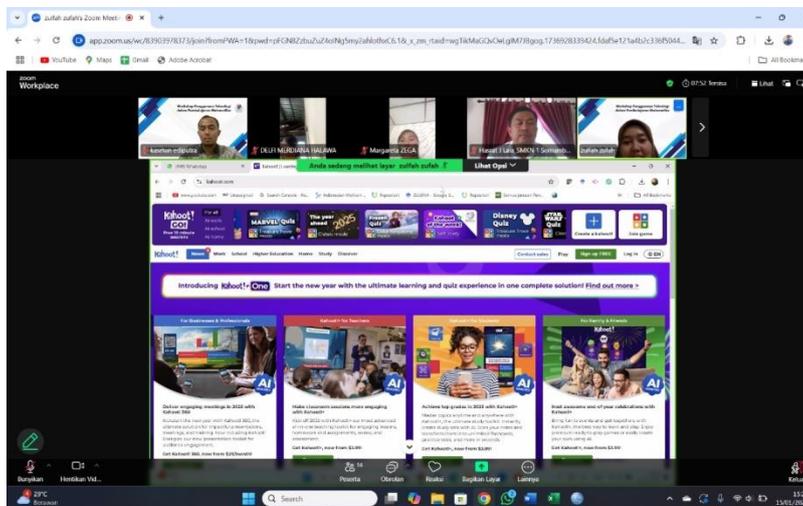
6.2.1. Paradigma penelitian Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.

6.2.2. Penelitian Pemanfaatan *Kahoot* yaitu mengenai penggunaan platform *Kahoot* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki pemahaman konsep, serta meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi di antara siswa.

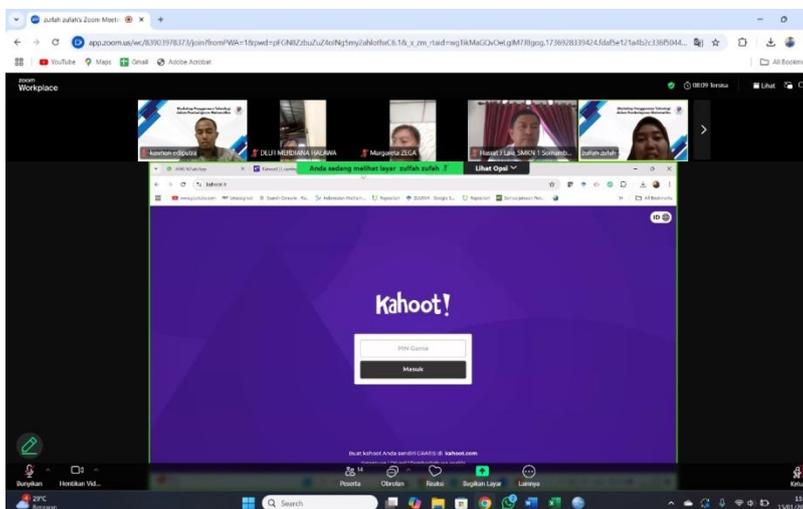
6.2.3. Workshopp Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.



Gambar 6.2 Menjelaskan Materi Pemanfaatan dan Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan PPT.



Gambar 6.2 Pendaftaran Akun sampai Memainkan Kahoot.



Gambar 6.2 Menggunakan Kode untuk Bermain Kahoot.

6.2.4. Temuan Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah kedepannya.

1. Sebagian besar peserta lebih memahami cara menggunakan *Kahoot* untuk membuat kuis dan aktivitas interaktif dalam pembelajaran matematika.
2. Peserta mampu merancang kuis matematika dan berencana mengimplementasikannya di kelas.
3. Guru menjadi lebih percaya diri dan tertarik mengintegrasikan teknologi, khususnya *Kahoot*, dalam pembelajaran.
4. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet dihadapi, namun peserta diberikan solusi seperti penggunaan versi offline *Kahoot*.
5. Peserta saling berbagi pengalaman dan ide, memperkuat kolaborasi dalam merancang pembelajaran.
6. Guru menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran berbasis *Kahoot*, lebih antusias dan termotivasi untuk Menggunakan *Kahoot* di dalam pembelajaran.

