

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Di SMA Islam Terpadu Misykat Al Anwar

Training on the Utilization of Kahoot Game-Based Learning Applications at Misykat Al Anwar Integrated Islamic High School

Fatimatuz Zuhriyah¹, Lina Susilowati^{1*}, Munawaroh¹

¹Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Jombang, Jombang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: lina.stkipjb@gmail.com

Diterima: 13-11-2024

Disetujui: 06-12-2024

Dipublikasikan: 21-12-2024

IRAJPKM is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



Abstrak

Penentu keberhasilan pembelajaran seorang guru terletak pada proses pengajaran yang mampu menarik minat siswa sehingga tidak cepat bosan dalam belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran. Sekolah SMA Islam Terpadu Misykat Al Anwar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan Guru mengadakan agenda yakni Gerakan Guru Hebat dan Inovatif. Kegiatan tersebut tidak hanya berpusat pada kemampuan guru, Khususnya media pembelajaran berbasis game yakni kahoot. Media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas yang menciptakan suasana lebih interaktif adalah kahoot. Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini Guru sejumlah 23. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran kahoot. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah berupa ceramah, diskusi dan praktik serta penugasan. Hasil kegiatan pengabdian ini sebagai berikut : (1) Guru mengenal aplikasi Kahoot untuk membuat kuis secara online, (2) peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi kahoot!.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot, Game, Guru, Pembelajaran.

Abstract

The determinant of a teacher's learning success lies in the teaching process, which is able to attract student's interest so that they do not get bored quickly while learning by utilizing learning media. Misykat Al Anwar Integrated Islamic High School, in improving the quality of learning and teacher skills, held an agenda, namely The Great and Innovative Teacher Movement. These activities do not only focus on a teacher's abilities, especially game-based learning media, namely Kahoot! Kahoot is a game-based learning media that teachers can use in the teaching and learning process in class to create a more interactive atmosphere! The target of this community service activity is 23 teachers. This activity aims to improve teachers' skills in using the Kahoot application. The method of implementing this activity is in the form of lectures, discussions, practice, and assignments. The results of this service activity are as follows: (1) Teachers are familiar with the Kahoot application for creating online quizzes, and (2) teachers' skills in using the Kahoot application are improved.

Keywords: Game, Kahoot application, Learning, Teachers.

1. Pendahuluan

Dunia pendidikan, Pendidik merupakan tokoh yang sangat penting. Berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada perilaku guru selama proses pengajaran berlangsung dengan baik.

Oleh karena itu, faktor di atas sangat penting bagi siswa untuk memahami permasalahan. Peningkatan kepercayaan diri siswa dimulai dengan peningkatan kompetensi pendidik. Pendidik dapat menjadi contoh bagi siswanya. Seorang guru juga berperan sebagai fasilitator, teladan, peraga dan penemu.

Menurut (Hapsari dan Fatimah 2021), guru menciptakan inovasi pembelajaran di kelas sehingga lingkungan belajar menjadi lebih aktif dan kreatif sehingga menarik minat siswa untuk berperan di dalam kelas. Siswa dapat mengambil manfaat dari pengalaman belajar sebanyak-banyaknya. Kemampuan guru dalam melakukan inovasi di kelas dapat meningkatkan kompetensi guru itu sendiri. Seorang guru mampu menilai dan mengevaluasi kemampuannya sendiri. Peningkatan kualitas guru dapat dikatakan tercapai melalui penerapan metode pengajaran yang inovatif. Disamping hal tersebut, guru juga harus mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. Disisi lain, perkembangan teknologi yang sangat pesat ini diikuti oleh kebiasaan siswa yang juga sudah biasa dalam keseharian menggunakan gadget, laptop hingga bermain game online. Oleh karenanya untuk lebih menarik minat siswa dalam belajar dan menghindari kebosanan dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

Sekolah SMA Islam Terpadu Misykat Al Anwar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan Guru mengadakan agenda yakni Gerakan Guru Hebat dan Inovatif. Kegiatan tersebut tidak hanya berpusat pada pamaKhususnya media pembelajaran berbasis game yakni kahoot. Kahoot adalah salah satu media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan guru untuk menjadikan kelas lebih interaktif. Dimana guru tetap bisa memantau proses jalannya kegiatan kelas dengan soal yang muncul dilayar proyektor beserta jawabannya. Sedangkan yang muncul dilayar laptop/gawai siswa adalah symbol unik yang disediakan oleh aplikasi tersebut.

