

Pelatihan Penggunaan *Platform* Kahoot Bagi Guru SMP dan SMA di Kota Ternate

Aras Syazili¹, Muhammad Amin², Sundari³

¹Program Studi Budidaya Perairan Universitas Khairun

²Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Khairun

³Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Khairun

Email :arassyasili@unkhair.ac.id

ABSTRAK

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan *platform Kahoot* sebagai media pembelajaran. Kahoot adalah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang dapat mempengaruhi performa pembelajaran, dinamika kelas, dan persepsi serta sikap guru di dalam kelas. Kemampuan guru dalam menguasai aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi perlu ditingkatkan untuk menghindari proses pembelajaran yang monoton dan membosankan. Metode pelatihan yang dilakukan adalah pemaparan materi dan praktikum. Hasilnya adalah peningkatan kemampuan guru untuk menggunakan *platform Kahoot* dan respon positif karena dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar yang lebih baik, meningkatkan konsentrasi, memudahkan penilaian dan dapat membuat suasana kelas lebih kondusif.

Kata Kunci: Kahoot, guru, pelatihan, aplikasi

ABSTRACT

This training aims to improve teachers' understanding and skills in using the Kahoot platform as a learning platform. Kahoot is a game-based learning platform that can influence learning performance, class dynamics, and teacher perceptions and attitudes in the classroom. Teachers' ability to master learning applications that utilize information technology needs to be improved to avoid a monotonous and traditional learning process. The training method used is material presentation and practicum. The result is an increase in teachers' ability to use the Kahoot platform and a positive response because it can increase motivation, better learning outcomes, increase concentration, make assessment easier and can make the classroom atmosphere more conducive.

Keywords: Kahoot, teacher, training, platform

1. PENDAHULUAN

Tantangan terbesar guru dalam proses belajar mengajar adalah menjaga motivasi, konsentrasi peserta didik dan memelihara suasana kondusif dalam kelas sehingga tujuan Pendidikan dapat dicapai (O. L. Liu, Bridgeman, & Adler, 2012). Tantangan ini dapat menjadi masalah yang rumit pada kelas dengan jumlah siswa lebih banyak yang mengakibatkan intraksi antar siswa dengan guru menjadi lebih sedikit. Penelitian pendidikan menunjukkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran akan dapat belajar lebih banyak dibandingkan siswa yang pasif (Butler, 1992). Lebih lanjut, terdapat banyak bukti bahwa keterlibatan belajar dapat meningkatkan pemahaman dan capaian akademik yang lebih baik (Prince, 2004). Ada beberapa pendekatan untuk mengaktifkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, termasuk membagi kelas menjadi beberapa bagian kelompok yang lebih kecil, berdiskusi dengan siswa, studi kasus yang dikerjakan siswa, simulasi dan permainan peran, penggunaan video, alat bantu audiovisual, dan keterampilan presentasi yang efektif (Steinert & Snell, 1999).

Seiring dengan kemajuan dalam teknologi pembelajaran, salah satu metode belajar yang diterapkan menggunakan aplikasi adalah pembelajaran berbasis permainan. James Paul Gee berpendapat bahwa video game yang dirancang dengan baik memang demikian mesin pembelajaran yang efisien, karena memotivasi dan melibatkan pemain sedemikian rupa sehingga mereka belajar tanpa menyadarinya. Permainan dapat bermanfaat bagi prestasi akademik, motivasi, dan dinamika kelas (Sharples, 2000). Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis permainan adalah *platform Kahoot* yang telah digunakan oleh guru di Indonesia (Suwahyu 2023; Nugraha 2022). Salah satu kelebihan Kahoot! adalah aplikasi pertama yang dirancang untuk memberikan pengalaman bermain game menggunakan prinsip desain game dari teori motivasi intrinsik (Thomas W Malone, 1981) dan alur permainan (Sweetser & Wyeth, 2005), sehingga Kahoot adalah kombinasi penggunaan respon peserta didik, permainan peran, dan penggunaan alat bantu video dan audiovisual.

Penggunaan *platform Kahoot* di SMP dan SMA se Kota Ternate masih jarang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar karena minimnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi berbasis teknologi yang berkembang sangat pesat setiap saat. Pada pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta untuk mengoperasikan dan memanfaatkan semua fitur-fitur yang disediakan oleh Kahoot yang dapat diterapkan pada setiap

proses belajar mengajar di kelas.

2. TARGET LUARAN YANG DICAPAI

Target luaran dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan adalah:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru untuk memanfaatkan aplikasi teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas
- b. Memberikan pengalaman pembelajaran interaktif yang efektif dengan melihat secara langsung tutorial penggunaan *platform Kahoot*.

