PELATIHAN MEDIA KAHOOT PADA GURU DALAM PROSES EVALUASI BELAJAR

Jamiludin ^{1)*}, Darnawati ¹⁾, Waode Ade Sarasmita Uke ²⁾, Anugrah Puspita Ayu M ²⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Halu Oleo, Jl. H.E.A. Mokodompit, Kampus Hijau Bumi Tridharma Anduonohu, Kota Kendari, Indonesia.

²⁾Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Halu Oleo, Jl. H.E.A. Mokodompit, Kampus Hijau Bumi Tridharma Anduonohu, Kota Kendari, Indonesia.

Diterima: 05 April 2020

Direvisi: 04 Mei 2020

Disetujui: 08 Mei 2020

Abstrak

Media *kahoot* sangat bermanfaat untuk guru dan siswa dalam proses evaluasi baik di kelas maupun di luar kelas. Guru dan siswa hanya bermodalkan internet dan komputer/laptop, atau smartphone untuk mengimplementasikan media tersebut. Metode pelaksanaan kegiatan yaitu pemberian pelatihan dan pendampingan pada guru dan siswa. 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 guru dan siswa memanfaatkan teknologi dan informasi. 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: *kahoot*, media pembelajaran, pelatihan.

TRAINING OF KAHOOT MEDIA ON TEACHERS IN THE LEARNING EVALUATION PROCESS

Abstract

Kahoot is very useful for teachers and students in the evaluation process both in the classroom and outside the classroom. Teachers and students only use the internet and computers / laptops, or smartphones to implement the media. The method of implementing activities was providing training and mentoring to the teachers and the students. The results of this dedication were giving positive results in terms of increasing competitiveness and values in the field of education in the fostered partners. Improved competitiveness in question is an increase in the ability of the teachers and the students to use technology and information. In addition, the improvement of the educational values referred to is the children's understanding of the behavior of utilizing technology such as the use of mobile phones, tablets, and laptops not only for playing games, or social media, but also technology can also be used for learning through Kahoot media. The sustainability of the program after PKM has been fully returned to the school to continue the implementation of this learning application

Keywords: *kahoot, learning media, training.*

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi kini tengah mendapat perhatian khusus dari pemerintah guna menghadapi

Revolusi Industri 4.0. Era Revolusi Industri 4.0 menjadikan para guru bekerja keras untuk mengenal dan menggunakan teknologi. Hasil dari penggunaan teknologi ini diharapkan membuat proses pembelajaran yang efisien,

* Korespondensi Penulis. E-mail: jamiludin@uho.ac.id

konduktif dan menyenangkan para siswa. Baik guru, dosen, ataupun masyarakat pengembang teknologi pembelajaran berupaya mengembangkan inovasi dan gagasan mereka untuk menghasilkan produk pembelajaran dari pemanfaatan teknologi. Wena (2011) menyatakan manfaat dari pembelajaran berbasis teknologi yaitu menciptakan suasana belajar yang efektif, memotivasi siswa mengerjakan soal-soal dan meningkatkan pemahaman siswa.

Mengingat hal di atas, sudah seharusnya pendidik mempersiapkan diri dengan lebih baik yaitu dengan menjadi pendidik yang sadar teknologi. Pembelajaran dengan media teknologi akan membawa kesadaran pada pendidik dan siswa-siswi mereka bahwa teknologi merupakan hal yang sangat penting di era Revolusi Industri 4.0. Oleh karena itu, hal tersebut dapat dimulai dari pendidik itu sendiri. Para pendidik harus memastikan diri dapat menguasai setidaknya beberapa media pembelajaran berbasis teknologi untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Pemanfaatan teknologi sebenarnya sudah sering digunakan. Namun demikian, belum semua sekolah-sekolah menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Di kota Kendari khususnya, sebagian besar sekolah sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer/laptop, LCD dan internet. Media pembelajaran yang sering digunakan guru adalah powerpoint sebagai media yang memudahkan guru membuat dan mempresentasikan materi. Disamping itu, fasilitas lain yang sering digunakan oleh guru dan siswa yaitu penggunaan internet baik melalui smart phone ataupun laptop.

Salah satu sekolah yang juga menerapkan hal tersebut adalah SMPN 5 Kendari yang berlokasi di Jl. Gersamata, Kelurahan Anduonohu, Kecamatan Poasia. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan beberapa guru disana, mereka mengakui bahwa mereka telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, misalnya penggunaan laptop, LCD, jaringan internet dimana fasilitas tersebut tersedia di sekolah. Namun, guru-guru tersebut juga mengakui bahwa hanya sebagian kecil siswa mereka yang tertarik untuk belajar. Utamanya ketika guru menggunakan powerpoint dalam proses pembelajaran dimana siswa cenderung kurang aktif dalam interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga merasa kesulitan untuk melakukan evaluasi pembelajaran guna mengetahui persepsi

