

PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA

Mercy Hermawati¹⁾, Ade Kurnia Solihin²⁾

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Pemanfaatan teknologi sangat membantu sebagai alat dan sarana untuk mendukung proses pembelajaran dan merupakan suatu inovasi dalam pengintegrasian teknologi dan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi yang sangat membantu dengan pemanfaatan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dibidang pendidikan yakni media Kahoot yang merupakan aplikasi berbasis *game*. Akan tetapi disini tempat mitra masih terdapat minimnya pendidik atau guru dalam mengetahui, menggunakan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini yaitu memberikan pelatihan pemanfaatan media kahoot sebagai inovasi media pembelajaran interaktif siswa untuk menciptakan proses pembelajaran aktif sehingga pendidik atau guru dapat menunjang proses pembelajaran dalam memiliki ketrampilan melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Metode pelaksanaan pada kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil dari kegiatan ini, pendidik atau guru memiliki ketrampilan penggunaan media pembelajaran berbasis digital yaitu media kahoot dalam pembelajaran melakukan evaluasi atau penilaian pembelajaran berbasis *game* kahoot. Sehingga guru berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang antusias dan interaktif serta guru dapat melakukan penilaian atau mengukur kemampuan sejauh mana siswa memahami mata pelajaran yang diberikan guru.

Kata Kunci: Kahoot, Media Pembelajaran, Pembelajaran interaktif

Abstract

The use of technology is very helpful as a tool and means to support the learning process and is an innovation in integrating technology and information in learning activities. One of the innovations that really helps with the use of one of the technology-based learning media in the field of education is kahoot media, which is a game-based application. However, here where partners are, there is still a lack of educators or teachers for knowing, using and utilizing technology as a learning medium. The purpose of this activity is to provide training on the use of kahoot media as an innovative interactive learning medium for students to create an active learning process so that educators or teachers can support the learning process by having the skills to innovate in making learning media. The implementation method for this activity is carried out in three stages, namely the preparation, implementation and evaluation stages. The result of this activity is that educators or teachers have skills for using digital-based learning media, namely kahoot media, in learning to evaluate or assess learning based on kahoot games. So that the teacher succeeds in creating an enthusiastic and interactive learning atmosphere and the teacher can carry out assessments or measure the ability of students to understand the subjects given by the teacher.

Keywords: Kahoot, Learning Media, Interactive Learning

Correspondence author: Mercy Hermawati, mercy.hermawati@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting pada proses pembelajaran. Karena dengan adanya media, dapat memudahkan siswa dalam memahami apa yang diterangkan oleh guru. Media dalam proses pembelajaran berperan sebagai penarik perhatian (*attentional role*), komunikasi (*communication role*) dan peran retensi (*retention role*) (Putri & Muzakki, 2019).

Teknologi merupakan bagian dari kemajuan jaman dan dimanfaatkan dalam segala aspek bidang tidak terkecuali dalam bidang pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran, dengan mengintegrasikan teknologi dan informasi adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran (Martikasari, 2018).

Penggunaan teknologi membantu pembelajar untuk memahami materi dengan lebih baik, membuat mereka berfikir kritis, bereksplorasi dan lainnya. Penelitian pada bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk menjaga motivasi keberlanjutan belajar (Barus & Soedewo, 2018).

Media Kahoot adalah inovasi teknologi pada bidang pembelajaran di dunia (Irwan, I., & Walidi, 2019). Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan (Inggriyani et al., 2020) melakukan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital berbasis *game* yakni dengan media Kahoot guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan literasi digital. Pengabdian kepada masyarakat (Suryati et al., 2021) melatih guru beradaptasi dengan teknologi dibidang pendidikan dengan memanfaatkan media Kahoot sebagai media untuk memaksimalkan penggunaan penilaian pembelajaran secara daring dikala pandemi. Dengan penggunaan alat bantu atau media pembelajaran berbasis TIK membuat pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif (Yustitia et al., 2021). Pengabdian kepada masyarakat (Khasanah, U., Sukmawati, F., & Fatimah, 2022) memberikan pengenalan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis *games* dan untuk guru dapat melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, keterampilan pendidik atau guru sangatlah penting dalam berinovasi dan untuk melakukan pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran menggunakan bantuan teknologi informasi. Oleh karena itu, pada guru-guru SMP Al Qalam Jakarta dapat diterapkan pembelajaran inovatif serta interaktif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yakni media Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran interaktif untuk peserta didik di sekolah. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melakukan pelatihan kepada guru-guru SMP Al Qalam untuk pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif siswa SMP Al Qalam Jakarta.