6.3 Persiapan Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah untuk Guru.

Demi mempermudah proses workshop maka dilakukan persiapan dalam melaksanakan Workshop Pemanfaatan *Kahoot* untuk guru. Hal terkait dalam persiapan antara lain sebagai berikut.

6.3.1 Penentuan Materi

Materi yang disampaikan kepada para guru, yaitu “Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah”.

6.3.2 Persiapan Perlengkapan Workshop

Mempersiapkan perlengkapan alat-alat dan materi workshop untuk melihat dan memahami pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika.

6.3.3 Tempat Workshop

Tempat Workshop dilakukan di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, menggunakan Aplikasi Zoom Meeting.

6.4 Persiapan Penulisan Penelitian Workshop

6.4.1 Penentuan Materi

Materi yang diajarkan kepada para Guru, yaitu cara memanfaatkan atau menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika.

6.4.2 Persiapan Perlengkapan Workshop

Mempersiapkan Instrumen penulisan penelitian Workshop.

6.4.3 Tempat Workshop

Tempat Workshop dilakukan di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai menggunakan Aplikasi Zoom Meeting.

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

- 7.1.1. Partisipasi yang baik ditunjukkan oleh guru terhadap kegiatan “Workshop Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah” yang dapat dilihat dari antusias peserta workshop dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan.
- 7.1.2. Guru memahami dan menulis draft Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika.
- 7.1.3. Guru sudah bisa memahami dan menulis draft Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika.
- 7.1.4. Workshop ini berhasil menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan antara guru dan siswa, pemahaman materi matematika, dan kolaborasi sosial di dalam kelas. Melalui penggunaan *Kahoot*, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar, sementara guru dapat merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- 7.1.5. Secara keseluruhan, workshop ini meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan dan memberikan dampak positif dalam kualitas pembelajaran matematika.

7.2 Saran

- 7.2.1. Sebaiknya guru terus dapat mengembangkan Pemanfaatan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.
- 7.2.2. Guru dapat memanfaatkan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah berbasis kontekstual.
- 7.2.3. Kegiatan bimbingan ini dapat ditingkatkan dan secara periodik dilaksanakan untuk mengembangkan pengetahuan matematika dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* di kehidupan sehari-hari.
- 7.2.4. Adakan pelatihan rutin bagi guru untuk mengoptimalkan pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran.

- 7.2.5. Gunakan versi offline *Kahoot* untuk mengatasi masalah koneksi internet yang tidak stabil.
- 7.2.6. Dorong guru untuk terus mengeksplorasi penggunaan teknologi lain untuk pembelajaran interaktif.
- 7.2.7. Fasilitasi guru untuk berbagi pengalaman dan strategi dalam menggunakan *Kahoot*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Lusianisita, R., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 93–102. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sahroh, A., & Rizkiyah, N. N. (2021). Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Nilai Kejujuran dalam Pendidikan Karakter: Studi Hadis Bukhari No. 5629. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 335–366. <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index%7C335>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi *Kahoot!* dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>
- Tafanao, N., & Yulisman Zega. (2023). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa di SMK Negeri 1 Umbunasi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 845–852. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.361>

Lampiran 1.
Justifikasi Anggaran

1. Honorarium					Honor Per tahun
Honorarium					Rp.100.000
					Rp.100.000
2. Bahan Habis Pakai dan peralatan					
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas		Harga	Harga Peralatan Penunjang
Paket Data	Operasional Kegiatan	1	Paket	Rp100.000,00	Rp. 100.000
SPANDUK	Operasional Kegiatan	1	Paket	Rp. 50.000	Rp. 50.000
Sub total					Rp150.000
3. Perjalanan					
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas		Harga	Harga Peralatan Penunjang
Transportasi Narasumber		1	paket	Rp100.000	Rp100.000
Sub total					Rp100.000
4. Lain-lain					
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas		Harga	Harga Peralatan Penunjang
Konsumsi Peserta		100	paket	Rp15.000	Rp.1.500.000
Kue Kotak		30	paket	Rp. 5000	Rp.150.000
Konsumsi Narasumber		2	paket	Rp.20.000	Rp. 40.000
Laporan		5	paket	Rp.172.000	Rp. 860.000
Sub total					Rp.2.550.000
Total Keseluruhan					Rp.3.000.000

