

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Daring Kahoot* dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Guru SMPK Kalam Kudus Merauke

John Yoro Parlindungan<sup>1</sup>, Ivylentine Datu Palittin<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Kimia<sup>1</sup>, Pendidikan Fisika<sup>2</sup>, Universitas Musamus

e-mail: [parlindungan\\_fkip@unmus.ac.id](mailto:parlindungan_fkip@unmus.ac.id)<sup>1</sup>, [ivyalentine@gmail.com](mailto:ivyalentine@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh tuntutan pendidikan saat ini dimana guru harus mengembangkan penilaian terhadap peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, guru juga harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pelaksanaan ujian dengan CBT. Media *Kahoot* adalah salah satu software yang dapat digunakan dalam pelaksanaan CBT. Pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan untuk dapat memberikan pemahaman kepada guru dalam melaksanakan evaluasi yang menyenangkan, memberikan kemampuan kepada guru untuk dapat menggunakan *Kahoot*, dan mengaplikasikan soal ujian yang telah disusun ke dalam *Kahoot*. Metode pelaksanaan pengabdian ini yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah memberikan pemahaman kepada guru dalam menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran terutama evaluasi pembelajaran secara interaktif, serta memampukan guru untuk mengaplikasikan soal tes ke dalam *Kahoot*.

**Kata Kunci:** *Evaluasi, Kahoot, SMP*

### Abstract

This community service activity is motivated by the current demands of education where teachers must develop assessments of students who are able to measure abilities as well as be carried out in a fun way. In addition, teachers must also be able to take advantage of technological developments in the implementation of CBT exams. Kahoot is a software that can be used in the implementation of CBT. This software is very easy to operate because it does not require a complicated programming language. This service is carried out to be able to provide understanding to teachers in carrying out fun evaluations, provide the ability for teachers to be able to use Kahoot, and apply exam questions that have been compiled into Kahoot. The method of implementing this service is preparation, implementation, and evaluation. At the end of the activity, participants' responses were given a questionnaire. Based on the results of this service, it can be concluded that (1) this activity has provided an understanding to teachers in using Kahoot Media as a learning medium, especially interactive learning evaluation; (2) This activity has enabled teachers to apply test questions into Kahoot; (4) Participants are very enthusiastic in participating in this training.

**Kata Kunci:** *Kahoot, evaluation, Junior High School*

## PENDAHULUAN

Merauke adalah daerah dengan geografi berbeda dari wilayah lain di Indonesia. Dengan luas hampir tiga setengah kali pulau Jawa juga keadaan wilayah berupa pegunungan, lembah serta pesisir yang cuma dapat ditempuh dengan kendaraan serta alat angkut penduduk membutuhkan dengan bayaran mahal. Upaya menaikkan kualitas pembelajaran di wilayah terpencil Papua bisa dimulai dengan meningkatkan kualitas guru disekolah. Guru merupakan faktor utama dalam membangun mutu pembelajaran, karena apapun kebijakan yang diterapkan, tetapi tanpa kemampuan serta dedikasi yang baik seluruhnya percuma. Seorang pengajar dalam hal ini guru dianggap handal apabila sanggup melakukan tanggung jawab dengan senantiasa berpegang teguh pada etika profesi dan didasarkan pada prinsip melayani yang dilandaskan pada bidang ilmu ataupun teori yang teratur, kewenangan handal, pengakuan pengguna, serta kode etik. (Sulipan, 2007).

Pembelajaran yang baik sangat tergantung pada keberadaan pendidik/guru yang berkarakter, handal, sejahtera serta bermartabat. Oleh sebab itu keberadaannya harus berdampak dengan hadirnya sistem serta aplikasi pembelajaran yang bermutu. Dalam membangun pendidikan, mutu guru mempunyai pengaruh berkelanjutan terhadap obyek pembelajaran yang lain, sehingga kenaikan mutu guru secara nasional ialah program sangat strategis. Banyak kegiatan yang dilakukan untuk menaikkan mutu guru yang dicoba secara berkepanjangan antara termasuk pelatihan (Fasli & Supriadi, 2001).

