

PELATIHAN PENGGUNAAN *PLATFORM KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SDIT AL IMAM KUNINGAN

Nunu Nugraha*

nunu.nugraha@uniku.ac.id

Corresponding author

Dadan Nugraha

dadan.nugraha@uniku.ac.id

UNIVERSITAS KUNINGAN

ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic, the transition from offline to online learning paradigms presents a significant challenge for the government, teachers, parents, and students. Online learning is one of the attempts made by the institution to facilitate the learning process. One of the barriers to implementing online learning is the teacher's capacity to grasp technology, particularly the utilization of learning programs. Teachers must be able to incorporate technology into learning, which necessitates knowledge and application. SDIT Al Imam Kuningan hosted this community service program. The goal of this program is to train instructors on how to use the Kahoot learning platform. Kahoot is a game-based learning platform that is utilized as instructional technology in schools and other educational institutions. This curriculum employs a lecture and practice technique. This training session lasted one day and was attended by instructors from the school. Based on the outcomes of the training activities, the instructors can engage in the training with great enthusiasm. Teachers can utilize the Kahoot platform as a medium of learning and assessment for students according to the simulations and practices that have been carried out. Trainees can create their own questions and upload them to the Kahoot platform. The Kahoot platform is a tool for teaching and learning innovation.

Keywords: *Innovation, Kahoot, Learning, Training, Technology.*

ABSTRAK

Perubahan pembelajaran dari model pembelajaran luring menjadi daring di masa Pandemi Covid-19 menjadi tantangan besar baik bagi pemerintah, guru, orang tua, serta peserta didik. Pembelajaran daring menjadi salah satu upaya dilakukan oleh pihak sekolah agar proses pembelajaran dapat tetap dilaksanakan. Kemampuan guru dalam penguasaan teknologi khususnya penggunaan aplikasi untuk pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam melaksanakan pembelajaran daring. Guru harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan hal ini dibutuhkan pengetahuan dan kemampuan dalam menerapkannya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDIT Al Imam Kuningan. Tujuan kegiatan ini yaitu untuk memberikan pelatihan kepada para guru dalam pemanfaatan *platform Kahoot* untuk pembelajaran. *Kahoot* merupakan sebuah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya. Metode yang digunakan dalam PKM yaitu ceramah dan praktik. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari yang diikuti oleh guru-guru di sekolah. Berdasarkan

hasil kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, para guru dapat mengikuti pelatihan dengan sangat antusias. Melalui simulasi dan praktik yang telah dilakukan, para guru sudah dapat menggunakan *platform Kahoot* sebagai salah satu media pembelajaran dan evaluasi bagi siswa. Peserta pelatihan dapat menyusun soal dan menerapkannya pada *platform Kahoot*. *Platform Kahoot* menjadi salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam inovasi pembelajaran.

Kata kunci: Inovasi, Kahoot, Pembelajaran, Pelatihan, Teknologi.

1. PENDAHULUAN

Selama 2 tahun terakhir kejadian pandemi *Covid-19* yang melanda dunia membawa sejumlah hikmah bagi umat manusia termasuk di dunia pendidikan. Pendidik, siswa dan sumber belajar yang seyogyanya berinteraksi dalam lingkungan pembelajaran fisik (kelas) harus terpisah secara ruang dan waktu. Pada saat pandemi proses pembelajaran harus tetap berjalan, sehingga penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu alat dalam pelaksanaan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berlangsung secara daring di masa pandemi tentunya tidak dapat berjalan dengan baik beberapa sekolah. Dalam lingkungan sekolah sendiri kendala yang dihadapi diantaranya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang belum memadai, misalnya jaringan internet dan komputer. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran daring diantaranya fasilitas komputer, jaringan internet, serta kemampuan guru dalam mempersiapkan pembelajaran secara daring. Penelitian (Naziah et al., 2020) menyimpulkan bahwa selama pembelajaran daring, keaktifan belajar siswa tidak sepenuhnya dapat dicapai sesuai dengan indikator keaktifan belajar karena faktor kurangnya alat peraga dan terbatasnya akses internet. Saat ini tantangan bagi guru yaitu harus mampu mengembangkan kompetensi secara mendasar melalui penggunaan perangkat TIK dalam proses pembelajaran.

