

PENERAPAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Puji Astuti ¹, Fajar Wirawan ², Silviana Masran ³, Loly Novita ⁴, Widi Syaftinentias ⁵

¹⁾ Pendidikan Matematika, ^{2,3,4,5)} Pendidikan Bahasa Inggris

^{1,2,3,4,5)} STKIP Insan Madani Airmolek

e-mail: pujiastuti2695@gmail.com¹, fajarwirawan34@gmail.com²,

silviana.masran87@gmail.com³, lolyfachrudin@gmail.com⁴, widisynz@gmail.com⁵

Abstrak

Pemanfaatan teknologi merupakan inovasi dalam penggabungan teknologi dan informasi pada kegiatan pembelajaran dan sangat membantu sebagai alat dan sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang sangat bermanfaat adalah aplikasi pembelajaran berbasis teknologi Kahoot, yang merupakan *game*. Meskipun demikian, di Lokasi mitra masih kurang pendidik atau guru yang memahami, menggunakan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan tentang bagaimana menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa membuat proses pembelajaran yang aktif. Dengan demikian, pendidik atau guru akan memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif untuk membantu siswa mereka belajar. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini mengajarkan guru bagaimana menggunakan media pembelajaran digital seperti Kahoot untuk menilai siswa. Sehingga guru dapat menilai atau mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami materi Pelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang antusias dan interaktif.

Sejarah Artikel

Submitted: 28 Juni 2024

Accepted: 4 Juli 2024

Published: 5 Juli 2024

Kata Kunci

Kahoot, Media Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Paradigma baru dalam pendidikan atau *Education 4.0* muncul sebagai hasil dari Revolusi Industri 4.0 (Revolusi Industri 4.0), yang disebabkan oleh kebutuhan akan tenaga kerja berkualitas tinggi di era Revolusi Industri 4.0 (Supriatna & Karmudiandri, 2020). Salah satu masalah saat ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi teknologi informasi.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan oleh guru. Media juga berperan sebagai peran retensi, komunikasi dan menarik perhatian bagi siswa (Putri & Muzzaki, 2019).

Teknologi adalah bagian dari kemajuan zaman dan digunakan dalam semua bidang, termasuk pendidikan. Teknologi dapat digunakan sebagai alat dan sarana untuk membantu siswa belajar. Pembelajaran interaktif adalah salah satu inovasi pendidikan yang menggabungkan teknologi dan informasi (Martikasari, 2018). Teknologi mendorong pembelajar untuk berpikir kritis, bereksplorasi, dan memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran berbasis permainan, dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif, terutama untuk mempertahankan motivasi keberlanjutan belajar (Barus & Soedewo, 2018).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran dikelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Aplikasi adalah salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama bagi guru untuk membantu melaksanakan proses pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi saat ini tidak hanya terbatas pada pembelajaran daring selama pandemi covid saja, tetapi kedepan adalah bagaimana para guru dapat membuat inovasi pembelajaran yang menarik bagi siswa agar proses pembelajaran menjadi produktif.

Media Kahoot adalah inovasi teknologi pada bidang pembelajaran di dunia (Irwan & Waldi, 2019). Sebagai salah satu media pembelajaran online yang interaktif Kahoot berisikan *Quiz*, dan *game* sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti *pre-test*, *post-test*, latihan

soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya (Bahar, dkk. 2020). Selain itu kahoot memiliki empat fitur yang menarik yaitu *game*, kuis, diskusi dan survey. Aplikasi Kahoot ini tidak hanya ada di dalam komputer tetapi juga sudah tersedia dalam bentuk aplikasi yang ada di *Handphone* yang dapat diunduh secara gratis di *playstore*.

Menurut penelitian (Toth et al, 2019), *gamifikasi* kahoot dalam proses pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi mereka dan pengalaman belajar secara keseluruhan. Penelitian (Zhang & Yu, 2021) menemukan bahwa aplikasi kahoot jika digunakan dengan benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Adapun aplikasi yang diterapkan pada pelatihan ini yaitu aplikasi Kahoot. Diharapkan melalui program pengabdian masyarakat ini para peserta pelatihan mampu menggunakan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi yang diterapkan dalam pembelajaran. Disamping itu aplikasi kahoot juga dapat digunakan sebagai media untuk melakukan evaluasi pembelajaran siswa. Adanya penggunaan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran menjadi bentuk inovasi guru dalam memberikan pengalaman belajar bagi siswa agar lebih menyenangkan.

METODE

Untuk mencapai tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat, metode dapat didefinisikan sebagai pola atau sistem tindakan yang akan dilakukan. Ini dapat berupa urutan atau tahapan-tahapan Tindakan yang dilakukan untuk melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Kegiatan pengabdian akan dilakukan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini, Tim PKM melakukan eksplorasi awal untuk mengetahui situasi objek kegiatan dengan mengevaluasi situasi Lokasi mitra yang akan dijadikan pelatihan, situasi peserta yang akan mendapat perhatian tim, selanjutnya menyusun rencana kegiatan yang akan dijalankan. Tahap berikutnya, tim menyiapkan materi presentasi dengan menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan. Bahan dan alat yang digunakan dalam program pengabdian ini yaitu proyektor dan laptop.

