

PENINGKATAN KETERAMPILAN PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT* BAGI GURU DI SMA NEGERI 11 PALEMBANG

Yunika Lestaria Ningsih¹, Nila Kesumawati², Putri Fitriasari³, Dina Octaria⁴, Allen Marga Retta⁵, Tika Dwi Nopriyanti⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

Email: yunikalestari@univpgri-palembang.ac.id

Abstract. *Nowadays, digital information resources are available and can be accessed easily by educators and learners. References for studying both material and evaluation instruments can also be found easily by using the search engine. One application that can be used by teachers in making digital learning evaluation instruments is the Kahoot! Application. The objectives of this activity are: (1) to introduce the Kahoot! as a learning medium, especially in making online quizzes, and (2) to improve teacher skills in using the Kahoot! application. The implementation method used in this activity is lectures, practice, and discussion. Data were collected through a training satisfaction questionnaire. The results showed that the training was run very well, and the participants were very enthusiastic. The data analysis showed that 91.38% of participants stated that this training activity could increase teachers' knowledge about the Kahoot! in learning, and 90.52% of participants stated that this training could improve teacher skills in using the Kahoot! application.*

Keywords: *Kahoot! application, online quizzes, evaluation instrument*

Abstrak. Pada era big data sekarang ini, sumber daya informasi digital telah tersedia dan dapat diakses dengan mudah oleh para pendidik dan pembelajar. Referensi untuk belajar baik itu materi dan instrumen evaluasi juga dapat ditemukan dengan mudah dengan menggunakan mesin pencarian Google. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau tenaga pengajar lainnya dalam membuat instrumen evaluasi pembelajaran digital adalah aplikasi Kahoot!. Tujuan kegiatan ini adalah : (1) untuk mengenalkan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran khususnya dalam membuat kuis online, dan (2) untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Kahoot!. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, praktik dan diskusi. Data dikumpulkan melalui angket kepuasan pelatihan. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar, dan peserta kegiatan antusias dalam mengikuti pelatihan. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa 91,38% peserta kegiatan menyatakan bahwa kegiatan pelatihan ini dapat menambah pengetahuan guru tentang aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran, dan 90,52% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Kahoot!.

Kata Kunci: *aplikasi Kahoot!, kuis online, instrumen evaluasi*

PENDAHULUAN

Pada era *big data* sekarang ini, sumber daya informasi *digital* telah tersedia dan dapat diakses dengan mudah oleh para pendidik dan pembelajar. Referensi untuk belajar baik itu materi dan instrumen evaluasi juga dapat ditemukan dengan mudah dengan menggunakan mesin pencarian *Google*. Oleh karena itu, kemampuan literasi digital mutlak diperlukan bagi guru sebagai pendidik agar informasi yang tersedia dapat diolah dan dimanfaatkan dengan maksimal (Kurnianingsih, Rosini, and Ismayati 2017)

Literasi digital dijelaskan oleh Martin (Chan et al., 2017) yaitu kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi, mengakses, memanajer, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis

dan menyintesis sumber informasi digital. Selain itu, literasi digital juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, menyaksikan, mendengarkan, membuat, dan mengkomunikasikan suatu informasi (Lankshear & Knobel, 2008).

Perlunya memiliki kemampuan literasi digital ini, dituangkan oleh pemerintah dalam Permendikbud No 69 tahun 2013 tentang kurikulum SMA-MA yang mengharuskan penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran (Arifin & Hala, 2019). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau tenaga pengajar lainnya dalam membuat instrumen evaluasi pembelajaran digital adalah aplikasi *Kahoot!*. Menurut Singer (Heni et al., 2017). *Kahoot!* adalah suatu alat yang dapat

digunakan untuk menyampaikan atau mempresentasikan pertanyaan ke siswa. Pertanyaan tersebut diseting dalam sebuah permainan dan dapat dimainkan oleh siswa baik secara individu maupun berkelompok melalui smartphone ataupun laptop. *Kahoot!* adalah suatu platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk meriviu pengetahuan siswa, untuk penilaian formatif yang bentuknya berbeda dari pembelajaran tradisional (Wang & Tahir, 2020). Lebih lanjut menurut Siegel (Wibisono, 2019) aplikasi ini merupakan platform yang dapat digunakan secara gratis dan dapat digunakan sebagai media dalam membuat kuis lengkap dengan gambar dan video.

