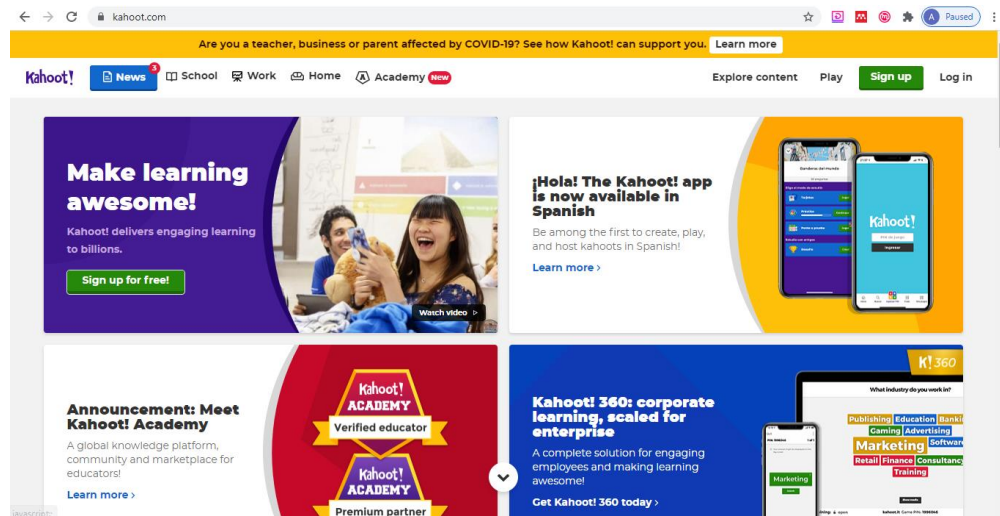


Panduan Penggunaan Kahoot!

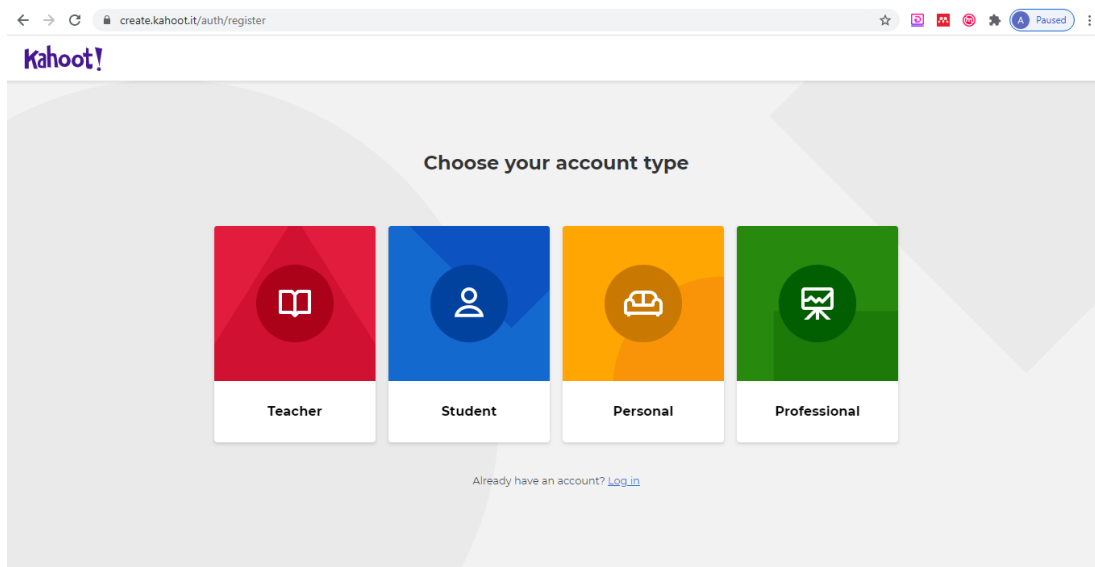
Oleh: Andre Kurniawan

Registrasi

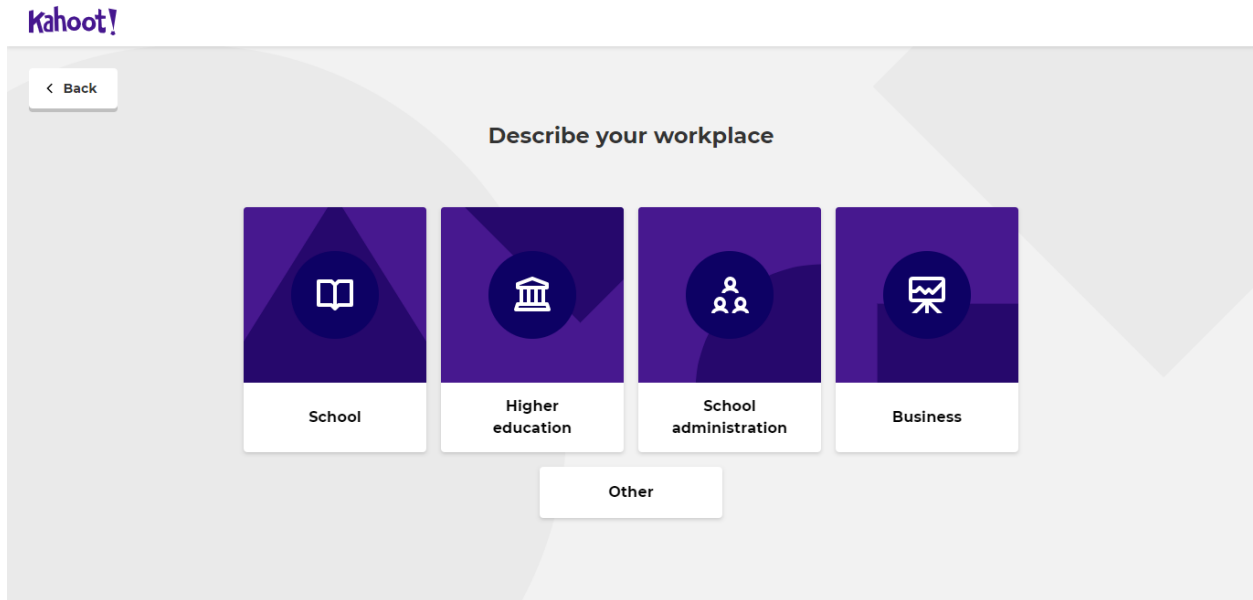
1. Akses kahoot melalui alamat website kahoot.com
2. Setelah berhasil masuk ke website jika belum pernah membuat akun maka pertama-tama silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol “Sign Up” yang terdapat pada bagian kanan atas halaman website.



