



## **Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Guru di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan**

**Ari Fujiarti<sup>1</sup>, Indri Dwi Ariyani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Pamulang

[dosen02920@unpam.ac.id](mailto:dosen02920@unpam.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Kahoot media is very useful for teachers and students in the evaluation process both in class and outside the classroom. The method of implementing the activity is providing training and mentoring to teachers. The results of this service are positive results in terms of increasing competitiveness and values in the field of education in the partner's fostered areas. The increase in competitiveness in question is increasing the ability to utilize technology and information as a form of digital literacy. In addition, the improvement in educational values in question is the understanding of children regarding the behavior of utilizing technology such as the use of cellphones, tablets, and laptops not only for playing games, or social media, but technology can also be used for learning, namely through kahoot media. The sustainability of the program after PKM is completely completed is returned to the school to continue the implementation of this learning application.*

**Keywords:** Kahoot application, learning media

### **ABSTRAK**

Media *kahoot* sangat bermanfaat untuk guru dan siswa dalam proses evaluasi baik di kelas maupun di luar kelas. Metode pelaksanaan kegiatan yaitu pemberian pelatihan dan pendampingan pada guru. Hasil dari pengabdian ini adalah adanya hasil positif dalam hal peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Peningkatan daya saing yang dimaksud adalah peningkatan kemampuan memanfaatkan teknologi dan informasi sebagai bentuk literasi digital. Disamping itu, perbaikan tata nilai pendidikan yang dimaksud adalah pemahaman para anak mengenai perilaku memanfaatkan teknologi seperti penggunaan handphone, tablet, dan laptop bukan hanya untuk bermain game, ataupun sosial media, tetapi teknologi juga dapat digunakan untuk belajar yaitu melalui media *kahoot*. Keberlanjutan program setelah PKM selesai sepenuhnya dikembalikan kepada pihak sekolah untuk melanjutkan implementasi aplikasi pembelajaran ini.

**Kata kunci:** aplikasi Kahoot, media pembelajaran

## PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran dapat dinilai dari kemampuan peserta didik dalam memahami konsep-konsep materi dan dari evaluasi hasil belajar. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan strategi, model, dan media pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran dapat membantu mendapatkan informasi, ide, keterampilan, dan cara berpikir (Suprijono, 2011:46). Selain pemilihan model pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memperjelas informasi, memusatkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar dan mendorong prestasi belajar (Arsyad, 2014:3). Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Media yang baik akan diharapkan mampu mendukung variasi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik (Suryani, dkk. 2018:4). 128

Saat ini, kita telah memasuki revolusi industri 4.0, yakni era dimana dunia teknologi masuk dalam dunia pendidikan. Pada akhirnya, situasi seperti ini menuntut kemampuan guru untuk beradaptasi, menguasai dan memiliki kompetensi dalam menggunakan alat-alat teknologi guna mendukung proses pembelajaran. Teknologi digital diharapkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, dengan memanfaatkan teknologi digital diharapkan dapat menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kendala yang mungkin dihadapi saat pembelajaran adalah keterbatasan guru dalam menguasai perangkat atau aplikasi pendukung kegiatan pembelajaran, peserta didik yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, dan timbulnya rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya guru juga dapat memperhatikan karakteristik peserta didik dan minat belajar yang disukai di era digital.

Ada beberapa aplikasi online yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis *game* yang mudah diakses dan *user friendly*. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kuis seperti kegiatan *pre test* atau *post test*, atau soal-soal yang harus dipecahkan. *Kahoot* memuat fitur kuis, *game*, diskusi, dan survei. *Game* dan diskusi dapat dimainkan secara

individu atau kelompok. Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* diharapkan dapat meningkatkan interaktifitas dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan saat proses pembelajaran. Aplikasi ini sangat cocok untuk generasi digital yang menyukai tampilan dan fitur-fitur yang cukup menarik, sehingga diharapkan dapat mendukung proses belajar.