2. Tahap pelaksanaan

Tim PKM memberikan pelatihan kepada guru-guru SMP Babussalam Pekanbaru dengan memberikan penjelasan tentang cara menggunakan media pembelajaran Kahoot untuk media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

3. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan guna untuk mengevaluasi Tingkat keberhasilan suatu program pelatihan dengan pemanfaatan teknologi media pembelajaran interaktif yakni media Kahoot, dengan memanfaatkan salah satu platform media pembelajaran berbasis teknologi seluruh peserta akan disarankan untuk membuat akun pada platform Kahoot.com agar guru dapat melakukan proses belajar dan mengajar dengan siswa membuatnya lebih menarik dan interaktif sehingga mudah dalam memantau hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelatihan ini aplikasi yang digunakan yaitu platform Kahoot. Para peserta pelatihan cukup antusias menyimak materi yang disampaikan oleh pemateri. Pada akhir pemaparan materi dilakukan diskusi dan tanya jawab dengan peserta pelatihan. Dari peserta pelatihan yang hadir ada beberapa peserta yang sudah mengetahui dan pernah menggunakan beberapa aplikasi/platform yang digunakan pada proses pembelajaran. Berikut kegiatan pelatihan Kahoot yang diikuti oleh guru-guru SMP Babussalam Pekanbaru.



Gambar 1. Pelatihan Kahoot

Dalam melakukan pelatihan media pembelajaran Kahoot, pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan pendaftaran *account*, berikut merupakan halaman awal *platform.kahoot.com*.



Gambar 2. Tampilan *dashboard* awal kahoot

Selanjutnya masuk ke halaman pembuatan kuis. Jika sudah membuat kuis, lalu pilih kuis yang akan digunakan dengan menklik tombol Play. Ada dua opsi cara tampilan yaitu *Classic* atau *team mode*. Anda dapat menggunakan pilihan *Classic* karena setiap siswa mempunyai *device*/alat untuk masuk melihat tugas yang diberikan. Tetapi jika melihat situasi dimana tidak semua siswa mempunyai alat untuk mengakses web/aplikasinya. Hal yang dapat anda lakukan dibuat menjadi sistem kelompok menyesuaikan dengan ketersediaan alat pada siswa dan silahkan memilih menu *team mode*.

Setelah memilih *classic* langkah selanjutnya adalah akan muncul id PIN yang dapat dibagikan/*share* ke setiap siswa untuk masuk dan melihat halaman kuis yang diberikan. Kemudian siswa membuka *www.kahoot.com* dan klik enter *pin game* yang telah di *share* oleh guru ke siswa. Untuk yang tipe *classic* maka akan tampil kolom untuk mengisi satu nama. Selanjutnya dikomputer guru akan menampilkan jumlah siswa yang mengikuti quiz. Proses lebih lanjut pada soal yang akan dituju layar menampilkan nilai sementara setiap siswa yang telah menjawab tugas yang diselesaikan.

Proses berikutnya untuk memeriksa jawaban siswa silahkan klik *save result*, lalu *direct download* dan pilih *save to my computer* lalu klik jika ingin mendownload langsung ke computer anda atau bisa langsung disimpan ke google drive anda.

Berdasarkan pelatihan yang telah dilaksanakan diperoleh hasil yaitu guru telah mampu membuat akun pada *platform Kahoot* dan membuat kuis materi pembelajaran yang menarik pada media Kahoot untuk keperluan proses pembelajaran siswa sehingga meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan guru memiliki kemampuan membuat konten Kahoot untuk mendorong siswa mendalami setiap materi yang diajarkan sehingga siswa dapat terbantu mengingat materi yang diberikan.

Kegiatan pelatihan ini berjalan lancar dan peserta pelatihan sangat antusias untuk mengikutinya. Dengan menggunakan platform Kahoot, para peserta dapat menyelesaikan satu jenis evaluasi pembelajaran.

Setelah kegiatan pelatihan selesai, tim pengabdian menguraikan diskusi tentang hasilnya seperti berikut: 1) Dari sudut pandang kemampuan pedagogis, yang dapat dilihat dari peningkatan kemampuan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan aplikasi kahoot; dan 2) dari sudut pandang model, yang diterapkan dengan cara yang menarik dan menyenangkan untuk memanfaatkan kahoot. Para guru turut mengambil bagian dalam program pengabdian, dan model pelatihan ini dapat berlanjut di tahun-tahun berikutnya setelah satu tahun.

SIMPULAN

Kegiatan PKM ini melatih pendidik atau guru untuk menggunakan media pembelajaran digital game kahoot untuk menciptakan pembelajaran yang antusias dan interaktif di kelas. Untuk mengoptimalkan dan memudahkan proses evaluasi atau penilaian pembelajaran siswa, umpan balik menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan peserta pengabdian kepada masyarakat. Kahoot juga merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahar, Setiyaningsih, Nurmalia & Astriani. 2020. Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA J. Pengabd. Pada Masy.*, Vol 3, No. 2, pp. 155-162, 2020, doi: 10.28989/kacanegara.v3i2.677
- Barus, I. Rasita G., & Soedewo, T. 2018. Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. *Seminar Nasional SNT2BKL*, 1 589-596.
- Irwan, I., & Walidi, A. 2019. Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 2019. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Martikasari, K. 2018. Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional FKIP*, 181-189. <https://doi.org/doi.org/10.24071/snfkip.2018.19>
- Putri, A.R., & Muzakki, M.A. 2019. *Impelentasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*
- Supriatna, D., & Karmudiandri, A. 2020. Microsoft Office 365 dan Khoot! Alat Bantu Belajar-Mengajar yang Menyenangkan Bagi Pengajar dan Generasi Milenial di Era Pendidikan 4.0. *Seminar Nasional ADPI Mengabdikan Untuk Negeri*, 1(1). <https://doi.org/10.47841/adpi.v1i1.30>
- Toth, A., Logo P., & Logo, E. 2019. The effect of the Kahoot quiz on the student's results in the exam. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, 27(2). <https://doi.org/10.3311/PPso.12464>
- Zhang, Q., & Yu, Z. 2021. A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4). <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10459-6>