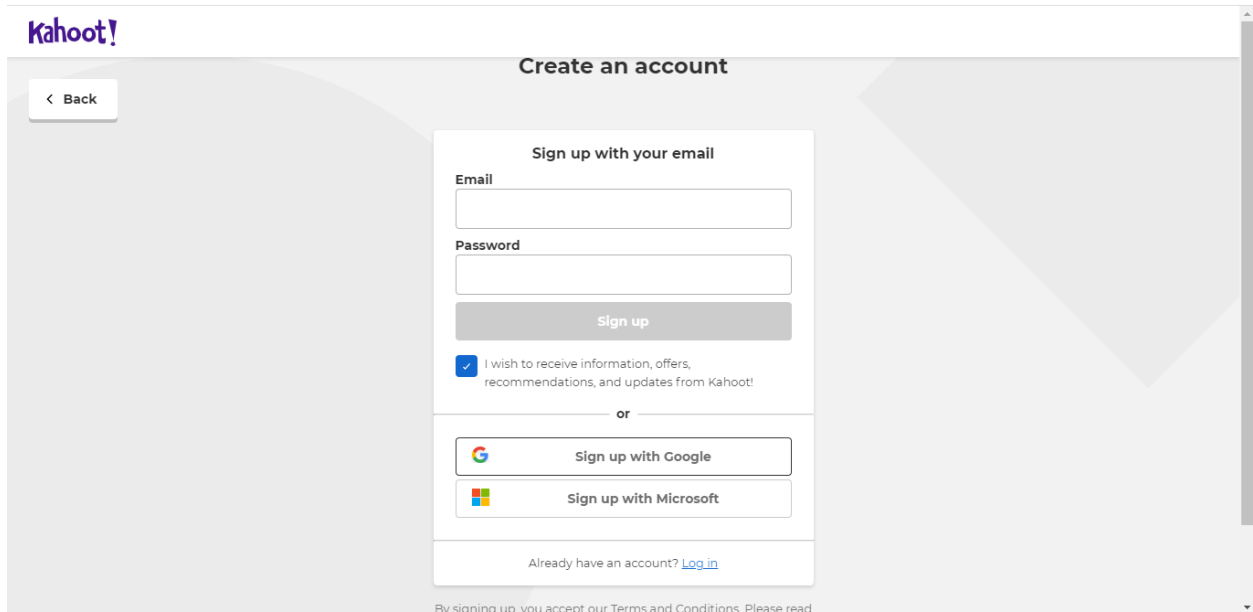
3. Setelah berhasil klik tombol “Sign Up” maka akan ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, untuk dosen dapat memilih “Teacher”



- Setelah itu akan muncul pertanyaan tempat bekerja, pilihlah “Higher Education”



- Setelah itu akan diminta untuk mengisi email dan password, dapat menggunakan tombol “Sign up with Google” lalu login menggunakan email @unika.ac.id agar lebih mudah dalam menyimpan user dan password




6. Setelah berhasil login, dapat memilih jenis pembayaran, jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan klik “Get Basic for free” dibawah pemilihan jenis pembayaran.

← → C kahooot.com/register/pricing-higher-ed/?deviceId=56f967c5-7758-4bf8-9869-2b5f58eb6095R&sessionId=1599992539198 ☆ [Icons] [Paused]

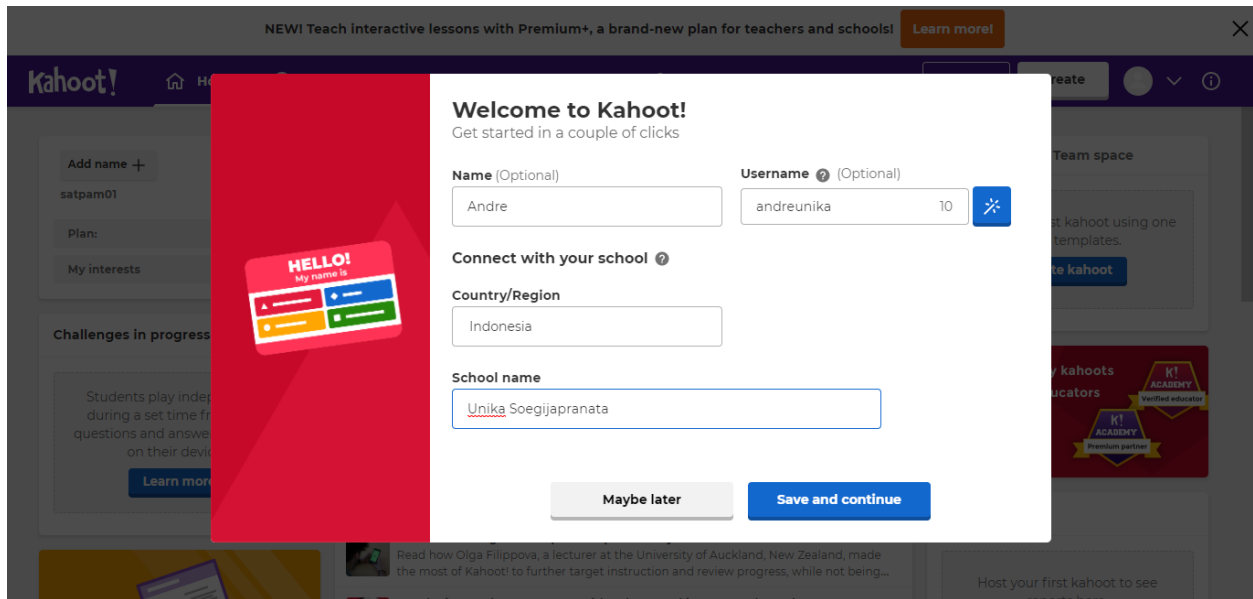
Plan	Price	Features	Buttons
Plus Host games for up to 100 players collaborate with colleagues, and unlock advanced reports.	\$5 per teacher / month (billed annually)		Buy now Start free trial
Pro Host games for up to 200 players and access more question types and distance learning features.	\$10 per teacher / month (billed annually)		Buy now Start free trial
Premium Host games for up to 2000 players and access our full suite of question types and distance learning features.	\$15 per teacher / month (billed annually)		Buy now Start free trial
Premium+ Teach with Kahoot! Access our most comprehensive plan and: ✓ Get everything in Kahoot! Premium ✓ Teach with interactive lessons ✓ Import slides from presentations ✓ Combine reports (coming soon) Save 25% on your first year when you buy now - that's 3 months free! Offer ends Sep 30. \$20 \$15 per teacher/month (billed annually)			Buy now Start free trial