Peningkatan pendidikan termasuk didalamnya pembelajaran sangat diwajibkan sebagai wujud peningkatan kualitas SDM. Hal ini terlihat dari kualitas proses belajar mengajar, berupa usaha agar peserta didik menjadi aktif dalam belajar. Untuk itu perlu dilakukan suatu pembelajaran yang menuntun kepada efektivitas dan efisiensi proses belajar peserta didik. Guru sebagai fasilitator diharapkan dapat memahami strategi dalam menyalurkan ilmu pengetahuan, yang tertuang dalam penyusunan pendekatan dalam strategi belajar mengajar.

Peserta didik dapat merasakan dampak berupa perubahan perilaku bila strategi belajar mengacu pada tahapan berpikir. Pada kondisi saat ini dibutuhkan guru kreatif yang tidak hanya sebagai penyampai pengetahuan tetapi juga sebagai orang yang dapat memotivasi, membimbing, mengarahkan dan menjadikan panutan bagi siswa. Kegiatan pelatihan untuk meningkatkan dan mengembangkan kinerja guru perlu dilakukan. Karena dalam pengamatan hambatan bagi guru salah satunya membuat suasana kelas yang nyaman dan menarik bagi para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Supriadi, 2017).

Guru yang kreatif serta inovatif tidaklah mudah, perlu menyita banyak waktu guna merancang kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan pembelajaran, metode, strategi, dan pendekatan serta media pembelajaran setiap pertemuan. Guna membantu guru dalam salah satu hal diatas yaitu kegiatan pembelajaran, maka pelatihan perlu diikuti guru, karena merupakan kegiatan

yang efektif. Dengan mengikuti pelatihan dalam merancang kegiatan pembelajaran daring, guru akan terbiasa melakukan dan meningkatkan kapasitas dalam *delivery* pengetahuan kepada peserta didik (Henukh & Guntara, 2020). Penerapan *Kahoot* dalam era tatanan kehidupan baru perlu dilakukan pelatihan bagi guru sebagai langkah awal untuk menjadikan guru lebih kreatif.

Revolusi ini dan badai covid 19 mempengaruhi semua sektor kehidupan manusia juga dunia pendidikan. Salah satunya peralihan pembelajaran tatap muka menjadi daring (Wang & Tahir, 2020). Bahkan untuk menghadapi perubahan tersebut banyak perusahaan telekomunikasi membuat terobosan untuk menunjang pembelajaran secara daring. Hal ini pula sebagai jawaban cepatnya perubahan cara belajar, bertindak dan berpikir para peserta didik.

Kehadiran alat penunjang telekomunikasi juga memudahkan masyarakat pendidikan dalam mengakses informasi setiap saat guna menemukan metode dan bahan evaluasi.. Berbain sambil belajar atau dikenal dengan istilah modern *Game Based Learning* merupakan upaya memberikan pengalaman pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. Aplikasi *Kahoot* yang adalah hasil usaha perusahaan teknologi yang berusaha menggabungkan evaluasi pembelajaran berbasis gamification yang dilengkapi sistem untuk melihat kegiatan peserta didik (Correia & Santos, 2017). Inovasi ini cukup membantu efisiensi evaluasi agar lebih menarik, kondusif, interaktif, serta mudah dalam melihat hasil belajar (Dewi, Rosida Rakhmawati, & Mujib, 2018).

*Kahoot* merupakan platform hasil kerjasama antara Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator dan Norwegian University of Technology and Science untuk membantu guru yang berinovasi dalam proses evaluasi. Media *Kahoot* dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pengajar, karena *Kahoot* menitikberatkan peran aktif dan partisipasi para peserta didik dalam hal persaingan mendapatkan nilai terbaik (Kurnia, 2018). Media *Kahoot* ini juga tersedia berbagai animasi, ilustrasi grafik, maupun warna, yang dapat menarik dan menambah kreativitas peserta didik.