Saat ini pembelajaran daring tidak hanya diterapkan pada kondisi pandemi saja, tetapi saat ini pembelajaran dengan memanfaatkan TIK menjadi salah satu

pilihan tepat bagi guru agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan menarik bagi siswa. Begitu juga proses pembelajaran yang diselenggarakan di SD IT AL Imam Kuningan, selama masa pandemi proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan TIK. Berbagai kendala dihadapi baik oleh pihak sekolah, para guru, serta siswa selama pelaksanaan pembelajaran daring. Berdasarkan hasil observasi awal ke sekolah tersebut, didapatkan informasi terkait hambatan-hambatan yang dialami selama proses pembelajaran daring. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas serta kemampuan guru dalam mempersiapkan media pembelajaran menjadi kendala yang lebih dominan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Disamping itu kesiapan siswa dalam menggunakan media ajar yang digunakan oleh guru menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran daring. Sehingga perlu adanya upaya menyelesaikan permasalahan yang terjadi terutama dalam mengatasi hambatan-hambatan yang ditemui selama pembelajaran daring.

Revolusi Industri 4.0 (RI 4.0) memunculkan paradigma baru dalam pendidikan, yaitu *Education 4.0* (Pendidikan 4.0). Hal ini dampak dari kebutuhan tenaga kerja terampil di era RI 4.0. (Supriatna & Karmudiandri, 2020). Salah satu tantangan saat ini yaitu bagaimana meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan salah satu produk teknologi informasi yaitu aplikasi. Penggunaan media pembelajaran daring telah digunakan dan memberikan dampak positif pada pembelajaran siswa

(Andrisyah et al., 2021; Awiria et al., 2022; Jamiludin et al., 2020; Rahmawati et al., 2020). Pemanfaatan aplikasi *Google Form* sebagai media pembelajaran saat pandemi dapat dijadikan sebagai latihan, kuis dan tugas. Menurut (Harmelia et al., 2022) penggunaan media *google form* sangat mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran secara daring yaitu media pembelajaran aplikasi *Kahoot* (Rahim et al., 2022). Penelitian (Tóth et al., 2019) menyimpulkan bahwa penerapan *gamification Kahoot* ke dalam proses pembelajaran memiliki hasil positif pada keterlibatan siswa, motivasi dan pengalaman belajar secara keseluruhan. Hasil penelitian (Zhang & Yu, 2021) menunjukkan bahwa *platform Kahoot* jika digunakan secara tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan aplikasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran menjadi salah satu pilihan bagi para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran berbasis aplikasi menjadi hal yang cukup menarik bagi siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif, disamping itu dapat membuat suasana pembelajaran tidak monoton atau jenuh (Lutfi et al., 2020). Ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi bagi siswa dapat memberikan pengalaman baru dan membuat suasana belajar bagi mereka menjadi lebih menyenangkan.

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. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan cara memanfaatkan teknologi berupa aplikasi sebagai alat bantu dalam

proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi aplikasi saat ini tidak hanya pada saat pembelajaran daring disaat pandemi, tetapi tantangan ke depan adalah bagaimana para guru membuat inovasi-inovasi pembelajaran yang menarik bagi siswa, agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil positif bagi siswa juga proses yang lebih menarik dan memberikan tantangan selama kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Irwan & Waldi, 2019) bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar peserta didik sehingga perlu untuk dikembangkan. Penggunaan aplikasi juga dapat menjadi alternatif guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran siswa. Pemanfaatan aplikasi *Google Form* sebagai media pembelajaran saat pandemi dapat dijadikan sebagai latihan, kuis dan tugas (Rahim et al., 2022). Aplikasi *Google Form* akan sangat mudah untuk dioperasikan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

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.

2. METODOLOGI PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) diawali dengan persiapan awal yaitu melakukan survey untuk memperoleh data dan menganalisis

kebutuhan mitra PKM. Tahapan kegiatan PKM disusun kedalam pendekatan tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Pendekatan Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
Sumber: Olah Data Penulis (2022)

Ketua tim PKM melakukan wawancara dengan kepala sekolah SD IT Al Imam Kuningan guna mengetahui kebutuhan peserta pelatihan berupa materi pelatihan serta kebutuhan perangkat penunjang yang perlu disediakan oleh peserta agar pelatihan dapat berjalan dengan lancar. Setiap peserta diwajibkan membawa laptop agar pelatihan dapat berjalan sesuai dengan target dan tujuan program pelatihan. Tahap berikutnya, tim PKM menyusun strategi pelatihan meliputi teknis penyampaian, dan penyusunan materi yang akan disampaikan kepada para guru yang mengikuti kegiatan pelatihan. Materi disusun dalam bentuk modul pelatihan yang berisi tahapan-tahapan atau petunjuk dalam menggunakan aplikasi/*platform Kahoot*. Untuk mengetahui kemampuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan penggunaan *platform kahoot* sebagai media pembelajaran maka dibuat soal *pre-tes* untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta dan membuat soal *post-test* dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Tahap selanjutnya yaitu pelatihan penggunaan *platform Kahoot* sebagai media pembelajaran, pada pelatihan para peserta dipandu dalam membuat evaluasi pembelajaran. Pelatihan ini diikuti oleh 12 peserta yaitu guru kelas.