LAMPIRAN 2

Biodata Ketua Tim Pelaksana

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Zulfah, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor 300 Kum
4	NIP/ NIK/ Identitas lainnya	096541157
5	NIDN	1019079201
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Pekanbaru, 19 Juli 1992
7	E-mail	zulfahasni670@gmail.com
8	Nomor Telepon/ HP	081267157303
9	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang
10	Nomor Telepon/ Faks	(0762)
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = - orang, S-2 = - orang, S-3 = - orang
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pengantar Dasar Matematika
		2. Penelitian Pengembangan
		3. Penelitian Kuantitatif
		4. Metodologi Penelitian

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU	UNIVERSITAS NEGERI PADANG	
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Think Pair Share</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII MTs Negeri Naumbai	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Untuk Materi Matematika Semester 1 Kelas VIII	
Nama Pembimbing/Promotor	Ade Irma, M.Pd.	1. Prof. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd., M.Sc. 2. Dr. Armiami	

**C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir
(Bukan Skripsi, Tesis, dan Disertasi)**

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2017	Analisis Kemampuan Matematis Siswa SMP dalam Menyelesaikan soal PISA	Hibah DIKTI	17.389.000
2	2020	Pengembangan Soal Matematika Berbasis Kearifan Lokal dan Daya Tarik Wisata Riau	Hibah DIKTI	19.380.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor /Tahun
1	2020	<u>Pengembangan Soal Matematika Berbasis Kearifan Lokal dan Daya Tarik Wisata Riau Pada Tahap Preliminary Research</u>	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 4 (2), 797-799	4/2/2020
2	2020	<u>Tahap Preliminary Research Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Kewirausahaan pada Materi SPLTV Kelas X SMA</u>	MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA 2 (2), 55-63	2/2/2020
3	2020	Measurement of mathematics problems solving ability using problem based mathematics question.	Journal of Physics: Conference Series	1613/2020
4	2020	The Development of Open-Ended Math Questions on Grade V Students of Elementary School	Journal of Physics: Conference Series	1613/1/2020
5	2019	<u>Development of Open-Ended Based Mathematics Problem to</u>	Journal of Physics: Conference Series 1315 (1), 1-8	1315/1/2019

		<u>Measure High-Level Thinking Ability</u>		
6	2019	<u>Analisis Kemampuan Peserta Didik Smp di Bangkinang Melalui Penyelesaian Soal Pisa 2015</u>	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 3 (2), 350-362	3/2/2019
7	2019	<u>Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Aljabar Linear Dengan Menggunakan Maple Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai</u>	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 3 (2), 389-399	3/2/2019
8	2018	<u>Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Penemuan Terbimbing dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Penalaran Matematis</u>	Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika 1 (2), 56-62	1/2/2018
9	2018	<u>Pengaruh Strategi React (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Bangkinang</u>	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 2 (2), 81-90	2/2/2018
10	2018	<u>PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MATERI MATEMATIKA KELAS VIII</u>	Jurnal Pendidikan Matematika 12 (2), 33-46	12/2/2018
11	2018	<u>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kuok</u>	Journal on Education 1 (1), 30-39	1/1/2018
12	2018	<u>Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik Bangkinang Dalam Menyelesaikan Soal PISA 2015</u>	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 2 (2), 118-127	2/2/2018
13	2018	<u>Analisis Kebutuhan Pengembangan Soal Berbasis Kearifan Lokal</u>	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 2 (1), 1-6	2/1/2018
14	2018	<u>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep</u>	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 2 (2), 91-100	2/2/2018

		<u>Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kuok</u>		
15	2017	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Pendekatan Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Mts Negeri Naumbai	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 1 (2), 1-12	1/2/2017
16	2017	<u>Analisis Kesalahan Peserta Didik Pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas Viii Mts Negeri Sungai Tonang</u>	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 1 (1), 12-16	1/1/2017
17	2017	<u>Tahap Preliminary Research Pengembangan Lkpd Berbasis Pbl Untuk Materi Matematika Semester 1 Kelas Viii Smp</u>	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 1 (2), 1-12	1/2/2017
18	2017	<u>Analisis Kesalahan Peserta Didik pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel di Kelas X SMA Negeri 1 Bangkinang Kota</u>	Lemma 3 (2), 232874	3/2/2017