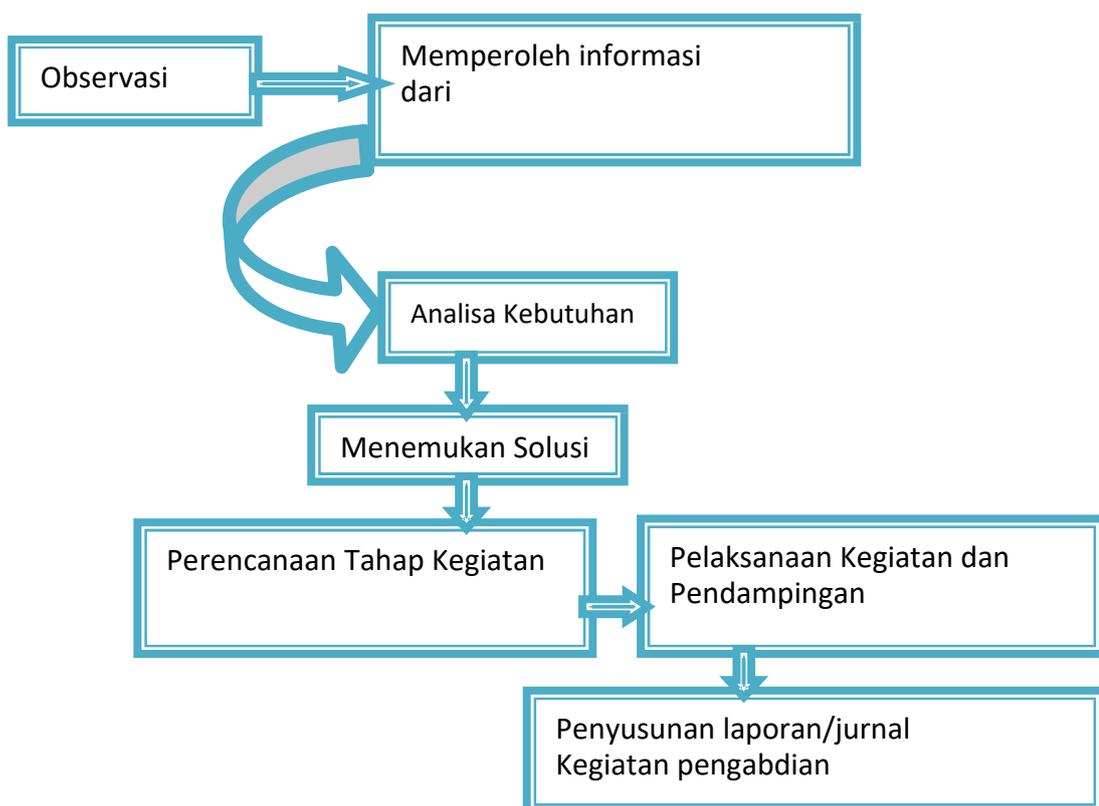
Media *Kahoot* yang berbasis internet ini, memiliki empat fitur, yaitu *games*, diskusi, kuis, dan survey. Pada fitur *games* dan kuis, dapat dimainkan secara individu ataupun kelompok (Bunyamin, dkk, 2020). Adapun keistimewaan dari media ini adalah mengutamakan evaluasi pembelajaran melalui permainan yang tersambung dengan jaringan internet. Proses evaluasi ini dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang tersedia di internet (Ardiansyah, 2020).

