

Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai *Game-Based Learning* Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah

Muhammad Naharuddin Arsyad¹, Dany Miftahul Ula², Arif Wahyu Hidayat³, Sari Mellina Tobing⁴

^{1,2,3,4}Universitas Insan Budi Utomo

*E-mail: nahar.pssbu@gmail.com, dany.pssbu@gmail.com, wahyu.arif32@gmail.com

Abstract

The existence of learning media encourages the learning process to become interesting learning. With this game-based learning process, it is hoped that it can motivate students to be enthusiastic about learning. One application that can support game-based learning activities is Kahoot. The aim and objectives of this activity are to increase the knowledge and skills of teachers in creating game-based learning media, namely the Kahoot application. This application was chosen because it has several advantages, namely being more interactive and equipped with a monitoring system for student activities. The method of this activity begins with giving a pre-test, providing material through lectures, followed by direct practice using the Kahoot application, question and answer discussions and finally an evaluation/post test. This training activity on using the Kahoot application for teachers at MI Roudlotul Ulum Mojosari received good results where there was an increase in the participants' abilities in mastering the Kahoot application, starting from creating an account, introducing features and practicing creating interactive materials and quizzes/questions. according to the subjects taught.

Keyword: *Teacher, Game based learning, Kahoot*

Abstrak

Keberadaan media pembelajaran mendorong proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang menarik. Dengan proses pembelajaran berbasis game-based learning ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk semangat belajar. Salahsatu aplikasi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran berbasis *game-based learning* adalah Kahoot. Adapun tujuan dan sasaran dari kegiatan ini adalah untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan para guru dalam hal pembuatan media pembelajaran berbasis *game based-learning* yaitu aplikasi Kahoot. Aplikasi ini dipilih karena memiliki beberapa kelebihan yaitu lebih interaktif dan dilengkapi dengan sistem pengawasan bagi aktivitas siswa. Metode kegiatan ini dimulai dengan pemberian pre-test, pemberian materi melalui ceramah, dilanjutkan dengan prakteksecara langsung menggunakan aplikasi Kahoot, diskusi tanya jawab dan terakhir adalah evaluasi/post test. Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot pada guru-guru di MI Roudlotul Ulum Mojosari ini mendapatkan hasil yang baik dimana terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam penguasaan aplikasi Kahoot ini yang dimulai dari pembuatan akun, pengenalan fitur-fitur dan mempraktekkan membuat materi dan kusi/soal-soal interaktif

Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagirism Checker No.018

Prefix DOI:

10.8765/krepa.v3i11.9536

Copyright: Author

Publish by: Krepa



This work is licensed under

a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

sesuai mata pelajaran yang diampuh.

Kata kunci: Guru, Game based learning, Kahoot

1. Pendahuluan

Dalam proses kegiatan pembelajaran, pada umumnya terjadi secara tatap muka di dalam kelas namun saat pandemi seperti sekarang kegiatan pembelajaran dapat juga dilakukan secara virtual dengan alat bantu atau media yang dikenal dengan *e-learning*. Penggunaan *e-learning* ini menjadi salah satu pilihan metode pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Dengan adanya pilihan tersebut, sekolah-sekolah memiliki banyak pilihan metode agar pelaksanaan *e-learning* ini menyenangkan, memudahkan proses belajar mengajar di kelas, dan yang terpenting adalah dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Siswa sekolah dasar atau dalam hal ini siswa pada sekolah madrasah ibtidaiyah sangat menyukai hal-hal yang bersifat permainan, mengandung unsur kreativitas dan teknologi, juga tantangan dalam setiap kegiatannya tidak terkecuali dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Menyikapi hal tersebut guru pun diminta untuk lebih kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian ini, Tim Pelaksana terlebih dahulu datang dan melakukan survei awal untuk mengetahui metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Diperoleh informasi bahwa pada Guru di sekolah MI Roudlotul Ulum Mojosari ini masih menggunakan e-book dan powerpoint sebagai media untuk menyampaikan materi. Dari kedua aplikasi ini tidak mengandung unsur-unsur yang telah disebutkan seperti kurang adanya interaksi dan edutainment. Dengan demikian Tim Pelaksana dapat mengetahui kebutuhan sekolah, yaitu guru dalam penggunaan aplikasi yang tepat untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Selain sebagai media untuk menyampaikan materi dan tugas pada siswa yang dapat dikerjakan dalam durasi waktu tertentu, *e-learning* pun dapat digunakan sebagai pengganti kekurangan jam tatap muka antara guru dan siswa. Metode pembelajaran terbaik untuk tujuan tersebut tercapai adalah dengan menerapkan pembelajaran *e-learning* berbasis game atau yang disebut dengan *game based-learning*. *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan Pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Aini, 2018).