## **METODE**

Metode yang digunakan adalah:

1. Metode ceramah; penyampaian materi dari pembicara menggunakan slide power point;
2. Metode tanya jawab; pengajuan pertanyaan dari peserta mengenai materi yang belum dipahami;
3. Metode studi kasus; penyajian bukti-bukti kasus terkait media pembelajaran di kelas;
4. Metode diskusi; sharing peserta mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis games aplikasi

Materi kegiatan yang diberikan kepada peserta dengan penjelasan sebagai berikut: Memberi kesempatan para peserta untuk membuat akun aplikasi kahoot dan membuat soal-soal kemudian dijawab oleh para peserta lainnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan awal yang dilakukan sebelum melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) adalah membuat perencanaan. Pembuatan perencanaan ini diharapkan mampu memperlancar pelaksanaan PKM. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan tersebut meliputi:

1. Kordinasi tim PkM
2. Pembuatan skenario PkM
3. Pembuatan Materi
4. Pembuatan soal pretest dan postets
5. Kordinasi dengan pihak SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan

Koordinasi dengan tim dilaksanakan melalui percakapan Whatsapp, pertemuan insidental dan virtual meeting menggunakan Google Meet.

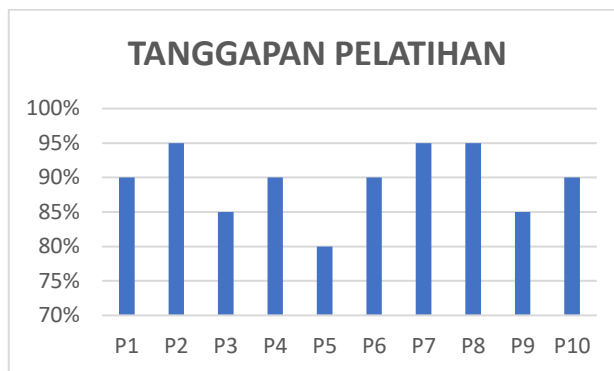
Kegiatan pelatihan dipandang akan berhasil apabila sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karenanya sebelum kegiatan dilaksanakan maka tim pengabdian menyusun materi pelatihan secara terstruktur dan logis dengan harapan bahwa materi-materi yang akan disajikan pada kegiatan pelatihan tersebut berkesinambungan antara satu materi dengan materi yang lain. Tim Pengabdian Kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa pelatihan pengenalan Kahoot bagi guru SD di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan ini dilakukan oleh dua orang dosen yaitu:

- 1) Ari Fujiarti, S.Pd., M.Pd. Dosen, dengan bidang kajian pembelajaran
- 2) Indri Dwi Ariyani, S.Pd., M.Pd. Dosen, dengan bidang kajian penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran.

Selama proses pelaksanaan pembuatan soal dan uji coba evaluasi, tampak antusias dari para peserta pelatihan. Hal tersebut tampak terlihat dari banyaknya peserta yang bertanya dan berdiskusi dalam membuat soal maupun mengetik soal menggunakan aplikasi kahoot. Penggunaan aplikasi Kahoot merupakan hal yang baru bagi guru-guru peserta pelatihan. Oleh sebab itu proses pembuatan kahoot dimulai dengan pembuatan akun terlebih dahulu di website <https://kahoot.com> dengan memasukkan email dan password. Kemudian akan muncul pilihan pengguna kahoot sebagai guru, siswa atau umum. Peserta pelatihan memilih sebagai guru/*teacher* sesuai dengan profesinya. Setelah itu join kahoot!.

Setelah peserta dapat login selanjutnya adalah membuat quiz dengan klik *create* lalu lanjut ke pembuatan soal. Soal diinput dengan mengklik *add question*. Penulisan soal juga dapat disertakan gambar, mengatur lamanya waktu mengerjakan per soal, dan pilihan jawaban. Setelah selesai maka peserta akan diminta untuk mengisi identitas quiz yang akan dibuat (judul quiz, deskripsi singkat, bahasa, sasaran dll). Di akhir akan ada kode yang harus diberikan ke siswa. Pelatihan dilakukan dari pengenalan sampai kepada proses uji coba penggunaan kahoot! Pada soal yang telah dibuat oleh peserta. Hal tersebut dilakukan dengan harapan guru-guru mampu dan tidak merasa kesulitan untuk mengimplementasikan hasil pelatihan ke dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Kegiatan pelatihan ini diharapkan memberikan dampak positif bagi guru-guru khususnya mereka yang telah diberikan pelatihan.