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Persentation*) dalam 5 Tahun

No	Nama Temu Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional Matematika dan Statistika (SEMASTAT) 2016	Tahap <i>Preliminary Research</i> Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Untuk Materi Matematika Semester 1 Kelas VIII SMP	26 Februari 2016, Padang
2	Konferensi Nasional Matematika XVIII	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Untuk Materi Matematika Semester 1 Kelas VIII Pada Tahap Validitas	Pekanbaru, 2-5 November 2016
3	Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika	Analisis Kesalahan Peserta Didik Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel di Kelas X SMA Negeri 1 Bangkinang Kota	29 April 2017, Padang

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/ Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	LKPD Berbasis Problem Based Learning Kelas VIII Semester I	2018	Hak Cipta	
2	Buku Kumpulan Soal Matematika Berbasis Kearifan Lokal dan Daya Tarik Wisata Riau untuk SMP/ Sederajat	2020	Hakcipta	EC00202031876

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi Lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penugasan Penelitian Dosen Pemula

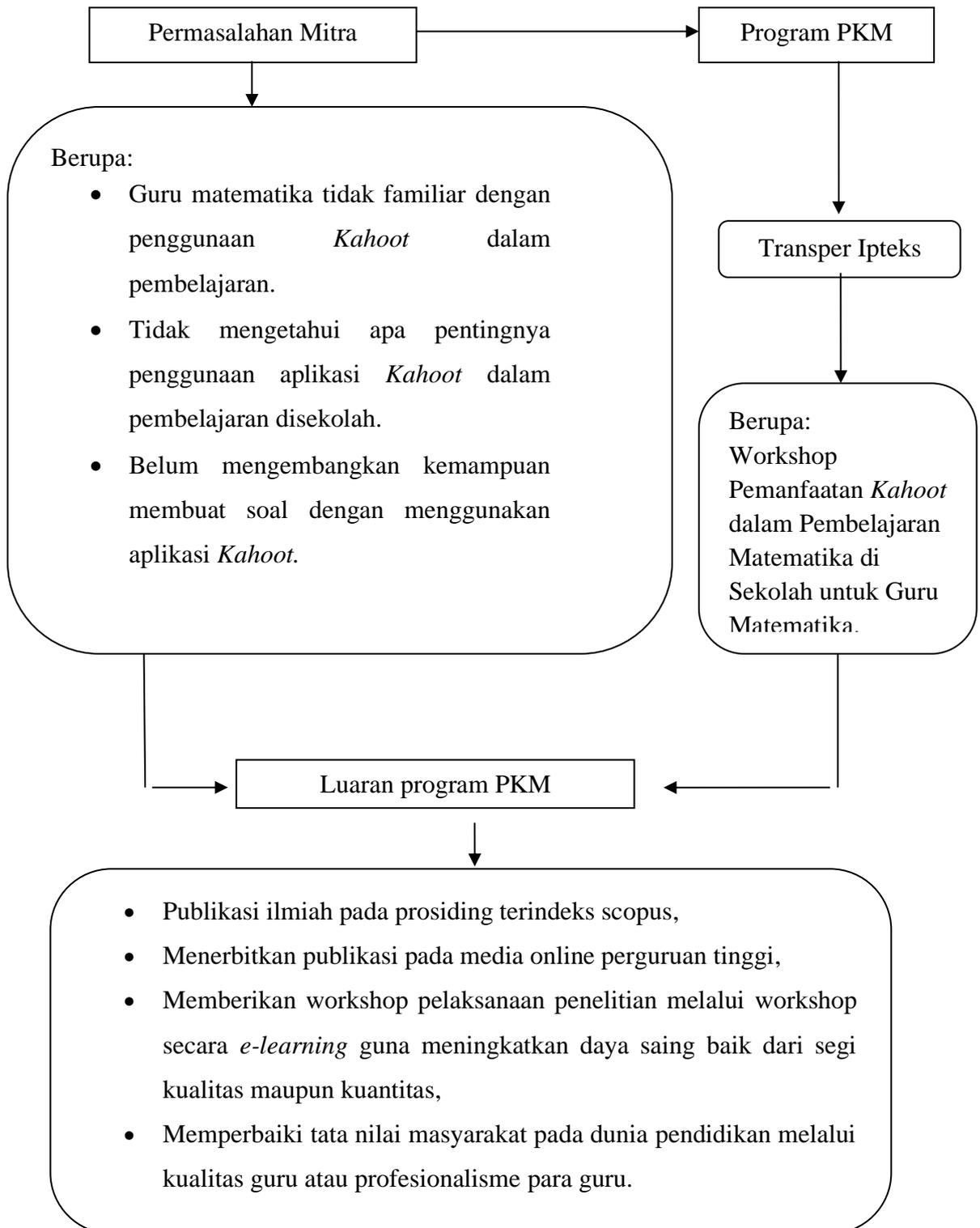
Bangkinang, 17 Januari 2025

Ketua Pengusul

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Zulfah', written over a light blue grid background.

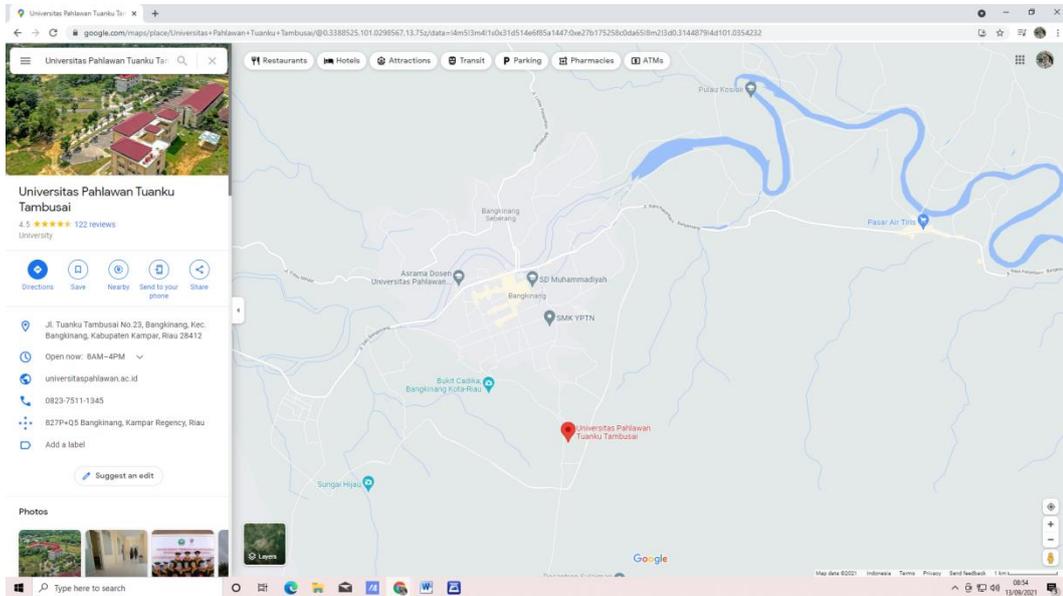
(Zulfah, M.Pd.)

