



Journal of Human And Education

Volume 4, No. 6, Tahun 2024, pp 942-947

E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876

Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pemanfaatan Kahoot Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma

Nila Viayanti Mala^{1*}, Vita Kusumaningtyas², Sandy Lesmana³

¹Dosen Departemen Pendidikan Bahasa Jerman FBSB UNY

^{2,3}Dosen Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FBSB UNY

Email: nilaviyantimala@uny.ac.id^{1*}

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru di SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma mengenai penggunaan Kahoot sebagai sarana pembuatan media pembelajaran interaktif. Guru sering mengalami kesulitan dalam mengakses situs atau mengoperasikan perangkat teknologi untuk membuat media pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan pelatihan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam pembuatan media interaktif. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi berbasis game yang bisa dimanfaatkan untuk assesmen ataupun *ice breaking*. Keunggulan lain Kahoot yang yaitu tidak berbayar untuk aplikasi dasar dan menawarkan bermacam-macam *template* atau *design* untuk media pembelajaran, sehingga guru tidak perlu membuat media dari awal, tetapi bisa menggunakan *template* yang sudah tersedia dan menyesuaikannya dengan materi yang akan diajarkan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk *workshop* daring.. Pelatihan yang dilakukan memberikan kontribusi signifikan terhadap kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan keaktifan siswa di kelas, sekaligus mempermudah penilaian atas pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Kata kunci: *Pelatihan, Media Pembelajaran Interaktif, Kahoot, Kemampuan Guru*

Abstract

This service aims to provide training to teachers at SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma regarding the use of Kahoot in creating interactive learning media. Teachers often find it difficult to access sites or operate technological devices to create learning media. Therefore, training is needed to develop teacher competency in creating interactive media. One application that can be used to create interesting interactive learning media is Kahoot. Kahoot is a game-based application that can be used for assessment or ice breaking. Another advantage of Kahoot is that it is free for basic application and offers various templates or designs for learning media, so teachers do not need to create media from scratch, but can use existing templates and adjust them to the material to be taught. This service activity is carried out in the form of an online workshop. The training provides a significant contribution to teachers' ability to create interesting interactive learning media so that it can improve student understanding, increase student activity in class, and at the same time facilitate assessment of student understanding of the material taught by the teacher.

Keywords: *Training, Interactive Learning Media, Kahoot, Teacher Ability*

PENDAHULUAN

Kata “media” berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar secara harfiah. Arsyad (2006:3) menyatakan bahwa pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan seharusnya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan bahwa media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Materi yang diajarkan akan lebih jelas maknanya dan bisa lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Selain itu, dengan adanya penggunaan media pembelajaran maka metode mengajar yang digunakan oleh guru akan semakin bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan. Siswa juga lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan guru saja, tetapi juga mengamati, mendemostrasikan, bermain peran, dan sebagainya.

Salah satu media pembelajaran yang berkembang pesat saat ini adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk video, animasi, simulasi, serta permainan edukatif. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Faturrokhman, 2024).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran, sehingga kelas menjadi lebih aktif dan peserta didik dapat menjadi lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena materi telah disajikan secara lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Akan tetapi tidak dapat dipungkiri jika dalam pelaksanaannya guru banyak menemui hambatan atau kendala misalnya keterbatasan dalam menguasai perangkat atau aplikasi mutakhir pendukung pembelajaran, peserta didik yang tidak berpartisipasi aktif di kelas sehingga timbul kebosanan selama kegiatan belajar.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi atau media pembelajaran online berbasis *game* yang mudah diakses dan *user friendly*. Aplikasi ini digunakan untuk mengembangkan kegiatan dalam pembelajaran yang memanfaatkan *game* seperti kuis, tebakkan dan sebagainya. Cara kerjanya cukup sederhana dan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pretest maupun posttest. Kahoot juga dapat digunakan sebagai sarana e-asesmen dalam pembelajaran yang di dalamnya memuat soal-soal yang harus dipecahkan. Kahoot memuat fitur kuis, *game*, diskusi, dan survei. *Game* dan diskusi dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot diharapkan dapat meningkatkan interaktifitas dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga atmosfer kelas tidak monoton dan membosankan saat proses pembelajaran. Aplikasi ini sangat cocok untuk generasi digital yang menyukai tampilan dan fitur-fitur yang cukup menarik, kreatif dan variatif. Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai sarana *ice breaking* maupun asesmen kepada peserta didik.