Basic features for creating and playing. [Get Basic for free](#)

 **Get a site license!**
Empower educators with a Premium+ campus site license. [Learn more](#)

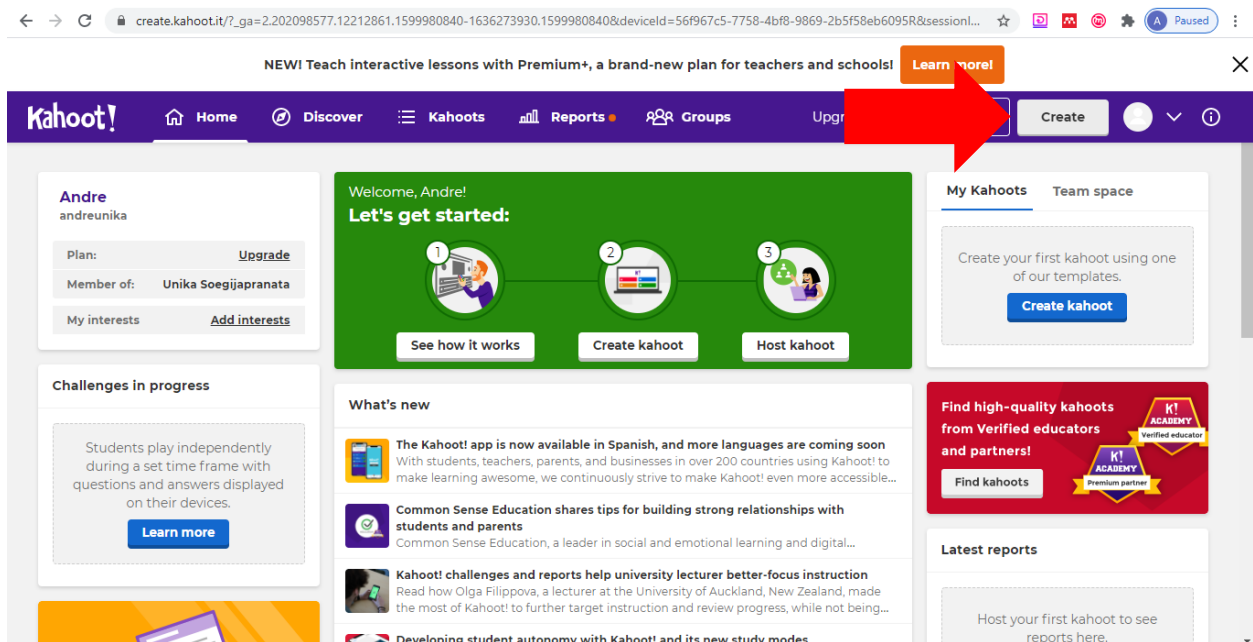
Membuat Kahoot

1. Setelah berhasil registrasi / login, akan muncul data diri terlebih dahulu, silahkan mengisi nama, username, country, dan nama sekolah.



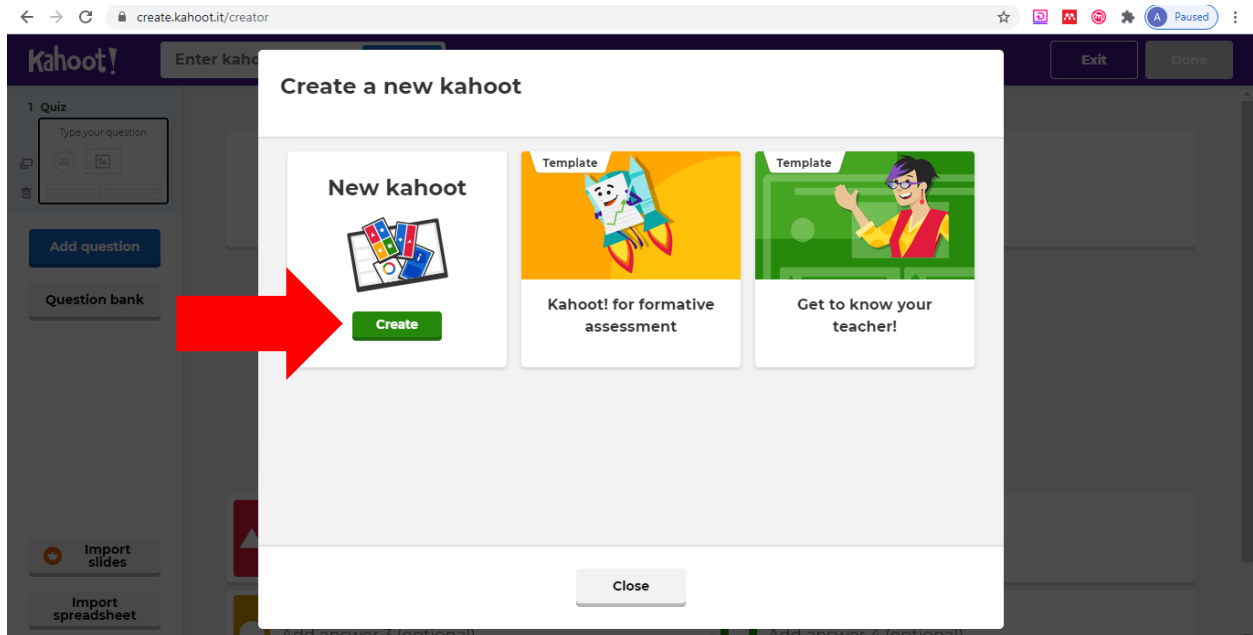
The screenshot shows the Kahoot! registration form. A red banner on the left says "HELLO! My name is" with a name tag graphic. The form fields are: Name (Optional) with "Andre" entered; Username (Optional) with "andreunika" and a 10-character limit; Country/Region with "Indonesia" selected; and School name with "Unika Soegijapranata" entered. There are "Maybe later" and "Save and continue" buttons at the bottom.