3. METODE PELAKSANAAN

Tempat pelaksanaan kegiatan di UPT Laboratorium Dasar dan Terpadu Universitas Khairun Kota Ternate pada tanggal 25 Oktober 2023. Para peserta adalah guru SMP dan SMA yang berasal dari Kota Ternate.

Metode yang diterapkan adalah presentasi materi dan pendampingan secara langsung pembuatan akun kahoot, pengenalan fitur-fitur kahoot, pembuatan soal, memulai kuis dan menampilkan hasil kuis. Dalam presentasi ini menggunakan media power point interaktif ini dan peserta sangat antusias mengikuti setiap tahap sosialisasi. Adapun tahap kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap persiapan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Melaksanakan koordinasi internal tim pengabdian dari kalangan dosen untuk merumuskan secara konseptual maupun operasional serta penetapan *job description* masing- masing panitia pelatihan.
- b. Melakukan survei lapangan dan sosialisasi ke SMP dan SMA di Kota Ternate
- c. Melakukan koordinasi dan sosialisasi serta menyebarkan undangan ke sekolah sekolah terpilih .
- d. Menyusun materi pelatihan, bahan dan video tutorial untuk peserta kegiatan.



Gambar 1. Pemateri mempresentasikan cara penggunaan *platform Kahoot*



Gambar 2. Peserta dalam mengikuti pelatihan

2. Tahap Pelaksanaan

Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap persiapan ini adalah dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Penyajian materi

Kegiatan pelatihan dilakukan oleh tim pengabdian dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung menggunakan laptop masing-masing. Pemaparan materi yang disampaikan berupa pembuatan akun, cara *login*, pengenalan fungsi

fitur-fitur utama, pembuatan soal, pelaksanaan kuis dan pembacaan hasil kuis. Sebelum dan setelah pelatihan, peserta diberikan pretest dan posttest yang berisi 10 pertanyaan terkait materi pelatihan.

b. Tanya jawab dan Diskusi

Setelah pemaparan materi dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi dengan peserta pelatihan.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dalam bentuk simulasi dengan menampilkan pertanyaan di platform kahoot yang dijawab langsung dari laptop masing-masing peserta. Selain itu, disediakan juga kuisioner untuk mengetahui respon peserta terhadap penggunaan platform kahoot dalam proses belajar mengajar di kelas.



Gambar 3. Foto bersama peserta pelatihan setelah kegiatan Sosialisasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta pelatihan secara umum belum pernah menggunakan *platform Kahoot* dalam proses belajar mengajar di kelas. Hasil pretest penggunaan platform kahoot (Tabel 1) yang berisi 10 pertanyaan hanya menghasilkan jawaban benar sebanyak 24,50% dan jawaban salah 75,50% dengan total poin mencapai 3009,25. Ada beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta pelatihan yang mengakibatkan tingginya tingkat kesalahan yaitu ketidakpahaman tentang penggunaan fitur-fitur aplikasi untuk memberikan jawaban yang tepat, cara mengakses halaman kahoot.it yang membutuhkan waktu login yang lebih lama dan kendala dalam mengakses jaringan internet yang tersedia. Kuis Posttest

yang diberikan pada akhir pelatihan (Tabel 1) menunjukkan peningkatan jawaban yang benar hingga 89,88% dengan total point mencapai 19240,50. Hasil pretest dan posttest ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta pelatihan sehingga suatu pelatihan dikatakan berhasil jika terdapat peningkatan dan perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest (Banuwa & Susanti, 2021). Kemampuan menjawab dengan tepat karena peserta sudah mengetahui fitur-fitur utama yang tersedia di platform kahoot. Kahoot mampu memberikan kesan yang menarik dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan (Suwahyu 2023), dan memudahkan proses evaluasi dan penilaian.

Tabel 1. Hasil pretest dan post test kuis penggunaan platform kahoot

Kuis pretest penggunaan platform kahoot		Kuis posttest penggunaan platform kahoot	
Played on	25 Oct 2023	Played on	25 Oct 2023
Hosted by	Aras syazili	Hosted by	Aras syazili
Played with	10 players	Played with	10 players
Played	10 of 10	Played	10 of 10
Overall Performance		Overall Performance	
Total correct answers (%)	75,50%	Total correct answers (%)	89,88%
Total incorrect answers	24,50%	Total incorrect answers	10,12%
Average score (points)	3040,54 points	Average score (points)	19240,50 points

