Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19

Diah Aryani¹; Shine Pintor Siolemba Patiro²; Syahrizal Dwi Putra³

^{1,3} Universitas Esa Unggul, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

² Universitas Terbuka, Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi

¹ diah.aryani@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

Community Service Activities carried out at the Insan Rabbani Integrated Islamic Elementary School (SDIT) in the Bekasi area are an effort to avoid boredom and loss of interest in students' learning which can result in reduced learning outcomes during online learning which has been carried out since the emergence of the COVID-19 pandemic outbreak in March 2020. The implementation of this Abdimas aims to provide training in the learning method of the Kahoot educational game method which can be used as an alternative online learning media by taking advantage of opportunities to play games that can support the improvement of educational services to teachers and students in order to motivate teaching and learning activities and can supporting educational services at SDIT Insan Rabbani to be more fun during the current covid 19 pandemic. In this training the method used is online training and counseling using the zoom application with several stages including preparation, implementation and evaluation. It is hoped that through this training, an increase in the understanding and mastery of teachers can be achieved in supporting learning using the Kahoot application to create a more interesting, fun and effective learning process. And one of the results of the evaluation of the implementation of this service, through a questionnaire to 25 teachers as respondents, showed that it was known that 32% of participants were very interested and 68% were quite interested in using the Kahoot application as an alternative learning media.

Keywords: educational game, kahoot application, online, zoom application

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Insan Rabbani wilayah Bekasi merupakan salah satu upaya untuk menghindari kejenuhan dan hilangnya minat belajar para siswa dapat mengakibatkan pengurangan hasil belajar selama pembelajaran secara online yang dilaksanakan sejak munculnya wabah pandemic covid 19 bulan Maret 2020. Pelaksanaan Abdimas ini bertujuan untuk memberikan pelatihan metode pembelajaran metode game edukasi Kahoot yang dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran online dengan memanfaatkan peluang untuk bermain game yang dapat mendukung peningkatan pelayanan pendidikan kepada guru dan siswa-siswa agar dapat memotivasi kegiatan belajar mengajar serta dapat mendukung pelayanan pendidikan di SDIT Insan Rabbani menjadi lebih menyenangkan selama masa pandemi covid 19 saat ini. Pada pelatihan ini metode yang digunakan yaitu pelatihan dan penyuluhan secara daring menggunakan aplikasi zoom dengan beberapa tahapan antara lain persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Sehingga diharapkan melalui pelatihan ini dapat tercapai peningkatan pemahaman dan penguasaan para guru mendukung pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Dan Salah satu hasil evaluasi pelaksanaan abdimas ini, melalui kuisioner kepada 25 guru sebagai responden memperlihatkan bahwa diketahui 32% peserta sangat tertarik dan 68% cukup tertarik untuk menggunakan aplikasi Kahoot sebagai salah satu alternative media pembelajaran.

Kata kunci: game edukasi, aplikasi kahoot, daring, aplikasi zoom

1. PENDAHULUAN

Peran Perguruan Tinggi dalam menjembatani dunia pendidikan dengan masyarakat khususnya bagaimana mengatasi permasalahan yang terjadi dimasyarakat yaitu melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dengan diadakannya Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat diharapkan masyarakat mampu mengatasi dan menghadapi persoalan serta tantangan dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan produk e-learning, mode konvensional ceramah dan transfer pengetahuan telah digabungkan dengan cara-cara pengajaran yang inovatif. Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu peluang yang telah banyak diterapkan pada pendidikan di berbagai disiplin ilmu [1]. Pembelajaran berbasis permainan lebih dari sekadar gamifikasi materi pendidikan karena penggunaan pengaturan permainan harus terintegrasi dengan konten pengajaran, meningkatkan pengalaman belajar dan merangsang minat peserta didik [2]. Efektivitas pembelajaran berbasis permainan yang digabungkan dengan komponen e-learning ditemukan sebagian besar positif, dalam hal prestasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah [3], dan motivasi peserta didik untuk keterlibatan [4].