Aplikasi kuis *online* ini diidentifikasi bermanfaat dalam proses pembelajaran karena memiliki potensi dalam merangsang motivasi belajar siswa dengan adanya *feedback* dan strategi layaknya sebuah permainan (Licorish et al., 2018). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot!* mempunyai dampak positif dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif (Putri & Muzakki, 2019; Wibisono, 2019). Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Heni et al., 2017).

Namun dibalik berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari aplikasi Kahoot!, masih banyak guru atau tenaga pendidik yang belum mengetahui dan belum bisa menggunakannya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat program studi pendidikan matematika Universitas PGRI Palembang kepada sebagian besar guru SMA Negeri 11 diketahui bahwa aplikasi ini masih merupakan hal yang asing. Guru belum mengenal apa itu Kahoot!, bagaimana cara menggunakannya dan manfaatnya dalam

pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilangsungkan di sekolah masih secara tatap muka. Sehingga, penggunaan laptop ataupun smartphone terbatas untuk alat administrasi dan komunikasi, belum dimanfaatkan secara maksimal untuk proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arifin and Hala (2019).

Oleh karena itu, sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi *Kahoot!* sebagai media dalam pembelajaran, tim pengabdian kepada masyarakat program studi pendidikan matematika Universitas PGRI Palembang tertarik untuk mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi *Kahoot!*. Tema yang diangkat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah “Pelatihan Aplikasi Media Pembelajaran *Kahoot!* di SMA Negeri 11 Palembang”. Adapun tujuan kegiatan PKM ini adalah : (1) untuk mengenalkan aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran khususnya dalam membuat kuis *online*, (2) untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi *Kahoot!*.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMA Negeri 11 Palembang dengan alamat Jl. Inspektur Marzuki, Siring Agung, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Kegiatan ini dilangsungkan pada tanggal 25 November 2019. Kegiatan ini diikuti oleh 29 orang guru yang mengajar beberapa mata pelajaran di SMA Negeri 11 Palembang. Sasaran kegiatan PKM ini adalah peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah metode ceramah, diskusi dan praktik. Metode kegiatan PKM dapat dilihat lebih rinci dalam Tabel 1

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan PKM

Metode	Deskripsi
Ceramah	Metode ini dilakukan di awal kegiatan, dan ditujukan untuk menyampaikan materi tentang aplikasi <i>Kahoot!</i>
Praktik dan diskusi	Peserta kegiatan melakukan praktik dalam membuat kuis online dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot!</i> . Praktik ini juga diiringi dengan metode diskusi yaitu tanya jawab antara peserta dengan tim instruktur dalam menjalankan aplikasi <i>Kahoot!</i> .

Untuk melihat ketercapaian sasaran kegiatan PKM, peserta diharuskan untuk mengisi angket kepuasan pelaksanaan pelatihan. Selanjutnya, angket dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam 2 sesi, sesi pertama berisi pemaparan materi