SMPK Kalam Kudus Merauke, merupakan salah satu sekolah di Merauke yang fasilitasnya cukup terjamin. Sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas computer dan juga internet. Namun begitu, menurut guru-guru yang mengajar di sekolah tersebut, mereka belum banyak mengetahui tentang model ataupun media pembelajaran yang dapat digunakan dengan computer ataupun internet. Terutama pada bagian evaluasi pembelajaran, mereka biasanya hanya

memberikan evaluasi berupa tes akhir ataupun tugas berbentuk proyek kepada para siswa. Hanya sebagian kecil yang mengenal media *Kahoot*, namun begitu belum terlalu piawai dalam menggunakannya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pengabdian ini dilakukan pelatihan penggunaan *Kahoot* kepada guru-guru SMPK Kalam Kudus, untuk melatih dan meningkatkan kompetensi guru-guru tersebut.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMPK Kalam Kudus Merauke dalam bentuk pelatihan. Peserta dari kegiatan pelatihan ini adalah guru SMPK Kalam Kudus Merauke. Pemateri dalam kegiatan ini adalah tim pengabdi dan juga seorang yang ahli dalam media *Kahoot*. Pelatihan yang dilakukan diawali dengan pemberian materi terkait media *Kahoot*, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung oleh para peserta. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran yang berbasis *games* dan internet. Adapun alur pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1** Alur Kegiatan Pengabdian

### 1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan atas dasar informasi dari Mitra pengabdian, yakni SMPK Kalam Kudus itu sendiri. Dari informasi yang diperoleh, kegiatan dilanjutkan dengan melakukan analisa kebutuhan terhadap guru-guru di sekolah tersebut. Dari hasil analisa kebutuhan tersebut, ditemukan solusi yang

dirasa tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. yakni penggunaan media *Kahoot*.

Selanjutnya, dilakukan perencanaan dalam bentuk kerja sama dengan SMPK Kalam Kudus Merauke, tentang kegiatan seperti apa yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dari hasil perencanaan, ditemukan bahwa akan dilakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan media *Kahoot* kepada guru-guru SMPK Kalam Kudus Merauke.

## 2. Pelaksanaan Kegiatan dan Pendampingan

Metode kegiatan yang dilakukan yaitu pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilakukan dengan cara mengenalkan media *Kahoot* dan fitur-fiturnya, serta cara penggunaan media *Kahoot* itu sendiri. Setelah pengenalan, guru diajarkan langsung untuk menggunakan media *Kahoot*. Untuk mendukung pelatihan tersebut, guru-guru diberikan modul penggunaan media *Kahoot* sebagai panduan bagi guru untuk mengingat langkah demi langkah pada tiap pelaksanaannya.

## 3. Monitoring dan Evaluasi

4. Kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan selama pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, serta setelah selesai seluruh kegiatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Observasi dan Persiapan

Pada kegiatan observasi, dilakukan analisis kebutuhan terhadap guru-guru SMPK Kalam Kudus Merauke. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara kepada beberapa guru dan juga kepala sekolah. Hasil analisis kebutuhan diperoleh bahwa para guru belum memiliki kemampuan yang memadai dalam menerapkan teknologi pembelajaran, seperti pembuatan kelas virtual berbasis multimedia interaktif. Selama ini, terutama selama masa pandemic, guru hanya menggunakan media online seperti *zoom* dan *google classroom* dalam melakukan pembelajaran daring. Materi yang disampaikan pun hanya berupa *power point*. Hal ini menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam belajar, terutama mengikuti pembelajaran daring.

Masalah selanjutnya yang dihadapi adalah guru hanya memberikan soal yang berorientasi pada kreativitas pada proses evaluasi pembelajaran. Pemberian soal ini pun tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa. Malah yang terjadi adalah kebalikannya, yaitu para siswa yang kurang aktif karena soal yang dibuat kurang menarik.

Berdasarkan kedua permasalahan tersebut, dicarilah solusi yang bisa menyelesaikannya. Media *Kahoot* dipilih untuk penyelesaian permasalahan tersebut. Media ini dipilih karena *Kahoot!* adalah permainan berbasis platform evaluasi pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan yang dibuat di Norwegia pada tahun 2013 dan telah dipakai oleh kurang lebih 50 juta pengguna setiap harinya di 180 negara. Hal ini terjadi karena media ini dirancang dengan kemudahan dalam mengakses dan tanpa dibatasi oleh usia atau bidang tertentu.