Dalam upaya untuk menghindari kejenuhan dan hilangnya minat belajar para siswa dapat mengakibatkan pengurangan hasil belajar selama pembelajaran secara online yang dilaksanakan sejak munculnya wabah pandemic covid 19 bulan Maret 2020, penggunaan alat pendidikan interaktif dipertimbangkan serta keterlibatan siswa sangat penting untuk pembelajaran yang berkualitas. Serta Terbatasnya kemampuan dan keterampilan guru, staf pendidikan merupakan salah satu penyebab kendala pelayanan pendidikan yang berdampak pada pelayanan pendidikan yang tidak optimal khususnya pusat pelayanan pembelajaran berbasis ICT di sekolah tersebut, tingkat pemahaman yang masih kurang pemahaman terkait bagaimana pendidik dalam berkreaitivitas menggunakan pemanfaatan metode gamifikasi dengan aplikasi pembelajaran online. Pemberian tugas penilaian formatif yang teratur dapat mendukung sikap dan perilaku keterlibatan siswa yang positif terhadap pembelajaran [5]. Sebuah aplikasi yang telah biasa digunakan dengan tujuan ini adalah Kahoot, Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis game yang digunakan untuk meninjau pengetahuan, untuk penilaian formatif atau sebagai istirahat dari tradisional kegiatan kelas [6].

Penggunaan aplikasi Kahoot pada tahun 2019 memiliki lebih dari 250 juta pengguna dari 200 negara [7]. Selama tahun 2020, karena transisi dari sekolah ke pendidikan jarak jauh karena pandemi Covid 19, penggunaan Kahoot meningkat pesat di Daerah berbahasa Spanyol, seperti Spanyol dan Amerika Latin dan meningkat lebih dari 100 posisi dalam daftar aplikasi pendidikan mencapai nomor 16 di Spanyol [7]. Kesuksesan Kahoot adalah dengan fakta bahwa tujuan utamanya adalah untuk membuat belajar menjadi menyenangkan melalui permainan berbasis platform pembelajaran [8]. Kahoot memberikan penghargaan kepada siswa yang menjawab dengan benar dengan skor yang lebih tinggi dan membawa mereka ke atas daftar peringkat, sehingga juga berfungsi untuk merangsang partisipasi siswa. Di sisi lain, terkadang sulit untuk menemukan game atau aplikasi yang sesuai dengan topik kelas, terlepas dari apakah itu kelompok yang lebih tinggi atau pendidikan dasar menjadi salah satu keunggulan utama Kahoot itu siapa pun dapat membuat konten untuk game. Menggunakan Kahoot dapat dilakuakn secara sederhana, dimana guru membuat tes dan siswa mengaksesnya melalui ponsel mereka telepon atau komputer.

Sehingga dengan kegiatan PKM dapat tercapai tujuannya yaitu meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan para dewan guru SDIT Insan Rabbani untuk mendukung pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan, menarik dan efektif melalui proses pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot dapat memberikan solusi alternatif untuk mendukung pembelajaran yang dapat memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan gembira terhadap

proses pembelajaran tersebut di SDIT Insan Rabbani serta sebagai upaya untuk membentuk tenaga pendidik (guru) yang terampil, kreatif dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari perkembangan ICT saat ini.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk pelatihan mengenai bagaimana pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai pendukung pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan sebagai upaya memotivasi kegiatan belajar siswa SDIT Insan Rabbani dengan metode pelatihan dan penyuluhan secara daring menggunakan aplikasi zoom dengan memberikan pemaparan terkait aplikasi kahoot dan praktek langsung pada aplikasi kahoot. Adapun tahapan yang dilalui terdiri dari:

Perencanaan yaitu mempersiapkan pendaftaran peserta, materi pelatihan, alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan pelatihan sebagai upaya mendukung pelayan pendidikan metode pembelajaran online menggunakan aplikasi Kahoot.

Pelaksanaan pelatihan yaitu memberikan pengenalan kepada guru terkait optimalisasi pemanfaatan metode gamifikasi dengan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, menarik dan menyenangkan dengan penyampaian materi pengenalan layanan yang terdapat pada Kahoot, pembuatan soal quiz serta pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot secara daring menggunakan aplikasi virtual meeting yaitu zoom.

Evaluasi bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat dan Mitra, hal ini dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada bulan Juli 2021 merupakan salah satu upaya dalam memberikan solusi media pembelajaran yang dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar para siswanya selama pembelajaran daring di masa pandemi covid 19 adalah berbentuk kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Kahoot yang merupakan media pembelajaran game edukasi sebagai pendukung pembelajaran daring pada dunia pendidikan dengan tahapan antara lain; perencanaan, pelatihan dan Evaluasi yang disertai dengan penugasan.

3.1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dimulai dengan mempersiapkan pendaftaran peserta melalui whatsapp group yang dikoordinasikan dengan kepala sekolah SDIT Insan Rabbani. Selain itu materi pelatihan tentang aplikasi Kahoot, alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan pelatihan yang dimulai dari pembuatan undangan pelatihan daring melalui zoom, pembuatan link absensi dan kuisioner menggunakan google form yang akan diberikan kepada para peserta diakhir pelatihan ini.