Salah satu aplikasi yang mampu mengakomodir keperluan tersebut adalah aplikasi Kahoot. Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, Kahoot adalah permainan berbasis website sederhana

untuk suatu pembelajaran gratis secara online. Belajar dan bermain dengan Kahoot ini membuat para peserta didik terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh dan tidak membosankan baik dalam kelas, kantor maupun rumah (Christiani, 2019: 5). Sebagai salah satu penyedia teknologi pembelajaran *game based-learning*, kahoot berguna memberikan pengalaman pembelajaran dengan mengikutsertakan siswa dalam prosesnya melalui permainan interaktif yang dilengkapi dengan sistem pengawasan bagi aktivitas siswa.

Inovasi penggunaan pada aplikasi ini mampu membantu para guru dalam aktivitas evaluasi suatu pelajaran menjadi lebih interaktif, menarik sehingga para siswa merasa tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran. Kahoot merupakan aplikasi *edugame* yang dimainkan dengan aturan yang sudah dibuat sehingga dalam suatu permainan Kahoot ada pemenang pada setiap permainan. Pemanfaatan media Kahoot dengan metode *Game Based Learning*, akan menghadirkan suasana pembelajara yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar serta umpan-balik dari peserta didik akan lebih cepat didapat. Hal ini karena sistem pembelajaran menggunakan Kahoot melalui metode *Game Based Learning* dibangun dengan kegiatan belajar sambil bermain. Kahoot memiliki dua mode permainan, yaitu *Mode Classic* dan *Team Mode*. *Mode Classic* adalah suatu mode permainan dalam Kahoot, dimana mode ini dimainkan secara individu atau masing-masing peserta didik. *Team Mode* adalah suatu mode permainan dalam Kahoot, dimana mode ini dimainkan secara tim atau kelompok.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, penerapan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna menjadi perhatian. Penerapan metode dan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran di sekolah Madrasah Ibtidaiyah.