METODE PELAKSANAAN

Pada pelaksanaannya tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang merupakan tenaga pengajar Universitas Indraprasta PGRI sebagai fasilitator pelatihan kegiatan PKM di mitra, yaitu SMP AL Qalam Jakarta. Pada prosesnya pada tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini, pertama tim PKM melakukan tahapan persiapan, kemudian pelaksanaan

pengabdian kepada masyarakat dan diakhiri dengan evaluasi. Berikut penjelasan dari tahapan pelaksanaan PKM:

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.

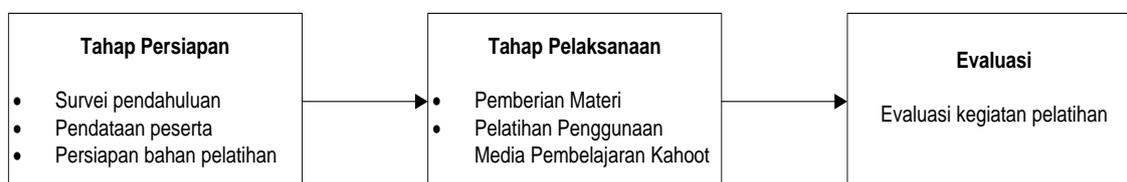
2. Tahap Pelaksanaan

Tim PKM memberikan pelatihan kepada guru-guru SMP AL Qalam Jakarta 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 siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Berikut merupakan langkah kerja dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat, sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

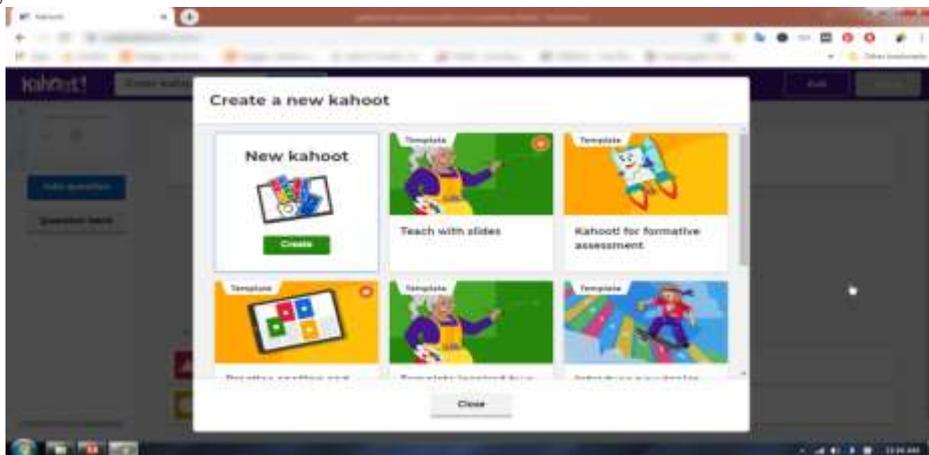
HASIL DAN PEMBAHASAN

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



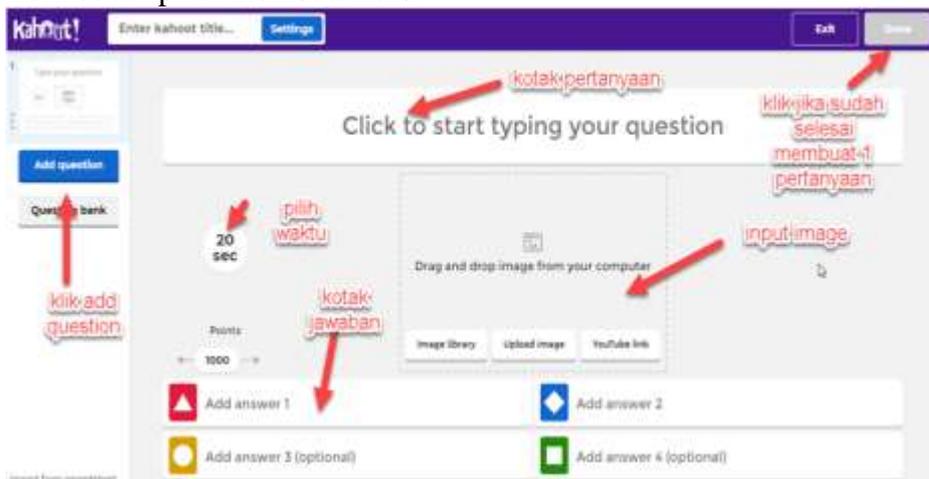
Gambar 2. Tampilan *dashboard* awal Kahoot!