Screenshoot dari kahoot

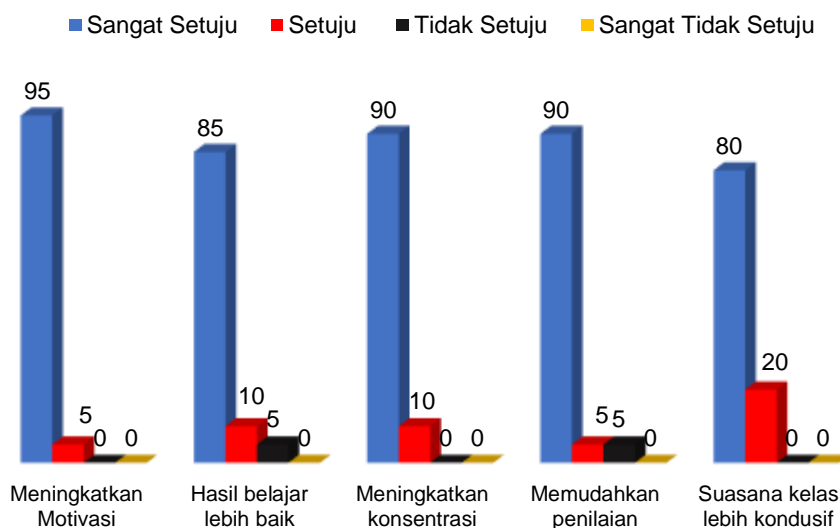


Gambar 4. Contoh soal-soal dan hasil kuis yang ditampilkan pada platform kahoot (Screenshoot dari kahoot)

Untuk memainkan Kahoot, seorang pelatih atau guru akan bertindak sebagai *host* akan memulai permainan kuis Kahoot yang dapat diakses melalui telepon genggam masing masing peserta. Kuis yang ditampilkan dapat berupa soal benar salah atau pilihan ganda (Gambar 4). Sebuah soal dapat diatur lama waktu pengerjaannya oleh *host*. Pada akhir kuis, *host* dan peserta dapat langsung melihat hasil permainan di layar telepon gengnggam masing masing

peserta (Gambar 4).

Hasil kuisioner mengenai persepsi peserta pelathan mengenai manfaat pengnggunaan *platform kahoot* dalam proses belajar mengajar bagi guru dapat dilihat pada Gambar 5. Persepsi peserta setelah pelatihan adalah sangat positif penggunaan *platform Kahoot* dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar yang lebih baik, meningkatkan konsentrasi, memudahkan penilaian dan dapat membuat susana kelas lebih kondusif. Tidak ada respon negatif dari peserta yang sangat tidak setuju terhadap pilihan-pilihan manfaat yang diberikan. Salah satu komentar negatif daripeserta adalah jaringan internet yang terbatas sehingga sehingaa gagal dalam kuis. Bicen & Kocakoyun, (2018) menyatakan bahwa platform Kahoot sangat mudah digunakan, merupakan alat yang memotivasi pembelajaran, mendukung guru pekerjaan instruktif di kelas, menilai pengetahuan siswa, dan merupakan alat yang menarik untuk mengajar di kelas.



Gambar 5. Manfaat penggunaan *platform kahoot* dalam proses belajar mengajar bagi guru

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Peserta mampu dan terampil dalam menggunakan *platform Kahoot* sebagai media pembelajaran baru yang menyenangkan
2. Peserta memberikan respon positif penggunaan *platform Kahoot* yang dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar yang lebih baik, meningkatkan konsentrasi,

memudahkan penilaian dan dapat membuat suasana kelas lebih kondusif.

Saran

1. Penggunaan aplikasi pembelajaran sangat didukung oleh sarana dan prasarana khususnya jaringan internet yang lebih stabil sehingga diperlukan peningkatan layanan internet di Ternate
2. Kemampuan mengoperasikan *laptop* setiap guru perlu ditingkatkan untuk memudahkan penggunaan *platform* pembelajaran berbasis aplikasi dan internet.

DAFTAR PUSTAKA

Banuwa, A. K., & Susanti, A. N. (2021). Evaluasi Skor Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan Teknis New SIGA di Perwakilan BKKBN Provinsi Lampung. *Jurnal Ilmiah Widyaiswara*, 1(2), 77–85.

Butler, J. A. (1992). Use of teaching methods within the lecture format. *Medical Teacher*, 14(1), 11–25.

Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(2), 72–93.

Liu, O. L., Bridgeman, B., & Adler, R. M. (2012). Measuring learning outcomes in higher education: Motivation matters. *Educational Researcher*, 41(9), 352–362.

Nugraha N dan Nugraha D. 2022. Pelatihan Penggunaan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di SDIT Al Iman Kuningan. *Jurnal Dharma Bakti Ekuitas*. Vol 7. No 1 doi.org/10.52250/p3m.v7i1.566

Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of engineering education*, 93(3), 223–231.

Sharples, M. (2000). The design of personal mobile technologies for lifelong learning. *Comput. Educ.*, 34(3–4), 177–193.

Steinert, Y., & Snell, L. S. (1999). Interactive lecturing: Strategies for increasing participation in large group presentations. *Medical Teacher*, 21(1), 37–42.

Suwahyu I. 2023 Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer* 47 Vol.6 No.1