siswa terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Hal ini menjadi penting ketika guru akan melakukan perbaikan dalam cara atau metode pengajaran yang akan digunakan selanjutnya. Guru hanya menerapkan asas praduga tak bersalah bahwa siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran tersebut berdasarkan pengamatan dan hasil belajar siswa. Hal ini kemudian yang menjadi salah satu kendala terwujudnya keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan yaitu permainan berbasis pembelajaran. Permainan ini sebagai media untuk membantu siswa meningkatkan potensi dan kualitas belajar mereka. Delloso (2015) menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan dapat membantu siswa untuk memecahkan masalah, berpikir kritis. Selain itu, Huang (2011) menyatakan bahwa *game based learning* merupakan alat yang mampu memotivasi siswa untuk terus belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gres (2018), penggunaan media kuis interaktif berbasis *game* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Beberapa pendapat mengungkapkan pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan pendekatan permainan dapat melibatkan siswa berpartisipasi secara aktif memperlihatkan kemauan mereka untuk belajar dibandingkan pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru. Sutirna (2018) mengungkapkan permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan permainan edukatif. Selanjutnya, menurut Anam (2015) penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar.

Dari hasil kunjungan awal, dapat disimpulkan bahwa guru di SMPN 5 Kendari menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi namun masih sangat minim, dimana pemanfaatan media tersebut belum cukup mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, kurangnya alat evaluasi pembelajaran untuk melakukan perbaikan cara atau metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Untuk itu, permasalahan yang perlu diselesaikan adalah bagaimana memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi dan motivasi siswa di kelas, menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan serta sekaligus sebagai alat evaluasi proses pembelajaran.

Tujuan dari kegiatan pelatihan ini yaitu mitra pengabdian dapat mengimplementasikan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mampu:

1. Meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa

Interaksi ini menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat diukur ketika mereka mampu berinteraksi dengan baik antar sesama siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa juga akan tergambar dari hasil kuis atau tes yang diberikan oleh guru. Oleh karenanya, guru harus bisa meningkatkan interaksi siswa guna meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

2. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan

Kondisi belajar yang menyenangkan sangat dibutuhkan untuk membantu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Guru sebagai pelaksana pembelajaran, harus sadar akan kondisi tersebut. Oleh karenanya, guru harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat guna menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

3. Menjadi alat evaluasi pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan adanya refleksi pembelajaran guna melakukan perbaikan dalam cara atau metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Kebanyakan guru masih meraba-raba hal tersebut. Dengan kata lain, guru tidak memiliki alat evaluasi pembelajaran yang sekaligus dapat menjadi refleksi diri atas proses pembelajaran yang telah berlangsung. Dengan demikian, guru seharusnya memikirkan hal tersebut dengan cara mempersiapkan alat evaluasi pembelajaran yang sesuai untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

4. Meningkatkan kesadaran guru dan siswa akan pentingnya penggunaan teknologi

Guru dan siswa harus mengetahui betapa pentingnya penggunaan teknologi. Jika ingin bersaing dengan dunia pendidikan luar, guru dan siswa harus memiliki kesadaran teknologi yang tinggi. Tanpa teknologi, dunia pendidikan akan tertinggal jauh dari peradaban pendidikan di dunia.

Oleh sebab itu, pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi hal yang sangat dianjurkan bagi guru dan siswa

METODE

Dalam kegiatan ini, partisipasi mitra adalah sebagai pihak yang akan mengimplementasikan media *kahoot*. Metode pelaksanaan kegiatan ini yaitu pemberian pelatihan, seperti yang dijelaskan berikut ini.

Memberikan pelatihan kepada para guru mata pelajaran di SMPN 9 Kendari mengenai proses kerja media *kahoot*. Pelatihan ini akan membahas: (a) pentingnya teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan, (b) panduan penggunaan media *kahoot*, (c) penggunaan media *kahoot* sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi dalam mengerjakan tugas.

Implementasi media *kahoot* dalam teknik mengajar ini nantinya akan terbagi ke beberapa tahapan yaitu: (1) membuat *account* terlebih dahulu pada website <https://kahoot.com>, (2) memasukkan email dan password, (3) muncul pilihan pengguna *kahoot*: sebagai guru, siswa, masyarakat umum atau pekerja. Pilih *teacher* (Guru) sesuai dengan profesi, (4) mengisi identitas sesuai dengan kolom yang telah disediakan. Lalu klik *join kahoot!*, (5) pilih *quiz*, (6) mengisi identitas *quis* yang dibuat. Mulai dari: judul *quis*, deskripsi singkat, penggunaanya (dalam contoh ini *everyone*), *credit* (identitas pembuat *quis*), bahasa yang digunakan, dan sasaran *quis* (sekolah), jika sudah klik Ok, Go pada pojok kanan atas untuk melanjutkan ke laman berikutnya, (7) memasukkan butir soal dengan cara mengklik tanda plus, (8) membuat *quiz*, (9) menyimpan dan publikasi *quiz*. Walaupun sudah tersimpan dan terpublikasi namun masih bisa diedit.