Penelitian (Tóth et al., 2019) menyimpulkan bahwa penerapan *gamification* Kahoot ke dalam proses pembelajaran memiliki hasil positif pada keterlibatan siswa, motivasi dan pengalaman belajar secara keseluruhan. Siswa yang mengikuti lebih banyak kuis dari Kahoot cenderung memperoleh nilai ujian yang lebih tinggi. Selain itu, nilai jawaban siswa yang mengikuti kuis lebih banyak yang benar dibandingkan yang lainnya. Hasil penelitian (Zhang & Yu, 2021) menunjukkan bahwa *platform* Kahoot jika digunakan secara tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Kahoot juga dapat meningkatkan interaksi kurikuler antara siswa dan guru, serta kolaborasi ekstrakurikuler antara siswa

Penggunaan aplikasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran menjadi salah satu pilihan bagi para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran berbasis aplikasi

menjadi hal yang cukup menarik bagi siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan dapat membuat suasana pembelajaran tidak monoton sehingga siswa tidak merasa jenuh. Dengan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai lebih maksimal (Lutfi et al., 2020).

Ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi bagi siswa dapat memberikan pengalaman baru dan membuat suasana belajar bagi mereka menjadi lebih menyenangkan (Nugraha, 2022). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan cara memanfaatkan teknologi berupa aplikasi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi aplikasi saat ini tidak hanya untuk pembelajaran daring disaat pandemi Covid 19 saja, tetapi harus bisa digunakan di masa-masa mendatang. Perkembangan teknologi yang semakin maju seyogyanya dapat digunakan semaksimal mungkin untuk mendukung pendidikan di Indonesia. Salah satu tantangan ke depan adalah bagaimana para guru membuat inovasi-inovasi pembelajaran yang menarik bagi siswa, agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil positif bagi siswa. Selain itu, guru juga harus menciptakan sebuah proses yang lebih menarik dan memberikan tantangan selama kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Irwan & Waldi, 2019) bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar siswa sehingga perlu untuk dikembangkan. Penggunaan aplikasi juga dapat menjadi alternatif guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran siswa.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) diawali dengan pelaksanaan sosialisasi program kepada mitra PKM, yaitu SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma. Tahap ini sekaligus juga digunakan untuk mengetahui kebutuhan mitra PKM. Ketua tim PKM melakukan wawancara dengan kepala sekolah SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma guna mengetahui kebutuhan peserta pelatihan. Tahap kedua adalah penyiapan materi pelatihan serta kebutuhan perangkat penunjang yang perlu disediakan oleh peserta agar pelatihan dapat berjalan dengan lancar. Setiap peserta diwajibkan membawa laptop atau bisa menggunakan komputer sekolah supaya pelatihan dapat berjalan sesuai dengan target dan tujuan program pelatihan. Koneksi internet yang stabil juga merupakan salah satu kebutuhan utama dalam workshop ini karena akan dilaksanakan secara daring.