2. Setelah berhasil maka dapat langsung membuat kuis kahoot dengan klik tombol "Create" pada bagian kanan atas dashboard.



The screenshot shows the Kahoot! dashboard for user Andre (andreunika). The user's profile information is on the left. The main content area has a "Welcome, Andre! Let's get started:" section with three steps: "See how it works", "Create kahoot", and "Host kahoot". A red arrow points to the "Create" button in the top right navigation bar. Other sections include "Challenges in progress", "What's new" with news items, "My Kahoots" and "Team space" on the right, and "Latest reports" at the bottom right.

3. Setelah berhasil, akan muncul pilihan Create a new kahoot. Klik tombol Create.



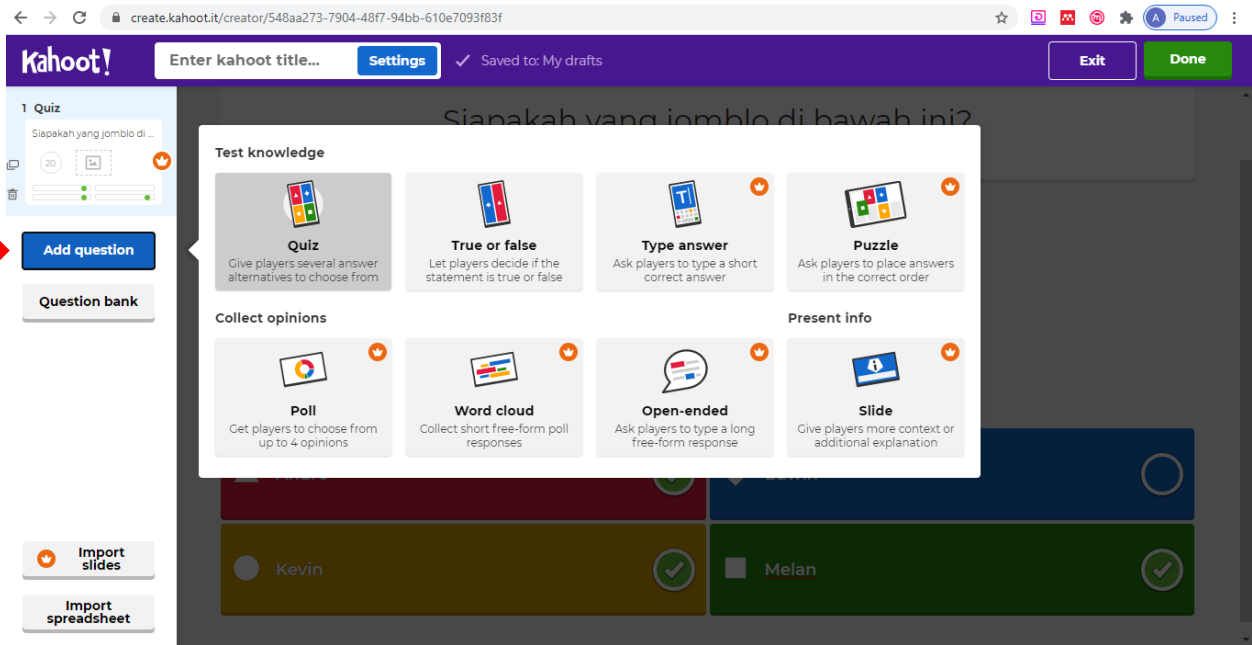
4. Mulailah membuat pertanyaan, untuk akun free hanya dapat membuat jenis pertanyaan "Quiz" dan "True or False"

5. Contoh pertanyaan jenis "Quiz"

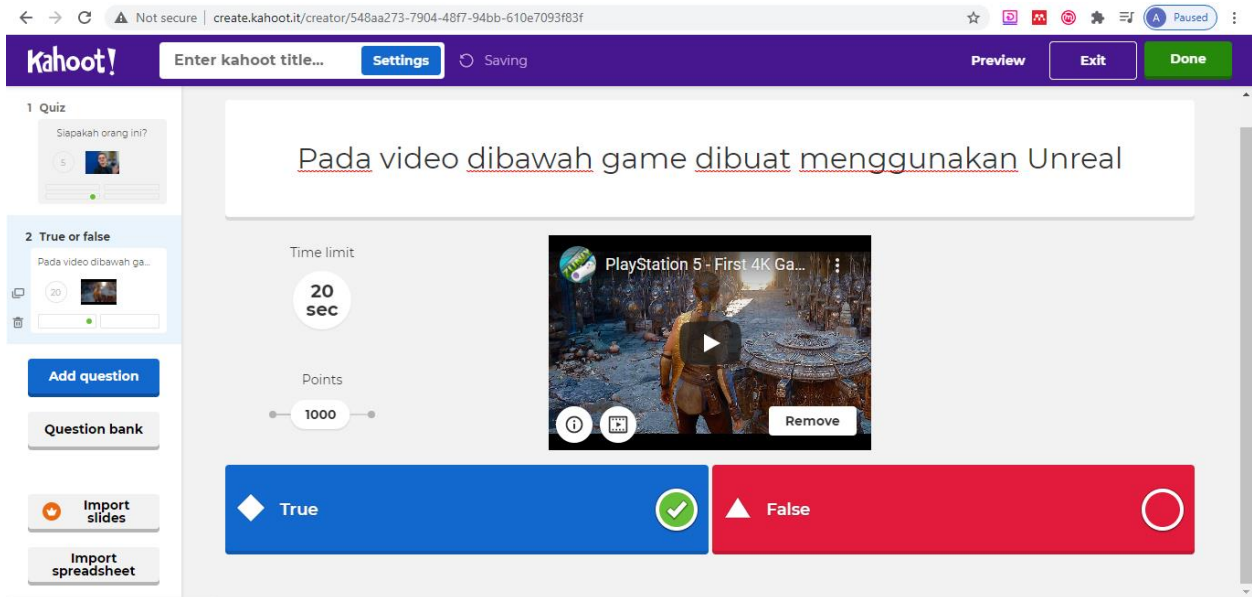
The image shows the Kahoot! quiz editor interface. The question is 'Siapakah orang ini?' with a photo of Brad Pitt. The interface includes settings for time (5 sec), points (1000), and answer options (Single select). A list of player names (Chris, Mark, Robert, Benedict) is shown at the bottom, with a green checkmark next to Robert. Various callout boxes explain the functions of different UI elements:

- Untuk menghapus pertanyaan (To delete the question)
- Untuk menuliskan pertanyaan (To write the question)
- Untuk mengatur batas waktu menjawab pertanyaan (To set the time limit for answering the question)
- Untuk mengatur jumlah maksimal poin pada soal ini. (To set the maximum number of points for this question.)
- Beri checklist untuk jawaban yang benar, dapat lebih dari 1 jenis jawaban benar (Give a checklist for the correct answer, can be more than 1 type of correct answer)
- Untuk memberikan gambar pada pertanyaan, fitur image reveal (menutup sebagian gambar) hanya dapat digunakan pada akun berbayar. Untuk gambar sifatnya opsional (To provide an image for the question, the image reveal feature (partially covering the image) can only be used on paid accounts. For the image, it is optional)
- Untuk menuliskan Jawaban (To write the answer)

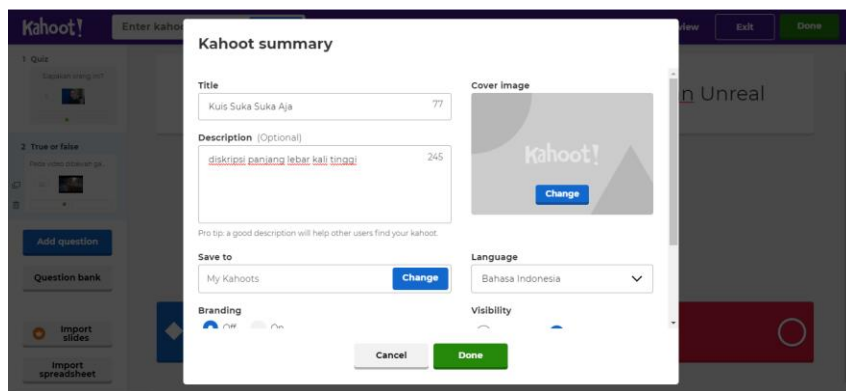
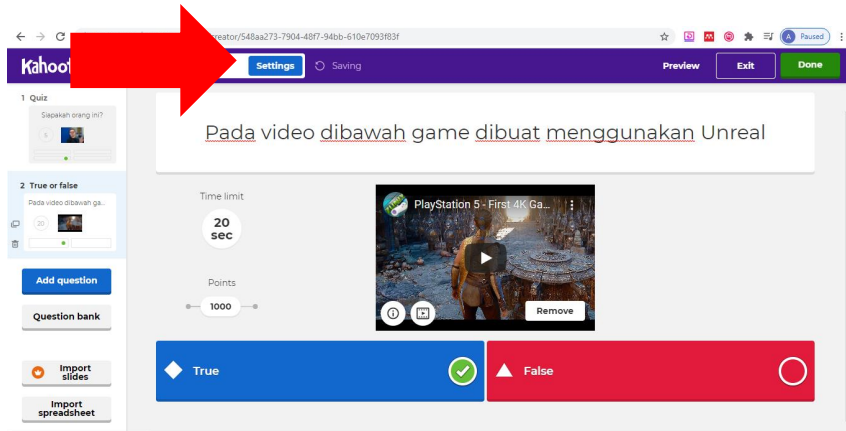
- Untuk menambahkan pertanyaan baru, maka dapat klik tombol “Add Question” di bagian kiri dashboard.



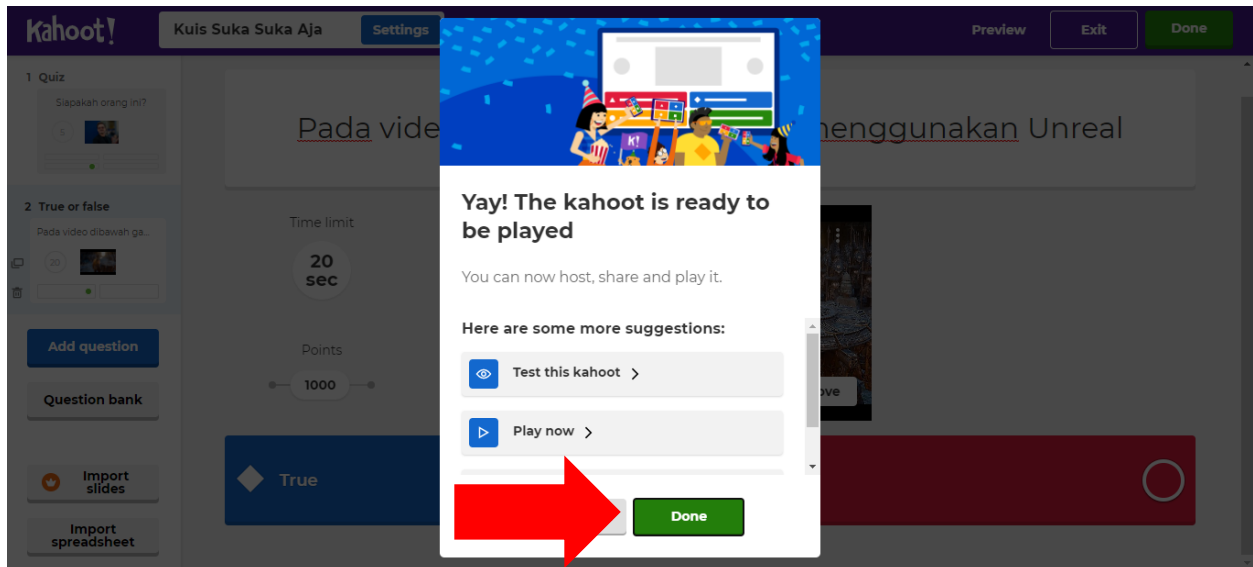
- Contoh pertanyaan jenis “True or False”