Selanjutnya setelah masuk ke halaman pembuatan kuis, akan tampil halaman sebagai berikut:



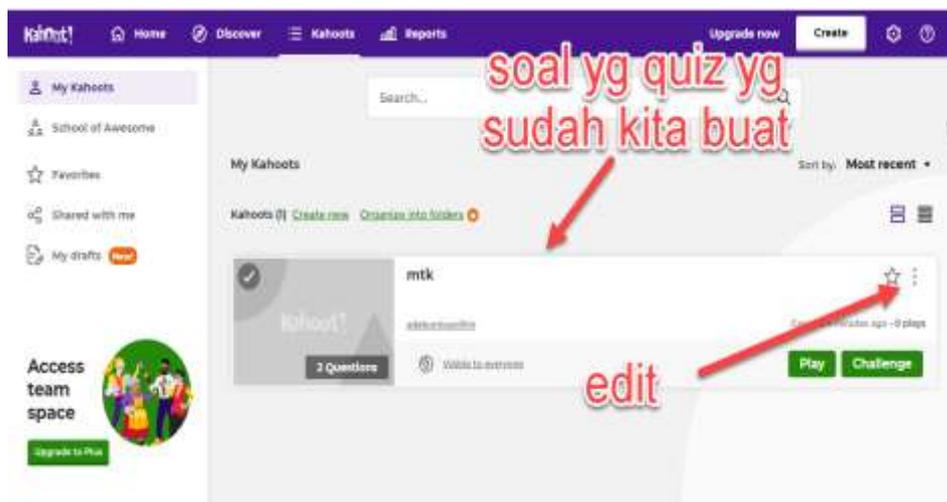
Gambar 3. Tampilan *template* pembuatan bahan ajar

Berikut tampilan membuat kuis:



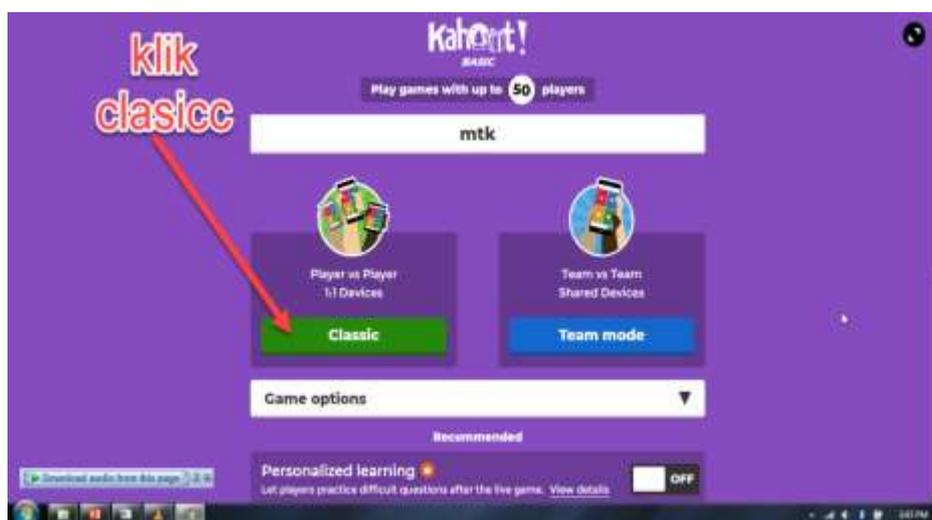
Gambar 4. Tampilan halaman membuat kuis

Jika sudah membuat kuis, berikut tampilan halaman kuis di ditampilkan pada gambar diatas yang telah kita sajikan lalu pilih kuis yang akan di gunakan dengan memencet tombol **Play**, seperti keterangan tampilan gambar dibawah ini.