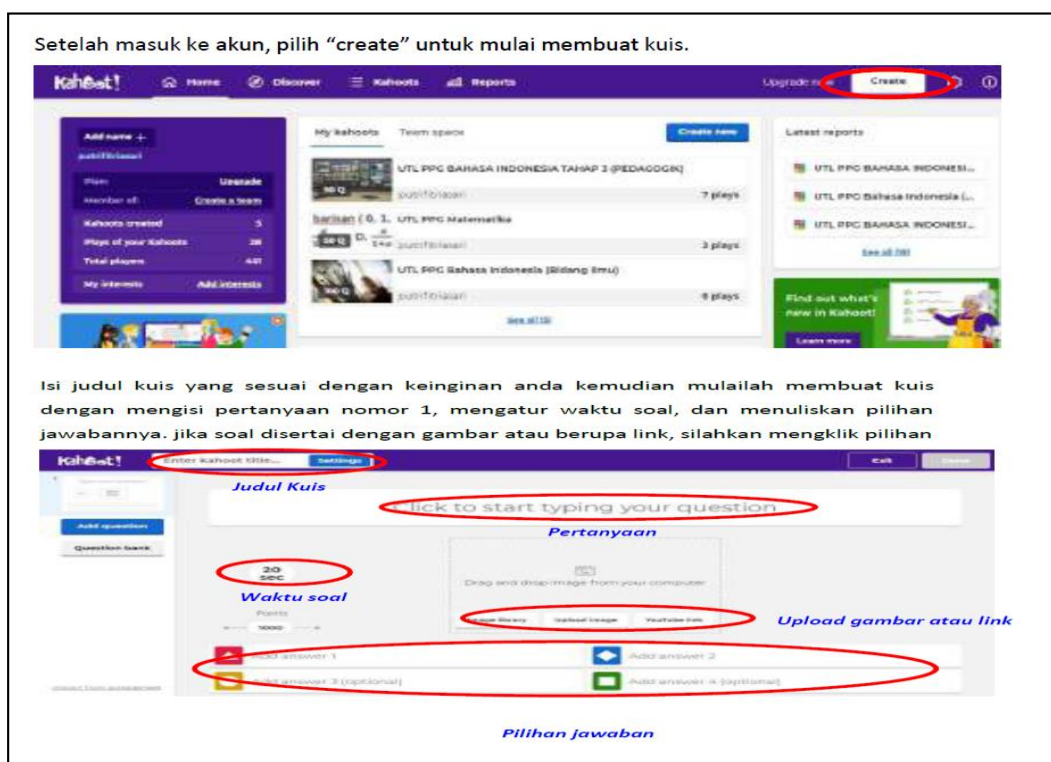
Kahoot! oleh tim PKM Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang, dan sesi kedua adalah praktikum menggunakan aplikasi Kahoot! dalam membuat kuis online. Deskripsi kegiatan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan PKM

No	Waktu	Pemateri	Kegiatan
1	08.00 – 09.30	Dr. Nila kesumawati, M.Si. Putri Fitriarsari, M.Pd.	Pembukaan Pemaparan tentang aplikasi Kahoot! Penjelasan tentang bagaimana menggunakan aplikasi Kahoot!
2	09.30 – 12.30	Tim PKM	Praktikum membuat kuis online dengan menggunakan aplikasi Kahoot! Diskusi dan tanya jawab tentang kesulitan yang dihadapi saat menggunakan aplikasi Kahoot! Presentasi dan ujicoba kuis online yang telah dibuat oleh peserta kegiatan PKM Penutup

Pada sesi pertama, narasumber menjelaskan bagaimana cara yang digunakan untuk menjalankan aplikasi Kahoot!. Peserta kegiatan PKM dibimbing untuk registrasi dan login ke aplikasi Kahoot!. Setelah itu dilanjutkan

dengan menjalankan aplikasinya. Contoh materi yang dipaparkan oleh narasumber dapat dilihat pada Gambar 1. Pelaksanaan pemaparan materi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Contoh materi paparan



Gambar 2. Pelaksanaan Pemaparan Materi

Pada saat kegiatan pemaparan materi oleh narasumber, peserta menyimak dan memperhatikan dengan baik. Selanjutnya, kegiatan praktikum penggunaan aplikasi Kahoot!

oleh peserta kegiatan PKM. Pada praktikum tim PKM memberikan bantuan kepada peserta yang mengalami kesulitan. Proses pelaksanaan praktikum dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Praktikum Penggunaan Aplikasi Kahoot!