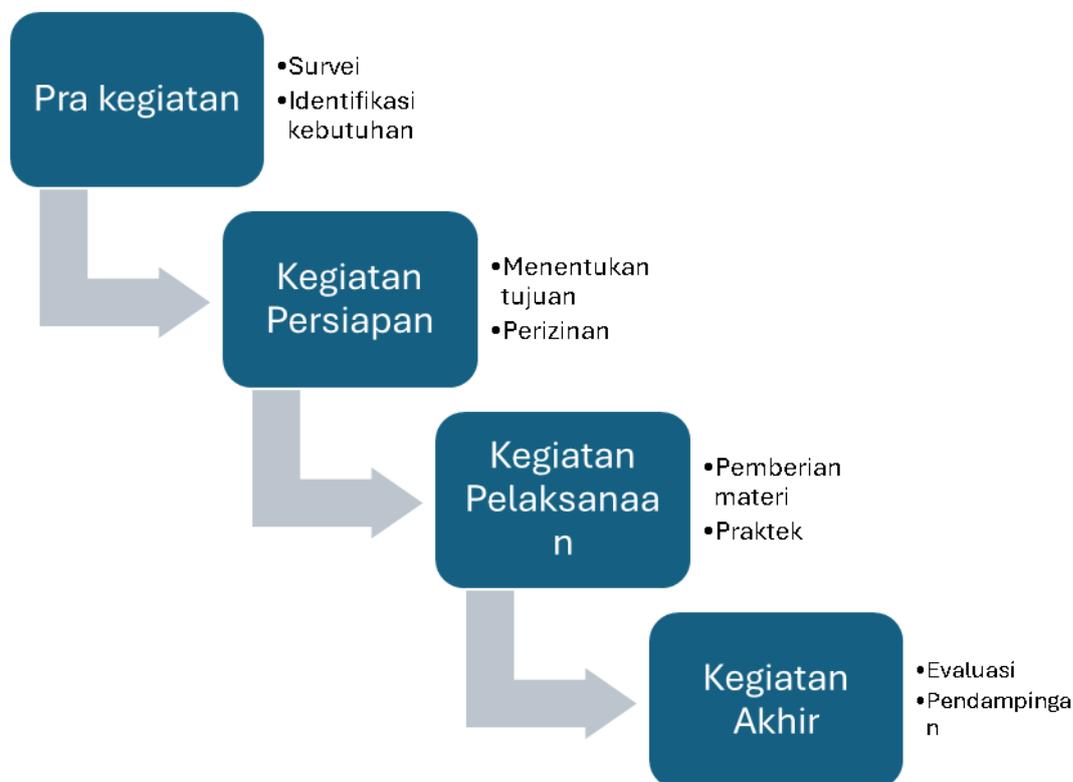
3. Metodologi

Kegiatan pengabdian ini pada dasarnya adalah kegiatan pelatihan. Pelatihan ini dimulai dari pengarahan atau pemberian materi tentang kelebihan aplikasi Kahoot. Setelah itu kegiatan dilanjutkan tanya jawab dan diskusi antara peserta dengan Tim, Selanjutnya adalah praktek langsung penggunaan aplikasi Kahoot yang dimulai dari pengunduhan aplikasi pembuatan materi hingga pembuatan soal-soal interaktif.

Sasaran peserta kegiatan ini adalah para guru di sekolah MI Roudlotul Ulum Mojosari yang berjumlah 15 orang. Kegiatan ini dilaksanakan pada salah satu ruang kelas sekolah tersebut. Acara dimulai dengan kata sambutan dan perkenalan antara pihak sekolah dan Tim Pelaksana. Pada kegiatan ini,

dilibatkan mahasiswa sebagai pemberi materi dan didukung pula oleh dosen-dosen pelaksana kegiatan salah satunya adalah Muhammad Naharuddin Arsyad. M.Pd yang bertindak sebagai ketua pelaksana.

Secara umum, metode pelaksanaan kegiatan tersebut dalam dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan ini dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu pra kegiatan yang berisi tentang survei lokasi dan identifikasi kebutuhan guru, koordinasi antara Tim Pelaksana dan Kepala Sekolah, pendalaman materi literatur. Tahapan berikutnya adalah kegiatan persiapan berisi kegiatan pendalaman tujuan dan manfaat kegiatan dan terkait proses surat menyurat kegiatan seperti surat persetujuan kerjasama kegiatan dan surat ijin melaksanakan kegiatan.

Tahapan ketiga adalah kegiatan pelaksanaan. Pada tahap ini meliputi pemberian pre-test berupa angket sebelum materi diberikan, dilanjutkan pemberian materi, praktek materi kegiatan dan diskusi. Tahapan terakhir adalah penutup dari kegiatan dimana dalam tahap ini dilakukan pendampingan bagi guru-guru untuk pendalaman materi yang diberikan dan dilanjutkan dengan evaluasi (post test) hasil kegiatan yang berguna untuk mengetahui sejauh mana penyerapan materi yang telah diberikan.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan judul Pelatihan Pemanfaatan Kahoot Sebagai *Game-Based Learning* Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah ini telah dilaksanakan di ruang aula sekolah MI Roudlotul Ulum Mojosari. Peserta yang hadir dan mengikuti kegiatan tersebut berjumlah 15 guru dan semuanya ikut secara penuh serangkaian kegiatan sampai berakhir. Kegiatan ini termasuk kegiatan tematik yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para guru untuk menambah referensi pilihan media pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran. Guru juga dapat menambah keterampilannya untuk membuat evaluasi berbasis game based-learning menggunakan kahoot. Aplikasi ini dapat menjaga motivasi belajar siswa terutama pembelajaran secara daring yang biasanya membuat siswa cenderung bosan sehingga dengan pemanfaatan aplikasi ini tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Adapun hasil kegiatan PKM tersebut dapat dijelaskan melalui 2 (dua) hasil kegiatan, yakni hasil Pre-test dan hasil Post-test:

A. Hasil Pre Test

Sebelum penyampaian materi tentang Kahoot dan operasional penggunaannya, para guru diminta untuk mengerjakan soal-soal pre-test terlebih dahulu dan hasilnya adalah diperoleh nilai rata-rata 43,2%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut masih dalam kategori kurang sehingga program pelatihan ini menjadi salah satu cara yang tepat untuk mejadikan para guru terampil dalam menggunakan aplikasi Kahoot ini. Dari data yang diperoleh, menunjukkan bahwa sebagian kecil guru sudah mengetahui aplikasi Kahoot ini namun belum pernah mempraktekkannya secara langsung sehingga tidak mengetahui fitur-fitur yang ada pada aplikasi Kahoot ini.

Setelah didapat hasil pretest ini, dilanjutkan dengan kegiatan pemberian materi yang disampaikan oleh bapak Muhammad Naharuddin Asyad & Dany Miftahul Ula. Setelah penyampaian materi, para guru langsung diinstruksikan untuk membuat akun dan mempraktekkan materi yang didapat. Para guru juga mencoba mensimulasikan hasil pembuatan kuis/soal yang telah dibuat kepada para siswa.

B. Hasil Post Test

Setelah diberikan materi mengenai fitur-fitur dan praktek secara langsung menggunakannya, terjadi peningkatan nilai hasil post tes yaitu rata-rata 70,1 %.

Hasil Post-Test		
Player	Score	Accurary
Responden 1	95	76%
Responden 2	80	64%
Responden 3	90	72%
Responden 4	95	76%
Responden 5	90	72%
Responden 6	90	72%
Responden 7	80	64%
Responden 8	95	76%
Responden 9	95	76%
Responden 10	95	76%
Responden 11	70	56%
Responden 12	80	64%
Responden 13	85	68%
Responden 14	95	76%
Responden 15	80	64%
Total		1052
Rata-rata		70,1%

Tabel.1 Hasil Post-tes Peserta Pelatihan Kahoot

Pada saat pelatihan menggunakan Kahoot ini para guru terlihat sangat antusias sekali terutama saat diberikan kesempatan untuk membuat soal tes interaktif sendiri. Masing-masing guru membuat soal-soal tes sesuai mata pelajaran yang mereka ajarkan di sekolah.

Namun karena waktu pelatihan yang terbatas membuat Tim Pelaksana tidak dapat memeriksa satu per satu hasil praktek yang telah dilakukan. Tim Pelaksana menyediakan waktu selama 2 hari untuk pendampingan agar guru-guru di MI Roudlotul Ulum Mojosari ini semakin terampil dan mahir dalam menggunakan aplikasi Kahoot ini. Setelah pelatihan berakhir, didapatkan bahwa semua peserta berhasil membuat materi dan kuis interaktif menggunakan aplikasi Kahoot atau dengan kata lain berhasil meningkatkan ketrampilan para peserta. Pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot merupakan salahsatu alternative metode pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran online (Aryani, 2021). Selain itu, Aplikasi Kahoot! Juga dapat digunakan sebagai instrumen tes pembelajaran di era digital. Kahoot! merupakan aplikasi online berbasis website yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran (Widyasari, 2021).

5. Simpulan

Pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot pada guru-guru di MI Roudlotul Ulum Mojosari telah diselesaikan dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik dimana terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam penguasaan aplikasi Kahoot ini yang dimulai dari pembuatan akun, pengenalan fitur-fitur dan mempraktekkan membuat materi dan kuis/soal-soal interaktif sesuai mata pelajaran yang diampuh.

Daftar Referensi

- Aini, F. N. *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), Vol 6 Nomor 3, 2018 Hal. 249–255
- Christiani N, Adrianto H, Anggraini L.D, Goein A.M. (2019) *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!*.Kabupaten Sukabumi: CV Jejak.
- Aryani D, Patiro S.P.S, Putra S.D. *Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19*. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri, Vol 4 Nomor 1, Desember 2021 Hal. 116-124
- Widyasari N, Santi A.U.P, Sari P.K, Sundi V.H. *Pelatihan Kahoot Sebagai E-Assesment Untuk Guru SD Di Cikole, Sukabumi*. Jurnal An-nas: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol 1 Nomor 2, Oktober 2021 Hal 7-14