Setelah itu tim PKM menyusun strategi pelatihan meliputi teknis penyampaian, dan penyusunan materi yang akan disampaikan kepada para guru yang mengikuti kegiatan pelatihan. Materi disusun dalam bentuk modul pelatihan yang berisi tahapan-tahapan atau petunjuk dalam menggunakan aplikasi/*platform* Kahoot. Tim PKM juga merumuskan teknis penjurian karena setelah diadakan workshop peserta diwajibkan membuat media pembelajaran dengan menggunakan Kahoot yang akan dinilai oleh tim PKM. Tahap akhir adalah pelatihan pemanfaatan *platform* Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Pada pelatihan ini para peserta dipandu dalam membuat media dan evaluasi pembelajaran. Rangkaian kegiatan PKM dapat dilihat dalam diagram 1 di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan kegiatan PKM

HASIL

Workshop tentang *Pemanfaatan Kahoot Sebagai Sarana Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma* dilaksanakan pada hari Rabu, 04 Desember 2024 pukul 13.00–15.00. Peserta pelatihan ini adalah kepala sekolah, guru, dan operator sekolah SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma yang berjumlah 18 orang. SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma

merupakan salah satu sekolah yang berada di bawah naungan PIA Ardy Garini. SD ini beralamatkan di Jl. Mustang Komp. Skadron No.2, RT.4/RW.4, Halim Perdana Kusumah, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13610.

Kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi dua sesi, yaitu sesi pertama berupa pemaparan materi dan sesi kedua adalah simulasi dan praktik secara langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan Kahoot. Materi sesi pertama disampaikan melalui pemaparan menggunakan slide presentasi, materi yang disampaikan meliputi jenis-jenis aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi, serta bagaimana memilih media/ aplikasi yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa khususnya bagi siswa di sekolah dasar. Pada pelatihan ini aplikasi yang digunakan yaitu *platform* Kahoot. Para peserta pelatihan cukup antusias menyimak materi yang disampaikan oleh pemateri. Pada akhir pemaparan materi dilakukan diskusi dan tanya jawab dengan peserta pelatihan. Ada beberapa peserta yang sudah mengetahui dan pernah menggunakan beberapa aplikasi/ *platform* yang dapat digunakan sebagai media interaktif pada proses pembelajaran tetapi mereka belum sepenuhnya menguasai aplikasi tersebut. Rata-rata hanya menguasai program dasarnya saja sehingga media yang dihasilkan belum optimal.

Pada sesi kedua setiap peserta melakukan praktik membuat akun pada *platform* Kahoot, membuat soal dan mengelola soal pada aplikasi, dan ketiga membagikan kepada siswa tautan soal pada Kahoot. Pada sesi praktik ini, para peserta dapat mengikuti tahapan demi tahapan dengan baik dalam menggunakan aplikasi. Karena waktu pelatihan yang terbatas, maka peserta melanjutkan proses pembuatan media dan asesmen pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran yang telah dibuat kemudian dikumpulkan pada hari berikutnya, yaitu Kamis tanggal 5 Desember 2024. Dari keseluruhan media yang dikumpulkan kemudian akan dinilai oleh tim PKM, dan empat media yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapatkan apresiasi dari tim PKM.

Berikut ini adalah beberapa kriteria yang digunakan dalam penjurian media pembelajaran berbasis Kahoot:

1. Kreativitas dan Inovasi

Materi yang disajikan harus kreatif, tidak monoton, dan menarik bagi siswa, sehingga siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran maupun quiz. Penggunaan tema, warna, dan gambar yang mendukung media juga harus dipertimbangkan karena dapat membuat media semakin menarik.