3. HASIL DAN LUARAN

Pada bagian ini akan diuraikan tentang hasil serta pembahasan dari program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama satu hari secara luring (*offline*). Kegiatan pelatihan bertempat di aula rapat sekolah dimulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 13.00 WIB. Kegiatan pelatihan diikuti sebanyak 12 guru di sekolah yaitu guru kelas 1 sampai dengan kelas 6. Pada pelatihan ini, kegiatan dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama yaitu pemaparan materi dan sesi kedua yaitu simulasi dan praktek secara langsung. Materi sesi pertama disampaikan melalui pemaparan menggunakan slide presentasi, materi yang disampaikan meliputi jenis-jenis aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi, serta bagaimana memilih media/aplikasi yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa khususnya bagi siswa di sekolah dasar. 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 yang hadir ada beberapa peserta juga yang sudah mengetahui dan pernah menggunakan beberapa aplikasi/*platform* yang digunakan pada proses pembelajaran.





Gambar 2. Peserta Kegiatan Pelatihan Platform Kahoot

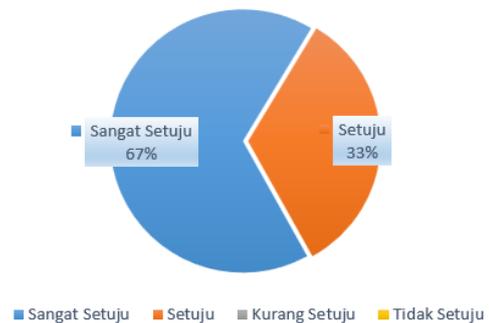
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Pada sesi kedua para peserta diberikan materi melalui simulasi dan praktek secara langsung. Peserta pelatihan dipandu secara langsung bagaimana menggunakan platform Kahoot. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu, pertama membuat akun pada platform Kahoot, kedua membuat soal dan mengelola soal pada aplikasi, dan ketiga membagikan kepada siswa tautan soal pada Kahoot. Pada sesi praktik ini, para peserta dapat mengikuti tahapan demi tahapan dengan baik dalam menggunakan aplikasi. Soal-soal yang telah

dipersiapkan sebelumnya oleh guru sebelum pelatihan ini dilaksanakan, sangat membantu dalam kelancaran dan efektifitas pelatihan. Disamping itu setiap peserta juga menggunakan perangkat laptop masing-masing sehingga peserta dapat lebih fokus mengerjakan dari setiap tahapan praktik yang disampaikan oleh pemateri. Masing-masing peserta dapat menyelesaikan satu project membuat soal evaluasi pembelajaran yang siap untuk digunakan atau dibagikan kepada siswa.

Kegiatan pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar. Peserta pelatihan dapat mengikuti kegiatan ini dengan sangat antusias. Para peserta mampu menyelesaikan satu bentuk evaluasi pembelajaran melalui pembuatan soal-soal dengan menggunakan platform Kahoot. Untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan pelatihan, selanjutnya penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada peserta pelatihan melalui kuesioner menggunakan google form. Pertanyaan yang disampaikan terkait dengan bagaimana dengan tingkat pemahaman peserta terhadap penggunaan platform Kahoot sebagai salah satu media dan evaluasi pembelajaran. Adapun hasil dari kuesioner yang telah disebar kepada peserta ditampilkan pada Gambar 3.

Saya memahami semua materi yang disampaikan dalam pelatihan.



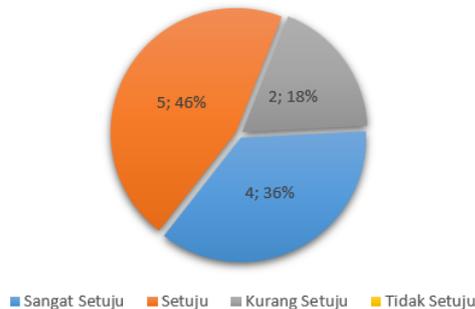
Gambar 3. Tingkat Pemahaman Peserta Terhadap Materi

Sumber: Olah Data Penulis (2022)

Dari gambar 2 diatas, diketahui bahwa sebagian besar peserta pelatihan dapat memahami materi yang disampaikan. Hal ini tercermin dalam hasil pembuatan

evaluasi pembelajaran menggunakan *platform Kahoot*. Disamping itu para peserta pelatihan tertarik untuk dapat menerapkan media ini untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil jawaban responden sebanyak 36% menjawab sangat setuju, 46% setuju, dan 18% kurang setuju seperti yang ditampilkan pada gambar 4.