Sebuah peralatan dapat bermanfaat atau tidak bergantung dari penggunaannya. Teknologi yang terus berkembang dapat menjadi alat yang bisa meningkatkan kualitas pendidikan kita jika pengguna khususnya guru memiliki kemampuan literasi digital yang baik. Dengan menggunakan teknologi secara bijak, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan menarik bagi siswa. Namun, penting untuk tetap mempertimbangkan kebutuhan siswa, mendukung pengajaran dengan strategi yang tepat, dan memastikan bahwa teknologi digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

PkM ini dirancang berbentuk pelatihan, maka sebelum pelaksanaan harus direncanakan. Hal ini dikarenakan pelatihan merupakan proses pembelajaran, jadi perencanaan sangat berperan penting untuk mencapai tujuan pelatihan. Menurut Siagian (dalam Schraw, 2011) pelatihan merupakan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan seseorang atau kelompok orang tertentu. Selanjutnya Abdillah, dkk (2019) menyatakan bahwa perencanaan wajib dilaksanakan bagi seorang guru agar proses pembelajaran terlaksana secara efektif dan efisien. Adapun Brookhart (2010) menyatakan bahwa perencanaan dapat menghindarkan kegagalan pembelajaran ataupun keberhasilan yang bersifat untung-untungan.

Menurut Prof. Wina Sanjaya dalam bukunya, perencanaan berasal dari kata rencana yaitu pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, proses suatu perencanaan harus dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai melalui analisis kebutuhan serat dokumen yang lengkap, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Ely (1979), mengatakan bahwa perencanaan itu pada dasarnya adalah suatu proses dan cara berfikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan. Kaufman (1972) memandang bahwa

perencanaan itu adalah sebagai suatu proses untuk menetapkan “kemana harus pergi” dan bagaimana untuk sampai ke “tempat” itu dengan cara yang paling efektif dan efisien. Terry (1993) mengungkapkan bahwa perencanaan itu pada dasarnya adalah penetapan pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

## **KESIMPULAN**

Pelatihan menekankan pentingnya penggunaan data hasil kuis untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, baik pada level individu siswa maupun secara keseluruhan kelas. Ini memungkinkan guru menyesuaikan materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru diperkenalkan dengan berbagai fitur Kahoot, seperti membuat kuis, survei, dan diskusi. Ini membantu mereka meningkatkan keterampilan teknologi yang diperlukan untuk pembelajaran digital. Guru dapat memanfaatkan Kahoot untuk memberikan umpan balik secara real-time. Hal ini membantu siswa memahami konsep yang belum dikuasai dan memperbaiki kesalahan mereka dengan cepat. Kahoot, dengan format kuis interaktifnya, merangsang minat dan keterlibatan siswa. Ini memfasilitasi pembelajaran aktif, di mana siswa berpartisipasi secara langsung, membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Kahoot dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari pengenalan materi baru hingga review dan evaluasi. Fleksibilitas ini memungkinkan guru mengintegrasikan Kahoot ke dalam berbagai aspek kurikulum.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar., 2014, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Christiani, Natalia., Adrianto, Hebert., Anggraini, Lya Dewi., 2019, *Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT*. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261- 272.
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(2), 297-301.

- Mustikawai, Fenny Eka., 2019, "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia", dalam Prosiding Bulan Bahasa, Hal 99- 104.
- Permendikbud No.23 Tahun 2020 tentang standar penilaian pendidikan.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A, 2019, "Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0", Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus,1-7, Diunduh di [http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27\\_Aprilia\\_Riyana.pdf](http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27_Aprilia_Riyana.pdf)
- Suhartatik, T. (2020). Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional. Malang: Ahlimedia Press.
- Suprijono, Agus., 2011, Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A., 2018, Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Rosda Karya.
- Wahono, Romi Satria., 2007, "Sistem eLearning Berbasis Model Motivasi Komunitas", dalam Jurnal Teknodik No. 21/XI/Teknodik/Agustus/2007.
- Woit, D., & Mason, D. (2003, January). Effectiveness of online assessment. In *Proceedings of the 34th SIGCSE technical symposium on Computer science education* (pp. 137-141).
- Wijayanti, A., Subekti, E. E., Agustini, F., & Cahyadi, F. (2021). PELATIHAN ONLINE ASSESSMENT MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU SD. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, No. 2, pp. 24-33)