Bentuk evaluasi untuk melihat tingkat keberhasilan media pembelajaran ini adalah berdasarkan hasil interview yang diberikan kepada siswa dan guru. Keberlanjutan program setelah PKM selesai sepenuhnya dikembalikan kepada pihak sekolah untuk melanjutkan implementasi media pembelajaran ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil diatas dapat dilihat dari progres penggunaan media *kahoot* oleh guru dan siswa yang menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Setelah pelatihan, guru sudah bisa membuat akun, membuat soal berbasis multimedia, dan

bisa mengecek hasil pekerjaan siswa. Guru juga sudah bisa mengirimkan tugas kepada siswa sehingga siswa bisa langsung melihat tugas mereka dengan ketentuan jangka waktu pengumpulan tugas.

Gambar 1. Pembuatan Akun Guru dalam media Kahoot

Pada pertemuan ke-2, siswa telah bisa membuat akun, mengerjakan soal secara individu ataupun kelompok, melihat tugas yang diberikan oleh guru, serta langsung mengerjakan tugas dari guru. Setelah itu, siswa mengirimkan tugas mereka melalui akun *kahoot*. Disamping itu, siswa sudah lebih bisa mengemukakan pikirannya atau berdiskusi dengan guru dan teman di luar jam sekolah melalui akun *kahoot*.

Adapun contoh produk *kahoot* yang dibuat oleh salah satu guru sebagai berikut.

Gambar 2. Produk *Kahoot* Yang Dibuat Oleh Guru

Berdasarkan hasil interview dengan guru dan siswa, terlihat bahwa ada hasil positif dalam hal peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Peningkatan daya saing yang dimaksud adalah peningkatan kemampuan guru dan siswa

memanfaatkan teknologi dan informasi. Hal ini dapat dilihat dari guru dan siswa sudah dapat menggunakan media *kahoot* untuk evaluasi hasil belajar siswa yang lebih menarik perhatian siswa. Dulunya mereka biasanya menggunakan evaluasi berupa tes manual seperti biasa. Evaluasi dengan media *kahoot* menarik perhatian siswa karena soal yang dibuat oleh guru memiliki tampilan yang menarik, yaitu berupa gambar dan video. Sementara itu, media *kahoot* bagi anak membuat suasana kelas lebih interaktif dan siswa berperan aktif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Hal ini membuat siswa tidak merasa bosan dikelas, karena mereka bisa belajar sambil bermain *game*. Hal ini sejalan dengan pendapat Malone dalam Irwan, Luthfi, & Waldi (2019) bahwa media belajar yang menggunakan *games* dapat mengkoordinir dan merangsang panca indera siswa serta menumbuhkan motivasi dalam belajar.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan. Media *kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Siswa dapat belajar sambil bermain dan berkompetisi menggunakan media *kahoot*. Menurut Sardiman dalam Ilmiah & Sumbawati (2019), salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan adanya kompetisi atau persaingan di antara mereka. Omar (2017) juga mengungkapkan bahwa media *kahoot* memuat unsur kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab *quiz*.

Dalam hal ini, media *kahoot* menyediakan hal tersebut. 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*.

Menurut para guru, aplikasi *kahoot* ini bermanfaat bagi guru dan siswa dimana aplikasi ini memiliki fitur untuk membantu guru merancang beberapa model soal yang dapat menarik minat belajar siswa. Menurut Setiawati, Sihkabuden, & Adi (2018), *kahoot* memiliki fitur yaitu *quiz*, *jumble*, *discussion*, dan *survey* sehingga membuat pembelajar lebih menarik dan membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media *kahoot* ini juga

memudahkan guru memberi latihan mengerjakan soal di dalam maupun di luar kelas, penugasan di rumah, serta menghemat waktu untuk melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswanya. Menurut mereka, aplikasi ini sangat mudah digunakan dibanding aplikasi pembelajaran sebelumnya, mempermudah mengecek tugas siswa, selain itu aplikasi ini juga gratis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu: (1) media *kahoot* dapat membangkitkan semangat belajar siswa, (2) membantu guru membuat soal yang lebih menarik dan variatif, serta mempermudah guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa.

Saran untuk sekolah dan pengusul selanjutnya, media *kahoot* layak untuk digunakan untuk menjadi salah satu media pembelajaran untuk mengevaluasi hasil belajar siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49–52.
- Gres, D.K.N. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22-27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Huang, W. H. (2011). Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 694-704. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.021>
- Ilmiah, N.H., & Sumbawati, M.S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational*

Technology), 3(1), 46-50. [http://dx.doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p\[46-50\]](http://dx.doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p[46-50])

- Irwan, Luthfi, Z.F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Omar, N. N. (2017). The Effectiveness Of Kahoot Application Towards Students' Good Feedback Practice. *International Journal of Social Sciences*, 3(2), 2551-2562.
- Setiawati, H.D., Sihkabuden, & Adi, E.P. (2018). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 273-278.
- Sutirna. (2018). Game Education: Aplikasi Program Kahoot Dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)*, 269–276.
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.