Saya tertarik untuk menggunakan platform Kahoot dalam kegiatan pembelajaran siswa.



Gambar 4. Ketertarikan peserta untuk menerapkan Kahoot dalam pembelajaran.
Sumber: Olah Data Penulis (2022)

Penggunaan *platform Kahoot* dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar perlu dipertimbangkan beberapa hal diantaranya kemampuan siswa menggunakan *platform kahoot*, serta media yang akan digunakan oleh siswa dalam menggunakan *platform Kahoot* ini. Dalam pelaksanaannya, penggunaan media pembelajaran perlu dilakukan persiapan-persiapan dengan baik agar dapat berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta, bahwa walaupun media ini cukup menarik bagi siswa, perlu adanya kesiapan baik dari fasilitas sekolah serta kemampuan para siswa dalam menggunakan *platform Kahoot*.

Secara langsung manfaat dari program pengabdian masyarakat ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi para peserta pelatihan. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru khususnya tentang pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran. Disamping itu perubahan yang terjadi pada aspek kemampuan guru dalam menggunakan *platform Kahoot*

terjadi peningkatan, dimana para guru telah mampu menyusun dan menerapkan *platform* untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian kepada masyarakat dengan tema pelatihan Penggunaan *Platform Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SDIT Al Iman Kuningan telah dilaksanakan secara luring dan dapat berjalan dengan lancar. Para guru sebagai peserta pelatihan dapat mengikuti kegiatan dengan baik dengan mempraktekan langsung dari sesuai dengan modul materi yang diberikan. Peserta pelatihan sudah mampu menggunakan *platform Kahoot* sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran. Pada sesi pelatihan para peserta dapat menyusun soal-soal evaluasi dalam Kahoot dan membagikan tautan yang akan disebarakan kepada siswa.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Universitas Kuningan yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini melalui hibah pendanaan kegiatan pengabdian tahun 2022 ini. Juga kami haturkan ucapan terima kasih kepada kepala sekolah serta Bapak/Ibu guru yang telah berpartisipasi aktif pada kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Semoga kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif bagi sekolah serta kegiatan pembelajaran khususnya di SDIT Al Imam Kuningan dimasa yang akan datang.

6. DAFTAR PUSTAKA

Andrisyah, A., Aditya, B. R., Karnalim, O., Permadi, A., Murad, D. F., Jannah, F., & Nurhas, I. (2021). Pembuatan Soal Kuis Interaktif Berbasis Kahoot! dan Quizziz di Lingkungan Guru PAUD. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6).

- Awiria, A., Prawira, A. Y., Dariyanto, D., & Pujayanah, I. S. (2022). PELATIHAN MENGEMBANGKAN EVALUASI PEMBELAJARAN INOVATIF MENGGUNAKAN GOOGLE FORM, KAHOOT DAN QUIZZIZ DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 9(1). <https://doi.org/10.32699/ppkm.v9i1.2173>
- Harmelia, H., Amelia, D., & Agusti, A. (2022). Bimtek Penggunaan Google Form Sebagai Solusi Pembelajaran Daring Pada Guru Smpn 30 Padang. *Jurnal Dharma Bhakti Ekuitas*, 6(2), 620–626. <https://doi.org/10.52250/p3m.v6i2.407>
- Irwan, I., & Walidi, A. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Jamiludin, J., Darnawati, D., Uke, W. A. S., & M, A. P. A. (2020). Pelatihan Media Kahoot Pada Guru Dalam Proses Evaluasi Belajar. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i2.9661>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). EVALUASI PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR (SD) PADA GURU. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i3.27999>
- Naziah, S. T., Hamdani Maula, L., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2), 109–120.
- Rahim, R., Siregar, R. F., & Ramadhani, R. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Pembelajaran Matematika secara Daring di SMK Nahdlatul Ulama Medan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.54082/jamsi.240>
- Rahmawati, E., Musayyanah, M., & Triwidyastuti, Y. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA ERA PENDIDIKAN 4.0 DI SMK NEGERI 1 TAMBELANGAN SAMPANG. *JPM17: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.30996/jpm17.v5i2.2785>
- Supriatna, D., & Karmudiandri, A. (2020). MICROSOFT OFFICE 365 DAN KAHOOT! 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>
- Tóth, Á., Lógó, P., & Lógó, 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>