Evaluasi pembelajaran untuk mengukur pengetahuan siswa berbasis permainan, dimana bentuk penilaian yang tidak sama dengan pembejaraan konvesional adalah kahoot (Wang dan Tahir 2020). Aplikasi kahoot merupakan media pembelajaran online gratis untuk membuat soal yang dilengkapi dengan video dan gambar (Dismas Wibisono 2015). Fitur feedback dan strategi layaknya sebuah permainan yang terdapat dalam aplikasi ini mampu menggali potensi dan motivasi belajar siswa (Licorish et al. 2018). Selain itu, penggunaan aplikasi ini harus memperhatikan kecepatan jaringan internet (Chiang 2020).

Aplikasi kahoot memberikan dampak yang bagus dalam pendidikan. Melalui aplikasi ini efektifitas pembelajaran meningkat (Irwan, Luthfi, dan Waldi 2019); (Dismas Wibisono 2015). Penelitian (Daryanes dan Ririen 2020) menunjukkan bahwa kahoot! efektif dalam meningkatkan motivasi dan atensi siswa. Aplikasi kahoot mendorong motivasi serta keterlibatan, dan membina serta memperkuat pembelajaran baik dari aspek teoritis maupun praktis Menurut (Lin, Ganapathy, dan Kaur 2018).

Tim pengabdian pada masyarakat ini berupaya memberikan dampak untuk dunia pendidikan melalui “Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot!”. Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah : (1) mengenalkan media pembelajaran berupa aplikasi kahoot, (2) meningkatkan kemampuan guru dalam membuat kuis online.

2. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertempat di SMA Islam Terpadu Misykat Al Anwar yang beralamat di Jl. Gerilya No 52, Desa Kwaron, Kecamatan Diwek, Kabupaten Jombang. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 18 April 2022. Peserta kegiatan adalah Guru yang berjumlah 23 orang. Tujuan kegiatan ini adalah peningkatan ketrampilan guru dalam menggunakan aplikasi

pembelajaran kahoot. Pengabdian menggunakan metode ceramah, diskusi, praktik dan penugasan diakhir kegiatan.

Tabel 1. Metode kegiatan

Metode	Deskripsi
Ceramah	Awal kegiatan, tim menyampaikan materi tentang aplikasi kahoot!
Diskusi dan praktik	Tim dan pserta berdiskusi tanya jawab tentang aplikasi dan penjelasan yang belum dipahami dilanjutkan dengan praktik yang diikuti oleh peserta
Penugasan	Peserta diberikan waktu 15-30 menit untuk membuat sample beberapa soal sesuai bidang mata pelajaran yang diampu dan tugas dikumpulkan berupa link penugasan yang dikumpulkan di google form yang sudah dipersiapkan

Ketercapaian tujuan kegiatan PKM, dievaluasi melalui penugasan yan dikumpulkan di akhir kegiatan dan dijelaskan secara deskriptif naratif.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PKM ini dibagi 3 tahap, pertama yakni materi kahoot yang dipaparkan oleh tim. Kedua mengaplikasi kahoot secara praktik bersama termasuk mendaftarkan menjadi member aplikasi hingga pembuatan kuis dan di sesi ketiga adalah penugasan pembuatan kuis kemudian dikumpulkan.

Tabel 2. Deskripsi pelaksanaan kegiatan PKM

No.	Waktu	Pemateri	Kegiatan
1.	08.00-09.00	Fatimatuz Zuhriyah, S.Pd Nailu Fadhilatil, S.S	<ul style="list-style-type: none"> – Pembukaan – Pemaparan tentang aplikasi kahoot – Perlengkapan yang diperlukan – Kelebihan dan kelemahan – Perbedaan Link untuk guru dan siswa – Penjelasan tentang pembuatan akun kahoot free basic account (tanpa perlu membayar)
2.	09.00-10.30	Dr. Lina Susilowati, ME	<ul style="list-style-type: none"> – Praktikum membuat akun free basic – Praktikum pembuatan quiz dan jenis-jenis yang dapat dipilih – Dilanjutkan tanya jawab mengenai hasil rekap nilai siswa – Tugas dapat diberikan live dan pekerjaan rumah (link) – Dan seluruh peserta uji coba menjadi player pada kahoot
3.	10.30-11.00	Prof. Dr. Muanawaroh, M.Kes	Peserta diberikan tugas untuk menjadi user kahoot dengan membuat soal quiz sesuai maple yang diampu.