LAMPIRAN 3



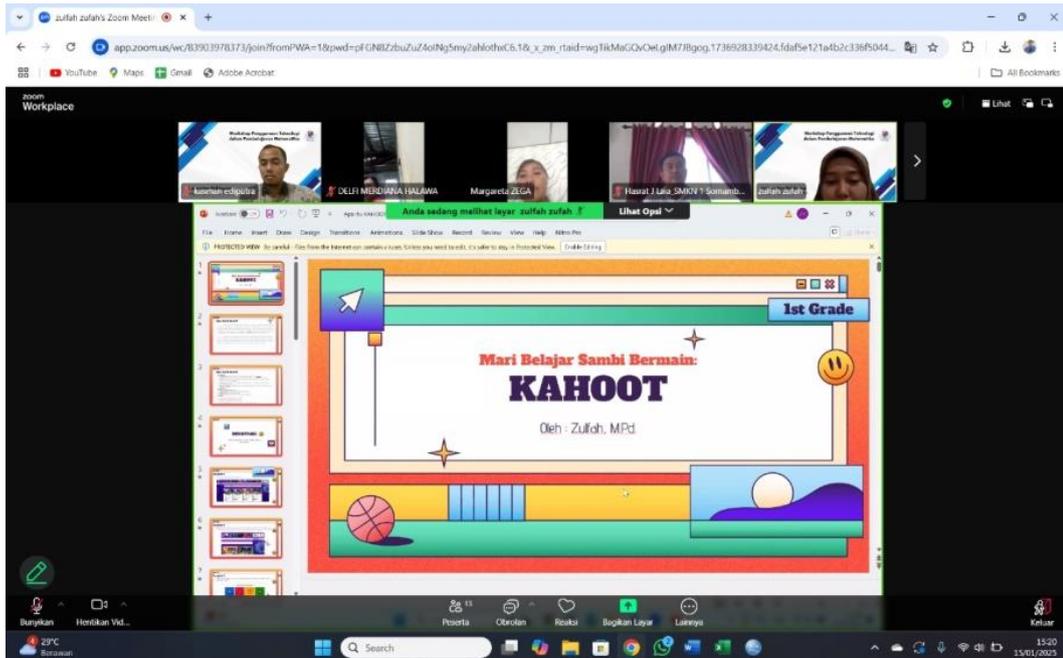
LAMPIRAN 4

Gambaran Lokasi Mitra

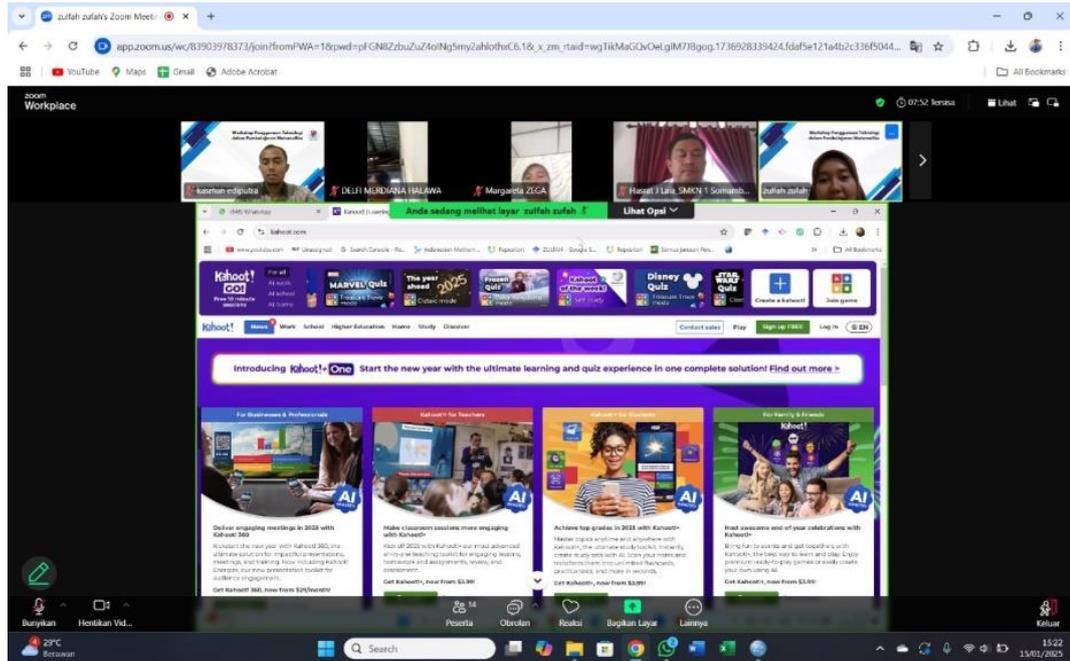


Gambaran Pelaksanaan Kegiatan

Workshop Materi Pemanfaatan dan Penggunaan *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan PPT.