Selain itu, *Kahoot* juga memiliki kelebihan dimana semua peramban yang telah diinstal pada PC atau komputer bisa digunakan untuk mengakses selama terhubung ke jaringan internet.



Gambar 2 Tampilan awal media *Kahoot*

"*Kahoot!*" didesain untuk dimainkan secara berkelompok. Namun dapat juga dimainkan secara individu. Cara menggunakan "*Kahoot!*" untuk pembelajaran di dalam kelas yaitu (1) Pengajar mengakses website <https://Kahoot.com/> dan membuat akun (2) Pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan anak/peserta didik dengan fitur yang sudah tersedia (3) pengajar membagi kelas dalam beberapa kelompok dan membekali kelompok tersebut dengan satu perangkat (akan lebih mudah dengan handphone) dan mengakses <https://Kahoot.it/> (4) setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar (5) pembelajar memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada masing-masing kelompok pada durasi waktu yang telah ditentukan. Jika digunakan untuk anak usia dini, maka setiap kelompok harus didampingi oleh seorang fasilitator.

Pada tahap persiapan dimulai dengan survey lokasi kegiatan yaitu mengecek sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah yang dapat menunjang pelaksanaan pengabdian khususnya Laboratorium Komputer yang ada di SMPK Kalam Kudus Merauke. Setelah itu team pengabdian melakukan pengurusan surat izin pengabdian dari kampus. Dilanjutkan dengan koordinasi pelaksanaan pengabdian disekolah dan penyerahan surat izin pelaksanaan pengabdian. Koordinasi dilakukan dengan menyampaikan Teknik pelaksanaan pengabdian dan hal-hal yang dipersiapkan peserta untuk dapat mengikuti kegiatan. Satu hari sebelum pelaksanaan dilakukan persiapan dengan mempersiapkan ruang.

Sebelum dilaksanakan pelatihan, team pengabdian melakukan proses penyusunan materi pelatihan oleh masing-masing fasilitator pelatihan. Materi pelatihan yang telah disusun di gabungan menjadi satu modul pelatihan yang menjadi panduan bagi para peserta.



Gambar 3 Cover modul pelatihan *Kahoot*

## 2. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian selama 2 hari yaitu tanggal 23–24 September 2021 di Laboratorium Komputer Sekolah Kalam Kudus Merauke. Kegiatan ini diikuti oleh 12 orang guru yang terdiri dari 5 guru SMP, 5 Guru KB-TK, dan 2 orang guru SD. Hal ini diluar dugaan Tim Pengabdi karena pada awal kegiatan hanya diperuntukkan untuk guru SMP. Namun, menjelang kegiatan berlangsung Jenjang SD serta KB-TK meminta guru-guru mereka dapat ikut terlibat dalam kegiatan.

Kegiatan pada hari pertama adalah pembukaan dan juga penyampaian materi. Adapun materi yang disampaikan pada hari pertama adalah evaluasi pembelajaran online dan juga pengenalan *Kahoot*. Kegiatan di hari pertama ini, diikuti antusias oleh para guru. Pelatihan berjalan dengan santai namun tetap terarah. Para guru juga diberikan kesempatan untuk bertanya dan langsung mencoba untuk membuka dan menggunakan media *Kahoot*.



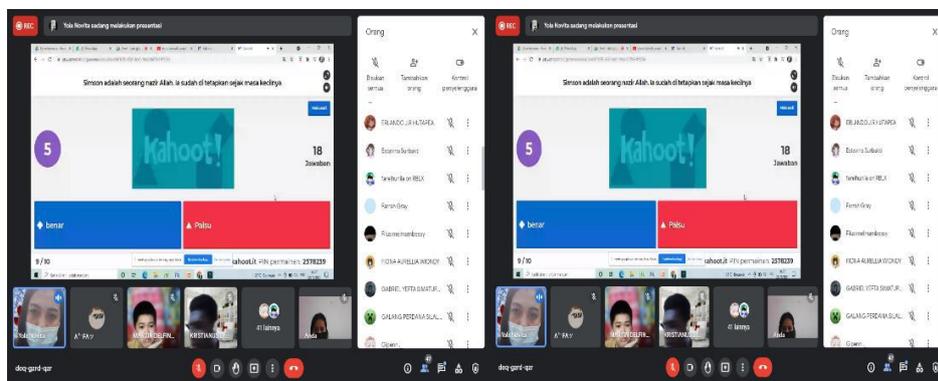
Gambar 4 Penyampaian materi hari pertama