Tim menjelaskan langkah-langkah yang harus diketahui dalam mempraktikkan aplikasi kahoot di tahap awal kegiatan. Membimbing pendaftaran dan masuk ke dalam aplikasi kahoot kepada semua peserta dan praktik menjalankan aplikasinya.



Gambar 1. Materi yang disampaikan



Gambar 2. Pemaparan Materi

Selanjutnya seluruh peserta mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh tim secara menyeluruh. Peserta praktik menjalankan aplikasi kahoot dengan pengarahan dari tim. Pada tahap ini peserta yang mengalami kendala atau kesulitan baik ketika akan login membuat akun sampai pada proses mendapatkan mentoring dan pengerahan dari tim. Gambar 3 merupakan photo kegiatan pelaksanaan praktik pelatihan pemanfaatan aplikasi kahoot.



Gambar 3. Praktikum menggunakan aplikasi kahoot

Tahap selanjutnya untuk mengukur pemahaman peserta, seluruh peserta PKM diberikan tugas untuk membuat quiz atau *lesson*, yang kemudian tugas tersebut dikirimkan dalam bentuk link. Materi Quiz yang dibuat sesuai dengan bidang pelajaran yang diampu peserta PKM. hasil pengumpulan tugas seluruh peserta Seperti ditampilkan pada Gambar 4.

Seluruh peserta mengikuti dan mengumpulkan tugas dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengumpulan tugas peserta 100% peserta mengumpulkan tugas. Peningkatan pemahaman akan materi maupun keterampilan dalam mengaplikasikan kahoot dilihat dari hasil tugas yang telah dikumpulkan oleh seluruh peserta utamanya pada saat pembuatan kuis secara online (Arifin dan Hala 2019). Keaktifan peserta pelatihan ditunjukkan dari antusias bertanya dan konsultasi

pada saat menemukan kendala pengaplikasian kahoot. Sejalan hasil pengabdian (Ningsih et al. 2021) bahwa hasil pelatihan aplikasi kahoot meningkatkan keterampilan guru. Secara umum kegiatan berjalan sukses hanya sedikit terkendala pada jaringan internet yang tersedia. Penggunaan media pembelajaran kahoot seperti pembuatan kuis hendaknya memperhatikan penggunaan jaringan internet yang harus bagus sehingga ketika proses aplikasi berjalan tidak terkendala dan mengefisienkan waktu.

1	Times	Score	NAMA	INSTANSI	LINK KAHOT
2	4/18/2022 8:38:27	0	Yandi Rahmawati	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/000110267?challenge-id=128a9f6a-744b-402a-81c0-8ed072af6e1c
3	4/18/2022 8:48:18	0	Anis Zainna Maryanto	SMA IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/087785787?challenge-id=01233e4-8d1-4178-a9d0-e4101025c582
4	4/18/2022 8:48:55	0	Umi Kalsam	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/041973557?challenge-id=0b73879-3904-43a3-99e6-a5eb000b7301
5	4/18/2022 8:52:59	0	RIANA RAHMAH	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/094474887?challenge-id=8b33e721-351c-4853-a576-3d10eaa826b4
6	4/18/2022 8:53:14	0	Rizki Amrudin Y	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/099202847?challenge-id=5c02651-2a63-4468-a471-22d170224392
7	4/18/2022 8:56:17	0	Fahri Hidayati	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/021087217?challenge-id=0b081c01-4c1d-47a2-bd60-0384834e2111
8	4/18/2022 8:58:14	0	INDAHITA LAJALUL A	SMA IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/093725227?challenge-id=25b44d8-4921-4c44-b950-23a11ca7d85
9	4/18/2022 8:01:02	0	ENDANG IRI	SMA IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/061792607?challenge-id=b3d47616-4663-4268-83b8-4d85e03e425
10	4/18/2022 8:02:04	0	Anisa Zakayah	SMA IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/080286727?challenge-id=0d6a75da-2688-471d-832b-1610031e563
11	4/18/2022 8:02:07	0	Himi Masitoh	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/02827847?challenge-id=001d159-2339-431e-9215-0391131a12d4
12	4/18/2022 8:04:55	0	LILIK KARBIMAH	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/020335067?challenge-id=0b41804-870b-470a-81a4-372c0a3026a7
13	4/18/2022 8:05:20	0	Muhammad Haqim	SMA IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/016718827?challenge-id=2e043e4-2885-4c10-8142-43d88-88919a
14	4/18/2022 10:37:32	0	FATHURROHMAN	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/044556877?challenge-id=0793763-5877-4914-842b-5-2661a10a3
15	4/18/2022 10:38:44	0	M. Syahrul Rizki	SMA IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/qan=02771803?wiler_method=link
16	4/18/2022 10:38:50	0	CHURIL JANNAH	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/041000727?challenge-id=0d1-8cd1-8004-4268-a15c-81451-933d0
17	4/18/2022 10:40:23	0	Masitoh	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/040317067?challenge-id=5d07802-176d-470c-8726-0317aaa2b05
18	4/18/2022 10:40:50	0	Ratna Andikaean	SMA IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/052511947?challenge-id=913611b-4e2a-4e0d-876c-8621d1216a8
19	4/18/2022 10:41:22	0	Dto Gailu Sundewa	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/069545267?challenge-id=5e0a2011-3368-43e7-a530-af10ed486601
20	4/18/2022 10:43:15	0	AYANTRI MANDASARI	SMA IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/02816487?challenge-id=081-c001-50fd-46ad-a807-0100203b729a
21	4/18/2022 10:44:30	0	Ali Indan Kurnali	SMA IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/09728247?challenge-id=44739a-852a-4710-8ad8-0cc0748d04
22	4/18/2022 10:45:10	0	Indah Prasetya Ningsih	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/040316027?challenge-id=c83-3204-7d6c-4e07-250b-177b-7d093
23	4/18/2022 10:46:14	0	LUTFIH NIBAB	SMP IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/026985487?challenge-id=c8988ed-7428-45c1-8913-8ac8d11d1d5
24	4/23/2022 10:29:26	0	FUDA ANDARA ZULH	SMA IT Misykat Al Anwar	https://kahoot.it/challenge/07033927?challenge-id=0e2a3368-5788-4e09-83ad-477081485533