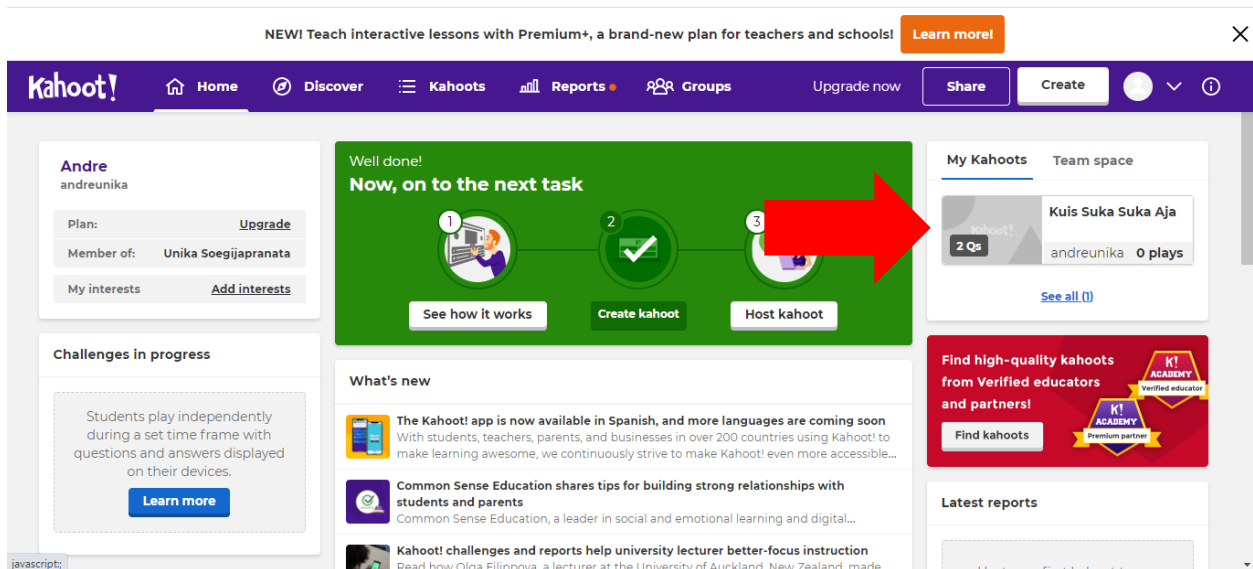
- Setelah selesai membuat pertanyaan, maka dapat mengisi deskripsi Kahoot dengan klik tombol “Setting” di kiri atas dashboard.



- Setelah selesai membuat pertanyaan dan mengisi deskripsi kahoot, dapat klik tombol “Done” yang ada pada bagian kanan atas dashboard
- Jika ingin langsung digunakan untuk bermain silahkan klik “Play Now” jika belum ingin memainkannya langsung, maka klik tombol “Done”