Pada hari kedua, materi dilanjutkan dengan membahas penyusunan soal evaluasi ke dalam *Kahoot*, kemudian dilanjutkan dengan pendampingan penginputan soal oleh guru ke dalam aplikasi. Pada hari kedua ini guru dibimbing satu persatu mulai dari pembuatan akun sampai soal dapat diterima oleh peserta didik. Setelah selesai, peserta diberi tugas untuk menyelesaikan penginputan soal dan akan di tampilkan pada unjuk kerja.



**Gambar 5** Kegiatan pelatihan pada hari kedua

Setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan hari kedua, setiap guru diberikan tugas untuk menyelesaikan penginputan soal yang akan ditampilkan pada unjuk kerja. Pelaksanaan unjuk kerja dari hasil tugas guru dilakukan secara daring mengingat masih dalam suasana pandemic.



**Gambar 6** Tangkapan layar guru yang sedang mengaplikasikan *Kahoot* dalam kegiatan pembelajaran

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan mendapat apresiasi dan respon yang baik dari para peserta pelatihan. Mereka sangat antusias dalam mengikuti setiap tahapan dalam pelatihan yang telah dirancang oleh team pengabdian. Bahkan para peserta dapat menyelesaikan tugas akhir yang diberikan oleh pemateri dalam pelatihan ini. Selain itu, para peserta berharap pelatihan-pelatihan sejenis dapat terus dilaksanakan oleh pihak Universitas Musamus dengan sekolah sehingga dapat terus mengembangkan kemampuan guru-guru dalam menguasai IPTEK untuk Pendidikan.

Kegiatan pelatihan ini dipandang telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan karena guru dapat menggunakan *Kahoot* sebagai media

pembelajaran yang menarik dan mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian dalam bentuk pelatihan yang dilakukan di SMPK Kalam Kudus Merauke berjalan dengan baik. Peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini. Para peserta yakni guru SMPK Kalam Kudus Merauke pada akhirnya dapat memahami dan menggunakan media *Kahoot* sebagai salah satu cara evaluasi yang menyenangkan dan juga interaktif. Peserta juga telah mampu mengaplikasikan langsung kepada para siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Media *KAHOOT!* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JuMlahku*, 6(2), hal. 145-155.
- Bunyamin, A.C., Juita, D.R., dan Syalsiah, N. (2020). Penggunaan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*. 3(1), hal. 43-50.
- Correia, M., & Santos, R. (2017). Game Based Learning: The Use of *Kahoot* in teacher education. *2017 International Symposium on Computer in Education (SIIE)*, 1-4. Lisbon. <https://doi.org/10.1109/SIIE.2017.8259670>
- Dewi, C. K., Rosida Rakhmawati, M., & Mujib, M. (2018). Alat Evaluasi Menggunakan *Kahoot* pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i2.3517>
- Dewi, C.K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Jakarta: Raden Intan.
- Fasli, J., & Supriadi, D. (2001). *Reformasi Pendidikan Dalam Konteks Otonomi Daerah*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Henukh, A., & Guntara, Y. (2020). Analyzing the response of learners to use *Kahoot* as gamification of learning physics. *Gravity*, 6(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/gravity.v6i1.7108>
- Sulipan, S. (2007). *Kegiatan Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Sains Reka.
- Supriadi, D. (2017). Implementasi Manajemen Inovasi dan Kreatifitas Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review (IJEMAR)*, 1(2).
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using *Kahoot!* for learning - A literature review. *Computers and Education*, 149(January), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>