2. Materi

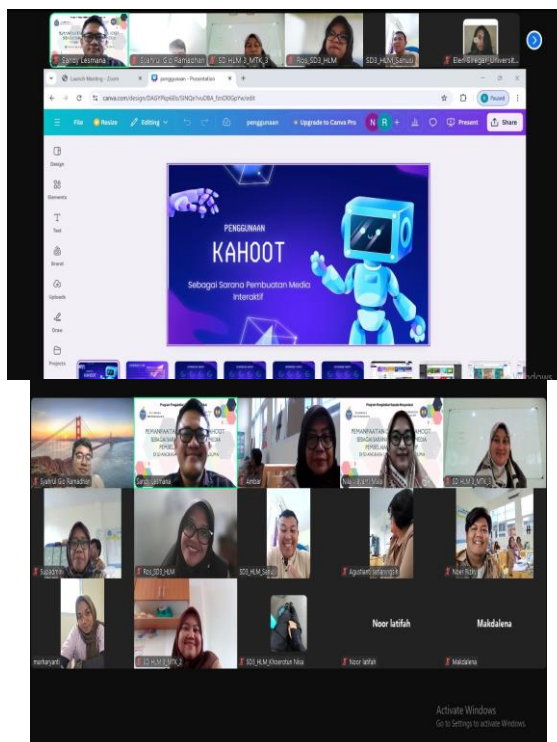
Materi yang dipilih harus sesuai dengan kurikulum dan kompetensi yang ingin dicapai. Selain itu, cara penyampaian materi juga harus berurutan mulai dari pembukaan, apersepsi, sampai dengan menutup pertemuan.

3. Aspek Teknis

Pemanfaatan fitur seperti gambar, video, atau waktu soal untuk mendukung pembelajaran. Selain itu, media juga sebaiknya mudah diakses oleh siswa di berbagai perangkat. Nilai masing-masing dari setiap aspek adalah 100 poin. Berikut ini adalah nilai dari semua peserta workshop.

No	Peserta	Nilai			Total
		Kreativitas	Materi	Aspek Teknis	
1.	Peserta 1	80	90	85	255
2.	Peserta 2	85	83	90	258 (4)
3.	Peserta 3	80	75	85	240
4.	Peserta 4	90	80	85	255
5.	Peserta 5	75	80	80	235
6.	Peserta 6	90	95	90	275 (1)
7.	Peserta 7	80	80	90	250
8.	Peserta 8	80	75	85	240
9.	Peserta 9	90	80	80	250
10.	Peserta 10	85	85	90	260 (3)
11.	Peserta 11	80	90	85	255
12.	Peserta 12	90	95	85	270 (2)
13.	Peserta 13	80	90	85	255
14.	Peserta 14	80	85	75	240
15.	Peserta 15	70	80	80	230
16.	Peserta 16	85	90	80	255

Peserta yang berhak mendapatkan apresiasi atau hadiah dari tim PKM adalah peserta dengan no 6, no 12, no 6, dan no 2.



Gambar 2. Sesi pemaparan materi

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat dengan tema *Pemanfaatan Kahoot Sebagai Sarana Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma* telah dilaksanakan secara daring dan dapat berjalan dengan lancar. Para guru sebagai peserta pelatihan dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan dapat mempraktikkan langsung materi yang diberikan. Peserta pelatihan sudah mampu menggunakan platform Kahoot sebagai salah satu media dan asesmen pembelajaran dengan baik.

SARAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi sebaiknya dilakukan secara terus-menerus karena banyak *platform* aplikasi lain yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. *Platform* lain misalnya Canva, Google Classroom, Wordwall, Powtoon, dan lain-lain dapat juga digunakan sebagai materi pelatihan berikutnya. Diharapkan dengan adanya berbagai pelatihan pemanfaatan teknologi maka kemampuan dan literasi digital guru juga dapat meningkat sehingga dapat meningkatkan juga kualitas pembelajaran di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N & Rivai, A. (1992). *Media pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Fatkurrokhman, F. 2024. Media pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* Vol. 2 No. 4 April 2024, hal. 713-721.

- Tóth, Á., Lógó, P., & Lógó, E. (2019). The effect of the kahoot quiz on the student's results in the exam. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, 27(2). <https://doi.org/10.3311/PPso.12464>
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4). <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10459-6>
- Irwan, I., & Waldi, A. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai inovasi pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (SD) pada guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Nugraha, D. (2022). Pelatihan penggunaan platform Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif di SDIT Al Imam Kuningan. *Jurnal Dharma Bhakti Ekuitas* Vol. 07 No. 01, September 2022