Gambar 5. Tampilan kuis yang telah dibuat

Selanjutnya seperti tampilan gambar yang kami sajikan di bawah ini, 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 silakan memilih menu *Team Mode*.



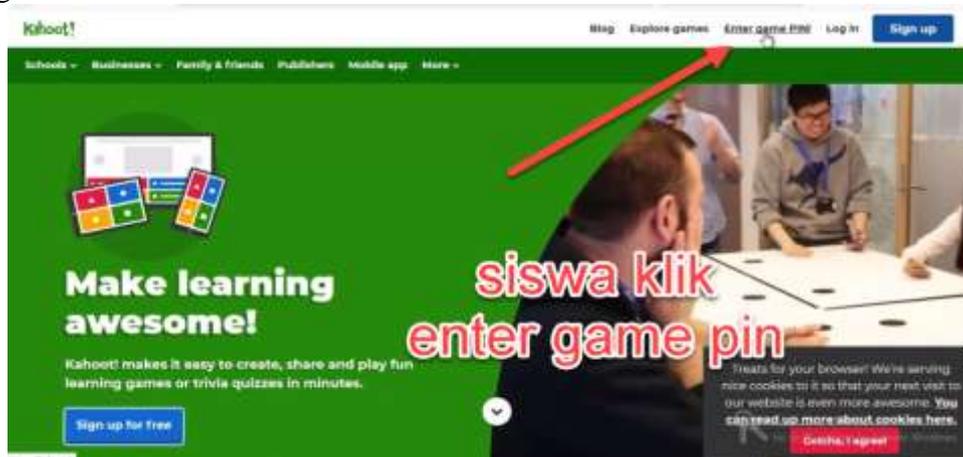
Gambar 6. Tampilan pilihan cara bermain

Setelah memilih *Classic* langkah selanjutnya adalah akan timbul id PIN yang dapat di bagikan / *share* ke setiap siswa untuk masuk dan melihat halaman kuis yang di berikan.



Gambar 7. Tampilan nomor pin untuk mengakses kahoot

Lalu siswa membuka www.kahoot.com dan klik enter *pin game* yang telah di *share* oleh guru oleh siswa.



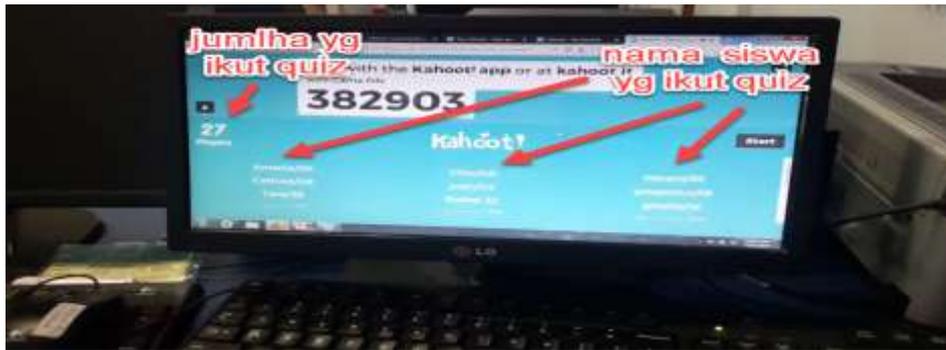
Gambar 8. Tampilan utama platform kahoot

Untuk yang tipe *classic* maka akan tampil kolom untuk mengisi satu nama seperti di bawah ini.



Gambar 9. Tampilan kolom isi nama

Selanjutnya akan dikomputer pendidik akan menampilkan jumlah siswa yang mengikuti quiz, seperti dibawah ini.



Gambar10. Tampilan jumlah peserta kuis

Proses lebih lanjut pada soal yang akan dituju layar menampilkan nilai sementara setiap siswa yang telah menjawab tugas yang diselesaikan.