Pada kegiatan PKM ini dihadiri oleh 25 dewan guru, dimana para peserta yang bergabung pada kegiatan pelatihan dengan pemberian materi pelatihan melalui presentasi/ceramah, diskusi dan tanya jawab menggunakan aplikasi zoom, pada pelatihan ini masing-masing peserta dihibau untuk mempergunakan dua tools atau perangkat untuk mendukung pelatihan ini yaitu laptop atau komputer dan Hp atau Smart Phone agar dapat mengikuti praktik langsung menggunakan Kahoot baik sebagai siswa maupun sebagai guru. Berikut adalah gambar tahap perencanaan dari kegiatan PKM berupa undangan melalui Whatsapp group dan materi pelatihan ini.

Gambar 1. Undangan Pelatihan Daring

Selain itu nara sumber juga mempersiapkan materi yang akan disampaikan pada saat pemaparan dan juga praktik langsung terkait aplikasi Kahoot tersebut. Berikut merupakan salah satu contoh slide materi kegiatan abdimas tersebut.

Gambar 2. Materi Pelatihan Daring Aplikasi Kahoot

3.2. Pelatihan

Kegiatan PKM dengan pelatihan secara daring ini dilaksanakan melalui penjelasan materi Kahoot dengan presentasi, para peserta diwajibkan memiliki akun Gmail atau lainnya sebagai syarat agar dapat login pada Kahoot. Setelah para peserta login dengan masing-masing akun dilanjutkan dengan penggunaan langsung aplikasi Kahoot. Setelah itu dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Sebagian peserta ada yang belum mengetahui Aplikasi Kahoot, ada juga yang hanya mendengar dan yang sudah pernah mencoba. Pada pelatihan ini dijelaskan cara bergabung dalam Kahoot, membuat tugas atau quiz

Selama pelaksanaan pelatihan daring tentang Kahoot juga dipraktikkan secara langsung bagaimana para guru dapat melaksanakan pembuatan pre-test, post-test, latihan soal dan lainnya. Pada pelatihan ini juga diperkenalkan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Kahoot yaitu: game, kuis, diskusi dan survey. Pada fitur game dapat dibuat pertanyaan serta menentukan jawabannya dengan keunikan, peserta diminta untuk memilih jawaban yang diwakili oleh warna atau gambar yang mewakili setiap jawaban. Aplikasi Kahoot ini memiliki alamat website yang berbeda antara pengajar dan peserta didik, website pengajar yaitu : <https://kahoot.com> sedangkan website <https://kahoot.it> untuk peserta didik atau siswa. Kahoot beserta fitur-fitur yang ada dapat diakses secara gratis namun diperlukan koneksi internet untuk dapat menggunakan fitur game baik penggunaan secara individu maupun berkelompok.

Selain itu selama pelatihan daring ini juga terdapat diskusi-diskusi antara lain bagaimana proses penilaian serta pengunduhannya sehingga para guru dapat langsung memperoleh nilai secara otomatis. Untuk mempermudah para peserta dalam memahami pelatihan ini, kami juga memberikan video rekaman pelatihan yang diupload melalui youtube dengan link <https://youtu.be/CcvlCqsgmFU>, berikut merupakan gambar tampilan pelatihan daring aplikasi Kahoot yang terekam melalui link youtube.

Gambar 3. Video Pelatihan Daring Aplikasi Kahoot

Kegiatan PKM melalui pelaksanaan pelatihan praktek langsung yang dipandu oleh kami selaku trainer, dimana para peserta diberikan materi berupa video praktik yang guna supaya peserta dapat melanjutkan mempelajari diluar waktu pelatihan.

3.3. Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan PKM secara daring dengan tema pelatihan game edukasi aplikasi Kahoot di SDIT Insan Rabbani, maka para dewan guru selaku peserta training diberikan kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta atau para

guru SDIT Insan Rabbani terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang salah satunya yaitu game edukasi Kahoot ini.

Pelaksanaan survey Pembelajaran dalam Masa pandemik COVID-19". Survei ini ditujukan untuk melihat pelaksanaan dan tantangan belajar online yang lebih interaktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dari rumah di tengah pandemik yang terjadi saat ini. Survey kuisioner terdiri dari 5 pertanyaan dengan jumlah 25 responden yang mengisi dengan hasil sebagai berikut:

25 responses

Gambar 5. Presentasi Jenis Kelamin Responden

Kuisioner Pelatihan Daring Metode Gamifikasi Menggunakan Game Edukasi Kahoot

Apakah Bapak/Ibu Tertarik dan berniat untuk menggunakan Metode Game Edukasi Kahoot sebagai salah satu alternatif media pembelajaran?