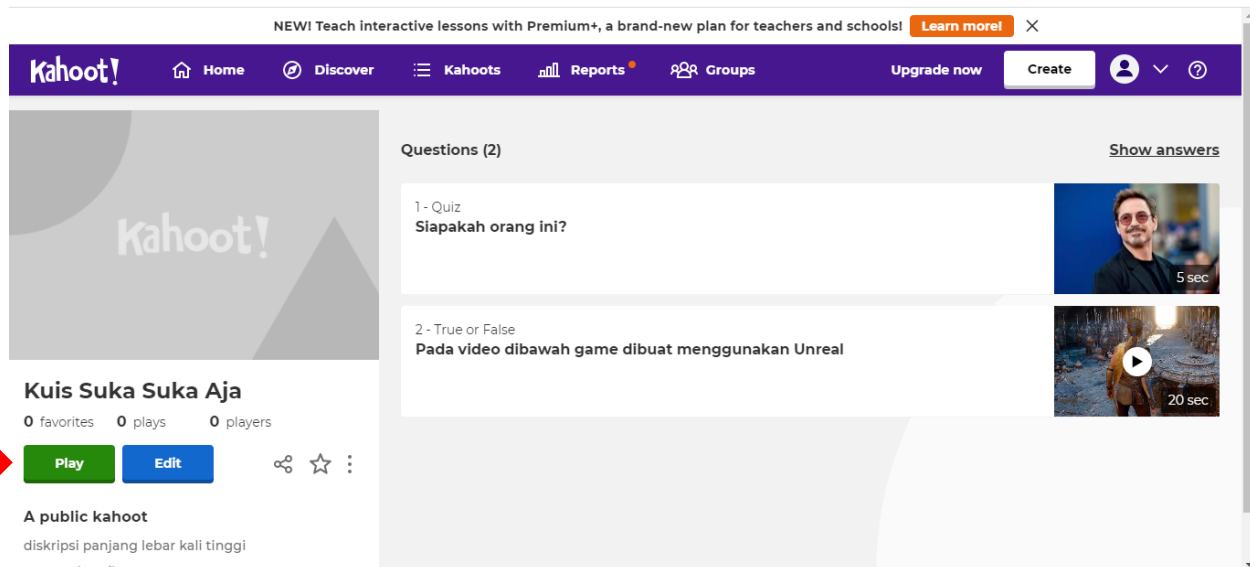


11. Kahoot yang berhasil terbuat akan tersimpan di bagian kanan dashboard.



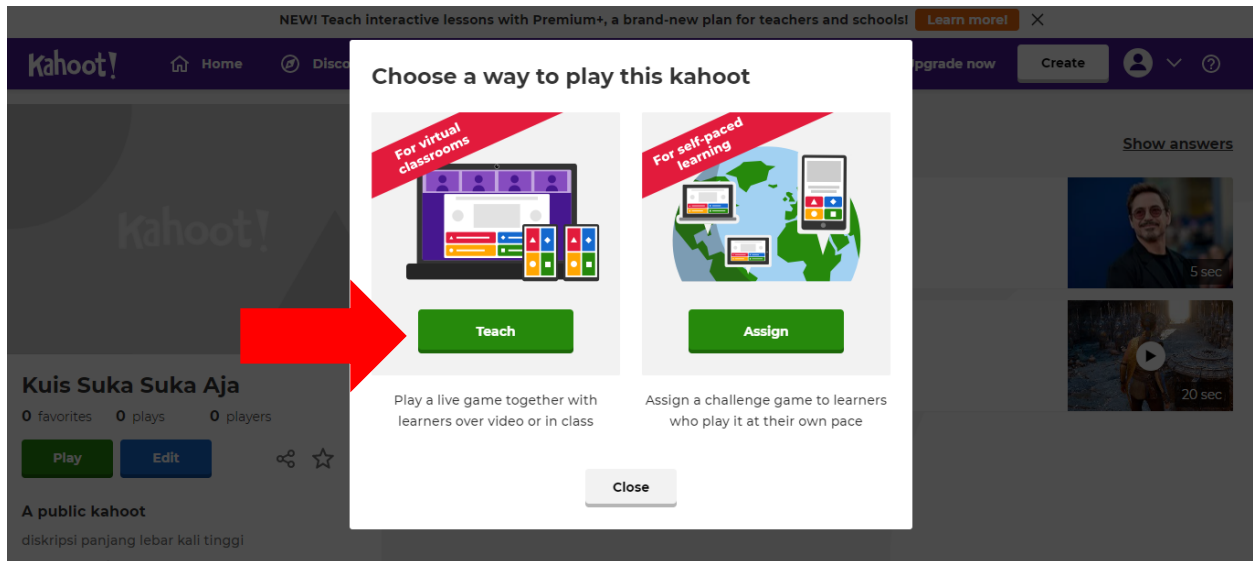
Bermain Kahoot

1. Untuk bermain kahoot, mahasiswa dapat diminta untuk download aplikasi terlebih dahulu atau masuk ke halaman Kahoot, lalu klik tombol “Play” pada bagian atas dashboard
2. Untuk memulai bermain, dapat terlebih dahulu membuka kahoot yang sudah tersimpan, kemudian dapat langsung klik tombol “Play” di bagian kiri dashboard

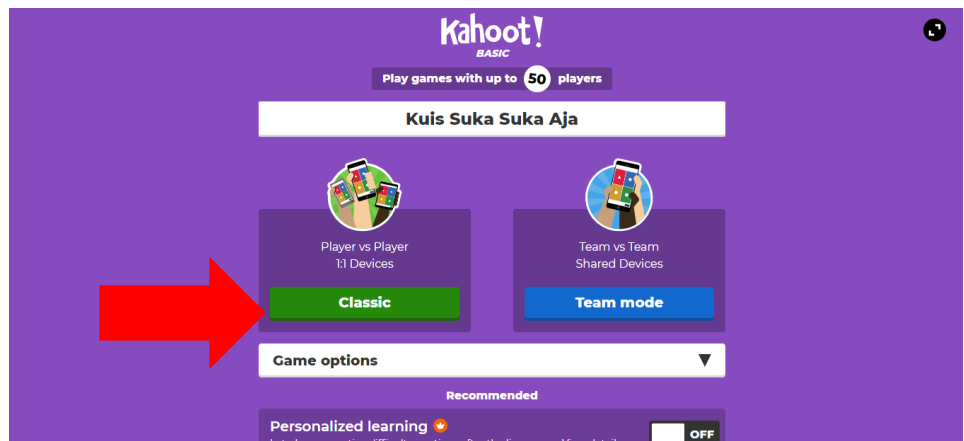


The screenshot shows the Kahoot! web interface. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Discover', 'Kahoots', 'Reports', and 'Groups'. Below this, the main content area displays a quiz titled 'Kuis Suka Suka Aja'. The quiz has 0 favorites, 0 plays, and 0 players. A red arrow points to the green 'Play' button. To the right of the quiz title, there are two questions listed: '1 - Quiz Siapakah orang ini?' with a 5-second timer and a video thumbnail, and '2 - True or False Pada video dibawah game dibuat menggunakan Unreal' with a 20-second timer and a video thumbnail. The interface also includes a 'Show answers' link and a 'Create' button in the top right corner.

3. Setelah berhasil akan muncul pilihan cara bermain kahoot, pilih mode “Teach” jika digunakan saat sedang dalam Virtual Classroom (Dosen share screen kahoot nya sehingga mahasiswa dapat melihat soalnya melalui layar virtual classroom). Sedangkan mode “Assign” digunakan untuk pembelajaran mandiri (Dosen tidak share screen, mahasiswa dapat melihat soalnya secara mandiri di layar kahoot masing-masing.)

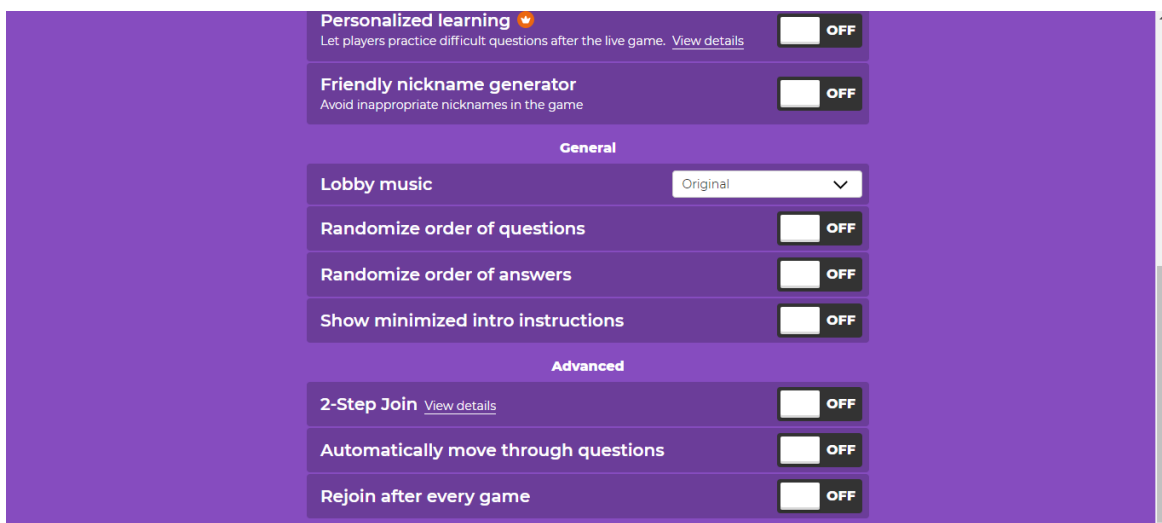


4. Setelah memilih mode permainan, berikutnya akan muncul opsi permainan, untuk virtual classroom disarankan menggunakan mode “Classic” agar setiap mahasiswa dapat bermain secara mandiri.