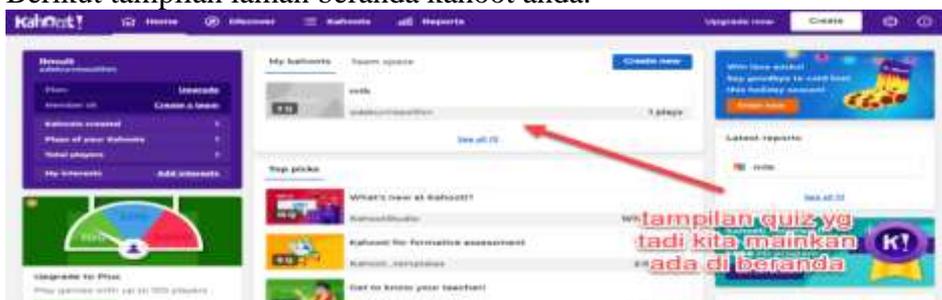
Gambar 11. Halaman yang menampilkan nilai peserta kuis

Proses berikutnya untuk memeriksa jawaban siswa silahkan klik *Save Result*, lalu *Direct Download* dan pilih *save to my computer* lalu klik jika ingin in mendownload langsung ke komputer anda atau bisa langsung disimpan ke google drive anda. Seperti tampilan dibawah ini.



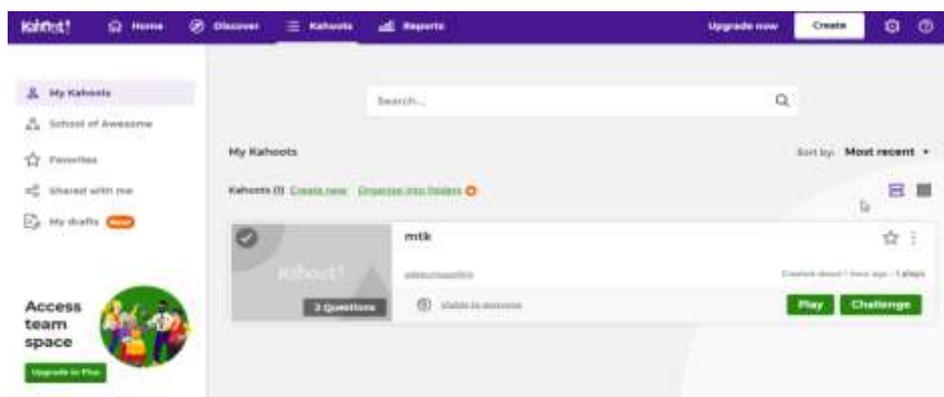
Gambar 12. Tampilan pilihan simpan hasil kuis

Berikut tampilan laman beranda kahoot anda.



Gambar 13. Tampilan halaman beranda kahoot pengguna

Berikut tampilan laman beranda kahoot yang berisi quiz yang telah anda buat.



Gambar 14. Halaman beranda kahoot yang menampilkan kuis yan telah dibuat

Implementasi media pembelajaran berbasis *game digital* menggunakan media *kahoot*, dilakukan oleh tim PKM yang merupakan tenaga pengajar dari program studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI. Tempat pelatihan dilaksanakan di ruang kelas siswa SMP Al Qalam Jakarta. 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 telah diberikan.



Gambar 15. Pelaksanaan PKM

SIMPULAN

Melalui kegiatan PKM ini dengan melakukan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *digital game* menggunakan *platform kahoot* memberikan ketrampilan kepada pendidik atau guru dalam inovasi pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang antusias dan interaktif dikelas. Sehingga dapat

mengoptimalkan dan memudahkan proses evaluasi atau penilaian pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil umpan balik didapatkan informasi bahwa kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan para peserta PKM. *Kahoot* efektif sebagai media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Barus, I. rasita G., & Soedewo, T. (2018). Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. *Seminar Nasional SNT2BKL*, 1, 589–596.
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>
- Irwan, I., & Waldi, A. (2019). Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 2019. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Khasanah, U., Sukmawati, F., & Fatimah, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(4), 605–612.
- 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). *Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*.
- Suryati, I., Permatasari, R., Rofiana, A. P., Miftah, R. N., & Musthofa, W. S. (2021). Game Based Assessment Untuk Pembelajaran Di Masa Pandemi: Kahoot! *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.25273/jta.v7i1.10310>
- Yustitia, V., Fanny, A. M., Kusmaharti, D., & Setiawan, B. (2021). Aplikasi Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PPM Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati. *Manggali*, 1(2), 137. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i2.1692>