Setelah melakukan praktik, peserta diminta untuk mengisi angket yang ditujukan

untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan. Angket yang diberikan berupa 8 pernyataan yang

terkait dengan kegiatan PKM. Hasil angket yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil evaluasi kegiatan PKM

No	Pernyataan	Persentase
1	Materi pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan	89,66
2	Metode pelatihan sesuai dengan jenis pelatihan	87,07
3	Kemampuan instruktur sudah sesuai dengan harapan	88,80
4	Sarana pelatihan sudah efektif	85,30
5	Saya antusias mengikuti pelatihan ini	87,07
6	Pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat kuis online melalui aplikasi <i>Kahoot!</i>	90,52
7	Pelatihan ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu tentang pemanfaatan aplikasi <i>Kahoot!</i> dalam pembelajaran	91,38
8	Guru perlu dibekali pelatihan ini agar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi	89,66

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa peserta kegiatan antusias dalam mengikuti PKM ini, dengan persentase sebesar 87,07%. Kegiatan ini juga berhasil menambah pengetahuan guru tentang penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran, skor yang ditunjukkan pada pernyataan ini adalah sebesar 91,38%. Selain itu dari hasil angket juga diketahui bahwa kegiatan PKM ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi *Kahoot!* sebagai alat untuk membuat kuis online.

Sikap antusias dan ketertarikan guru dalam mengikuti pelatihan aplikasi *Kahoot!* ini juga sesuai dengan pelatihan sejenis yang telah dilaksanakan oleh Arifin & Hala (2019). Selain itu, kegiatan pelatihan yang menggunakan informasi teknologi dalam pembelajaran mendapat sambutan yang baik dari para guru, hal ini terlihat dari tingkat keaktifan guru yang tinggi (Habinuddin, Sartika, Suryani, Murniati, & Binarto, 2016).

Proses pelaksanaan kegiatan PKM berjalan dengan lancar dan baik, namun masih terdapat sedikit kendala pada jaringan internet yang tersedia. Sarana pelatihan seperti jaringan internet ini dinilai sebesar 85,30% oleh para peserta. Sarana yang belum memuaskan ini mendapat skor terendah dari evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Aplikasi *Kahoot!* bersifat online sehingga guru harus mutlak menyiapkan jaringan internet untuk menggunakannya. Pada saat pelatihan PKM pihak sekolah belum menyediakan titik hotspot yang dapat digunakan secara gratis oleh peserta, selain itu dari pihak Tim PKM sendiri telah menyediakan beberapa

modem, namun tidak bisa memenuhi kebutuhan internet peserta pelatihan. Kendala jaringan internet seperti ini juga senada dengan kegiatan yang dilakukan oleh Arifin & Hala (2019).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan PKM ini dapat ditarik simpulan sebagai berikut : (1) PKM ini bermanfaat dalam mengenalkan aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran khususnya dalam membuat kuis *online*, (2) PKM ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi *Kahoot!*. Adapun saran yang dapat disampaikan terkait PKM ini adalah agar PKM ini dapat dilakukan pada Sekolah yang lain, khususnya pada daerah di luar kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., & Hala, Y. (2019). Pemanfaatan Kahoot sebagai quiz game interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2019*(8), 526–529. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/11666>
- Chan, B. S. K., Churchill, D., & Chiu, T. K. F. (2017). Digital literacy learning in higher education through digital storytelling approach. *Journal of International Education Research (JIER)*, 13(1), 1–16.
- Heni, V., Sudarsono, S., & Regina, R. (2017). USING KAHOOT TO INCREASE STUDENTS'™ ENGAGEMENT AND ACTIVE LEARNING: A GAME BASED TECHNOLOGY TO SENIOR HIGH

- SCHOOL STUDENT. *ICoTE Proceedings*, 2(2), 236–241.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*.
<https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). *Digital literacies: Concepts, policies and practices* (Vol. 30). Peter Lang.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1–23.
- 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.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Wibisono, D. (2019). The effects of Kahoot! In teaching reading to tenth grade students. *Magister Scientiae*, 1(45), 86–105.