Gambar 4. Pengumpulan link tugas peserta

4. Kesimpulan

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Islam Terpadu Misykat Al Anwar adalah sebagai berikut : (1) Peserta dalam hal ini guru lebih mengenal media pembelajaran inovatif yaitu kahoot, (2) Peningkatan kemampuan guru dalam membuat soal melalui jaringan internet.

Ucapan Terima Kasih

Disampaikan terimakasih kepada SMA Islam Terpadu Misykat Al Anwar yang telah berkenan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Daftar Pustaka

Arifin, Arifah Novia, dan Yusminah Hala. 2019. "Pemanfaatan Kahoot sebagai Quiz Game Interaktif Bagi Pendidik di Kabupaten Gowa." *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2019* (8): 526–29.

Chiang, Hui Hua. 2020. "Kahoot! in an efl reading class." *Journal of Language Teaching and Research* 11 (1): 33–44. <https://doi.org/10.17507/jltr.1101.05>.

Daryanes, Febblina, dan Deci Ririen. 2020. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa." *Journal of Natural Science and Integration* 3 (2): 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.

Dismas Wibisono. 2015. "The Effects Of Kahoot! In Teaching Reading To Tenth Grade Students" 5 (45): 6.

Hapsari, Intan Indria, dan Mamah Fatimah. 2021. "Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon." *Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0*, 187–94.

- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Waldi. 2019. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8 (1): 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.
- Licorish, Sherlock A., Helen E. Owen, Ben Daniel, dan Jade Li George. 2018. "Student perception Kahoot." *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13 (9): 1–24.
- Lin, Debbita Tan Ai, M. Ganapathy, dan Manjet Kaur. 2018. "Kahoot! It: Gamification in higher education." *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities* 26 (1): 565–82.
- Mukhtar, Agus, Rifki Hermana, Aan Burhanudin, dan Hisyam Ma'mun. 2024. "Pendampingan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek (Teaching Factory) Di SMK N 1 Alian Kebumen". *IRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (IRAJPKM)* 1 (3):36-41. <https://doi.org/10.56862/irajpkm.v1i3.86>.
- Ningsih, Yunika Lestaria, Nila Kesumawati, Putri Fitriasari, Dina Octaria, Allen Marga Retta, dan Tika Dwi Nopriyanti. 2021. "Peningkatan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Kahoot Bagi Guru Di Sma Negeri 11 Palembang." *Jurnal Terapan Abdimas* 6 (1): 96. <https://doi.org/10.25273/jta.v6i1.7726>.
- Wang, Alf Inge, dan Rabail Tahir. 2020. "The effect of using Kahoot! for learning – A literature review." *Computers and Education* 149 (May 2019): 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.