25 responses

Aplikasi Kahoot dapat digunakan dalam penilaian proses belajar dan hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan memotivasi belajar siswa.

25 responses

Gambar 6. Hasil Survey Kuisioner Pelatihan Daring Aplikasi Kahoot

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan memberikan pelatihan daring tentang game edukasi aplikasi Kahoot di SDIT Insan Rabbani berjalan dengan baik dan lancar serta adanya respon yang antusias dari peserta pelatihan yang terdiri atas 25 peserta pelatihan. Dimana dari hasil survey dapat diketahui 32% peserta sangat tertarik dan 68% cukup tertarik untuk menggunakan metode game edukasi aplikasi Kahoot sebagai salah satu alternative media pembelajaran, 24% peserta sangat tertarik dan 76% cukup tertarik dengan aplikasi Kahoot memudahkan saya untuk membuat quiz dengan soal dengan mudah, menarik dan menyenangkan, 48% peserta sangat setuju dan 52%

peserta cukup setuju bahwa dengan aplikasi Kahoot dapat digunakan dalam penilaian proses belajar dan hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan memotivasi belajar siswa, 44% sangat setuju, 52% cukup setuju dan 4% tidak setuju dengan menggunakan Kahoot dapat memperkuat pembelajaran melalui pemberian tugas ataupun pemberian Pekerjaan Rumah (PR) kepada siswa dengan adanya soal dan jawaban yang terdapat pada layar.

Selama proses pelatihan daring ini yang dilaksanakan beberapa metode baik pemaparan materi, simulasi atau praktek langsung menggunakan aplikasi Kahoot ini serta diskusi dengan para peserta pelatihan dapat disimpulkan bahwa kendala para peserta dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi antara lain; masih terdapat beberapa peserta yang tidak memiliki kemampuan dalam mengikuti perkembangan teknologi, fasilitas sekolah yang kurang mendukung dalam menyediakan layanan internet sehingga hal ini dapat menghambat sekolah untuk peningkatan penyelenggaraan pembelajaran daring ini.

Dengan adanya pelatihan game edukasi aplikasi Kahoot ini diharapkan dapat terjadi sharing dan transfer knowledge kepada para dewan guru SDIT Insan Rabbani sehingga dapat tercapai kemampuan yang merata dalam pemahaman dan penguasaan para dewan guru mendukung pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot tersebut alternative metode pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran online di masa pandemi covid 19 ini.

5. SARAN

Untuk kegiatan selanjutnya, dibutuhkan pelatihan beberapa aplikasi media pembelajaran berbasis game edukasi antara lain: Educandy, Rosetta Stone, Marbel Budaya Nusantara, Baamboozle dan aplikasi lainnya sehingga menjadi bertambah alternative media pembelajaran yang dapat dipilih oleh para dewan guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran baik daring atau luring dan pelatihan dapat dilaksanakan secara luring dengan waktu pelatihan yang lebih banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SDIT Insan Rabbani, Universitas Esa Unggul dan Universitas Terbuka yang telah memberi dukungan yang membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat sehingga pelatihan daring game edukasi aplikasi Kahoot ini berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. T. Crisp, "The future of learning and teaching in next generation learning spaces," *International Perspect. High. Educ. Res.*, vol. 12, pp. 85–100, 2014.
- [2] P. Jabbar, A. I. A., & Felicia, "Gameplay engagement and learning in game-based learning," *Rev. Educ. Res.*, vol. 85, pp. 740–779, 2015.
- [3] B. Barzilai, S., "Scaffolding game-based learning: Impact on learning achievements, perceived learning, and game experiences.," *Comput. Educ.*, vol. 70, pp. 65–79, 2014.
- [4] P. Hung, C., Sun, J. C., & Yu, "The benefits of a challenge: Student motivation and flow experience in tablet-PC-game-based learning," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 23, pp. 172–190, 2015.
- [5] L. Hughes, M., Salamonson, Y., Metcalfe, "Student engagement using multiple attempt 'Weekly Participation Task' quizzes with undergraduate nursing student," *Nurse Educ.*, 2020.

- [6] R. Wang, A.I, Tahir, “The effect of using Kahoot! for learning,” *Comput. Educ.*, vol. 149, 2020.
- [7] M. Martín-Sómer, J. Moreira, and C. Casado, “Use of Kahoot! to keep students’ motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid 19,” *Educ. Chem. Eng.*, vol. 36, no. March, pp. 154–159, 2021.
- [8] A. I. Wang, “The wear out effect of a game-based student response system,” *Comput. Educ.*, vol. 82, pp. 217–227, 2015.