Pendaftaran Akun sampai Memainkan *Kahoot!*



LAMPIRAN 5

Nama-Nama Peserta Workshop

Peserta Workshop							
Tim estamp	Nama	Email	Address	Institusi/Sekolah	Phone number	Workshop apa yang dibutuhkan	Saran Workshop
1/16/2025 15:20:54	Titus Bago	titusbago1986@gmail.com	Hibala	SD Negeri 074073 Hiligeho Tanah Bala	08137634601	Pemanfaatan <i>Kahoot</i> , Pemanfaatan <i>Quizziz</i> , Penggunaan SPSS, Pemanfaatan Chatgpt, Gamma.app, Perplexity, (Artificial Intelegences)	Semoga lebih baik
1/16/2025 15:27:17	Sri Haryati	sriharyatimtk02@gmail.com	Bonai	SMPN 5 Bonai Darussalam	085278052137	Pemanfaatan Chatgpt, Gamma.app, Perplexity, (Artificial Intelegences)	Dilakukan secara online
1/16/2025 16:08:32	Olebata Laia	laiaolembata45@gmail.com	Nias Selatan	SMK NEGERI 2 Sidua'ori	085319187422	Pemanfaatan <i>Kahoot</i> , Pemanfaatan <i>Quizziz</i>	Dapat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yg Inovatif sehingga dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa.
1/16/2025 16:20:55	Margareta Zega	margareta.zega85@gmail.com	Kota Teluk Dalam, Kab.Nias Selatan	SMPN 2 Lolowau	081262143057	Pemanfaatan <i>Kahoot</i> , Pemanfaatan <i>Quizziz</i> , Penggunaan SPSS, Pemanfaatan Chatgpt, Gamma.app, Perplexity, (Artificial Intelegences)	Narasumber nya sangat bagus dan menarik dalam memaparkan materi ini dan sangat menginspirasi,semoga ke depan dapat dilakukan secara rutin.

1/16/2025 18:58:28	Daratul Aini Gaho	daratulaini01@gmail.com	Nias Selatan	SMK Negeri 1 Pulau-Pulau Batu	085275767278	Pemanfaatan <i>Kahoot</i> , Pemanfaatan <i>Quizziz</i> , Penggunaan <i>SPSS</i> , Pemanfaatan <i>Chatgpt</i> , <i>Gamma.app</i> , <i>Perplexity</i> , (<i>Artificial Intellegences</i>)	Ditunggu workshop berikutnya
1/16/2025 21:02:47	Hasrat Jaya Laia	hasratjayalaia1986@gmail.com	Lahusa	SMKN 1 Somabawa	085370803988	Pemanfaatan <i>Kahoot</i>	
1/16/2025 21:09:23	Budihati Ndruru	budihatindruru130@gmail.com	Hililaora	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai	085261905213	Pemanfaatan <i>Kahoot</i>	Perlu ditingkatkan
1/16/2025 21:22:50	Yumihati Wau	yumihatiwau33@gmail.com	Desa Bawomat aluo	SD 078139 Hilimbuasi	082235726942	Pemanfaatan <i>Kahoot</i> , Pemanfaatan <i>Quizziz</i> , Penggunaan <i>SPSS</i> , Pemanfaatan <i>Chatgpt</i> , <i>Gamma.app</i> , <i>Perplexity</i> , (<i>Artificial Intellegences</i>)	Materinya sangat menyenangkan dan memotivasi pribadi sendiri
1/16/2025 21:37:39	Lubin Johannes Siahaan	lubinsiahaan@gmail.com	Nias Selatan	SMK Negeri 1 Idanotae	081377060660	Pemanfaatan <i>Kahoot</i> , Pemanfaatan <i>Quizziz</i> , Pemanfaatan <i>Chatgpt</i> , <i>Gamma.app</i> , <i>Perplexity</i> , (<i>Artificial Intellegences</i>)	Agar lebih banyak diadakan lagi workshop agar dapat mempermudah kawan2 yang mau belajar
1/16/2025 22:08:09	Delfi Merdiana Halawa	delfihalawa801@guru.smp.belajar.id	Hiliadulo	SMP Negeri 2 Lolomatua	085370814881	Pemanfaatan <i>Chatgpt</i> , <i>Gamma.app</i> , <i>Perplexity</i> , (<i>Artificial Intellegences</i>)	lebih detail