5. Ada beberapa opsi permainan yang dapat diatur oleh dosen agar permainan menjadi lebih menarik.
 - a. Friendly Nickname Generator -> jika di On kan, maka nickname mahasiswa akan di generate otomatis oleh sistem untuk menghindari nama-nama yang tidak sopan (karena ketika mahasiswa masuk ke dalam permainan, mereka akan dapat membuat nickname mereka secara mandiri)

- b. Lobby Music -> jika diganti maka music akan berubah sesuai yang kita inginkan.
- c. Randomize order of question -> Jika di On kan, maka urutan soal yang telah kita buat akan diacak, sehingga jika ada mahasiswa yang sudah pernah mengikuti Kahoot ini maka mereka tidak akan mudah hafal dengan soalnya
- d. Randomize order of answer -> Jika di On kan, maka urutan jawaban yang telah dibuat akan diacak, tujuannya sama dengan merandom urutan pertanyaan.
- e. Show minimized intro instruction -> Jika di On kan, maka akan memunculkan instruksi di awal
- f. 2-Step Join -> Jika di On kan maka saat mahasiswa hendak join, maka selain harus menginputkan kode ruangan, juga harus mencocokkan symbol yang muncul di layar dosen agar dapat bergabung. Hal ini digunakan untuk mencegah adanya mahasiswa luar yang menyusup bergabung dalam permainan.
- g. Automatically move through question -> Jika di On kan, maka setiap pergantian soal akan otomatis berganti tanpa dosen harus klik tombol Next.
- h. Rejoin after every game -> Jika di On kan, maka setelah game selesai mahasiswa harus melakukan join ulang jika ingin bermain kembali.

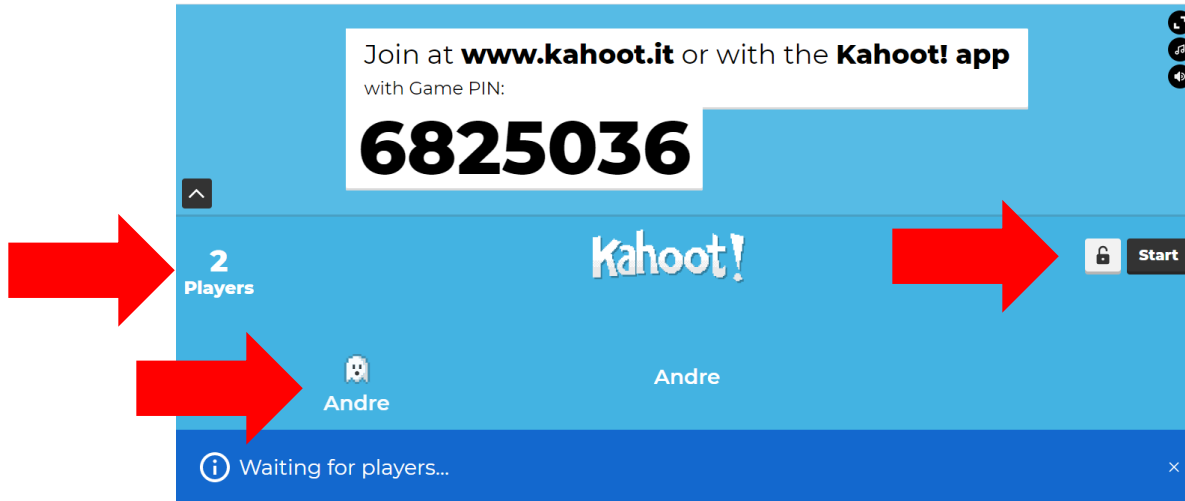


6. Setelah melakukan konfigurasi opsi permainan, silahkan klik mode “Classic” dan akan dapat memulai permainan. Saat mulai masuk ruang permainan akan muncul Kode Permainan yang harus diinputkan oleh mahasiswa agar dapat mengikuti permainan

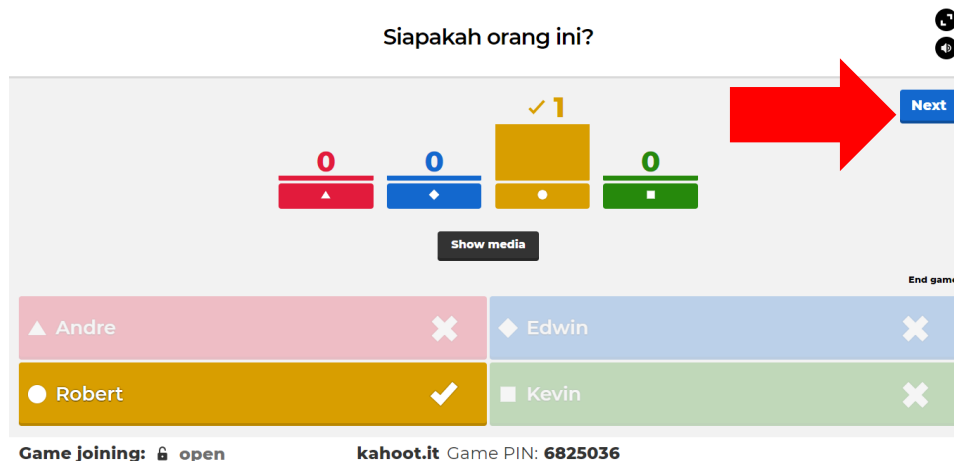


7. Jika mahasiswa sudah berhasil masuk, maka namanya akan muncul di bagian bawah dashboard, dan jumlah pemain yang masuk akan terlihat di sebelah kiri tengah dashboard.

8. Jika seluruh pemain (mahasiswa) sudah masuk ke ruangan, maka permainan dapat dimulai dengan klik tombol Start yang ada pada bagian tengah kanan dashboard.



9. Setelah berhasil maka permainan akan dimulai, dan jika pada opsi permainan tadi pada bagian “Automatically Move Through Question” tidak di On kan, maka Dosen harus klik tombol “Next” di kiri atas dashboard untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



10. Lakukan langkah tersebut hingga permainan berakhir.