

# **PEMBUATAN MEDIA BERBASIS KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU SMA SWASTA DI KOTA PALEMBANG**

**Ernalida, Santi Oktarina, Izzah, Akhmad Rizqi Turama**

Universitas Sriwijaya

ernalida.unsri@gmail.com, santioktarina@yahoo.com, a.rizqiturama@gmail.com

## **Abstrak**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk membantu para guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan pelatihan ini diharapkan profesionalitas guru dan kualitas pembelajaran semakin meningkat. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya-jawab, praktik, dan kerja mandiri. Materi yang disampaikan meliputi evaluasi pembelajaran, jenis-jenis dan tingkatan evaluasi, serta media-media yang bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran di kelas. Selain itu, peserta juga diberi pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi bernama Kahoot. Peserta pengabdian adalah guru-guru SMA Swasta yang ada Ilir Barat I Kota Palembang. Pengabdian dilakukan pada tanggal 28 September, 5 Oktober, dan 12 Oktober 2019. Hasil yang didapatkan adalah guru-guru memahami dan mampu membuat evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot. Guru-guru yang hadir di pelatihan diharapkan mampu mentransfer pengetahuan yang didapatkan kepada guru yang tidak hadir.

**Kata kunci:** evaluasi pembelajaran, media evaluasi, Kahoot

## **PENDAHULUAN**

Agar proses pembelajaran di sekolah dapat berlangsung dengan optimal, persiapan guru pun harus maksimal. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang perlu dipersiapkan itu. Dengan menggunakan media yang tepat, guru diharapkan mampu menjalankan proses pembelajaran dengan lebih baik. Dalam menggunakan media itu, guru tidak boleh bertindak sembarangan, bahkan guru dituntut bersikap kreatif. Hal ini dipertegas oleh Alwi dkk. (2017) yang mengungkapkan bahwa untuk menyiapkan media pembelajaran, guru harus kreatif dan inovatif. KAHOOT adalah salah satu media yang bisa digunakan guru agar bisa mengajar secara lebih kreatif dan inovatif sebagaimana dimaksud.

Untuk memudahkan peserta didik memahami dan mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, selain materi, media yang tepat juga sangat dibutuhkan. Media yang dimaksud tentu saja harus dapat memfasilitasi kreativitas dan inovasi guru, atau dengan kata lain, media

tersebut harus mampu menarik perhatian serta tetap dalam koridor ketepatan.

Tomlison (2011) mengungkapkan, "Materials include anything which can be used to facilitate the learning, they can be presented in print, through live performance or display, or on cassette, CDI-ROM, DVD or the internet." Kutipan tersebut menjelaskan bahwa ada beragam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tampak pula bahwa media tersebut mengikuti perkembangan teknologi, mulai dari bentuk cetak atau print, audiovisual: penggabungan antara yang mekanis dan elektronik, hingga bentuknya terkini yang sudah menggunakan teknologi internet. Masih terkait dengan jenis-jenis media, Sanjaya (2006:160) membagi media menjadi tiga, yaitu auditif, visual, dan audiovisual. Lebih lanjut, Sanjaya menjelaskan bahwa media auditif adalah media yang hanya memiliki unsur suara dan dengan demikian media ini hanya dapat diterima oleh siswa melalui pendengaran. Sementara itu, media visual diartikan sebagai media yang tidak mengandung suara dan hanya dapat dilihat. Terakhir, media audiovisual dijelaskan sebagai

media yang menggabungkan keduanya, yaitu unsur suara dan unsur penglihatan. Media dari jenis ketiga ini dianggap sebagai media yang lebih menarik bagi siswa jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan perlu difokuskan penggunaannya. Hal ini tidak terlepas dari pentingnya media dalam penanaman pemahaman materi kepada siswa. Oleh karena itu, media yang menarik menjadi sebuah kebutuhan agar dapat memotivasi siswa dalam belajar. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, untuk itu, berfokus pada penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Tim telah melakukan observasi awal dan wawancara terhadap beberapa guru SMA Swasta di Ilir Barat 1 Palembang. Hasilnya menunjukkan bahwa salah satu kesulitan para guru adalah menentukan media Informasi dan Teknologi (IT) dalam evaluasi pembelajaran.

Kesulitan tersebut membuat guru belum menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis IT. Pelatihan ini, menawarkan alternative evaluasi pembelajaran dengan menggunakan KAHOOT. Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Kahoot dibuka secara publik pada bulan September 2013 (Official Website „Kahoot!”, 2017). Hingga saat ini telah 70 juta user aktif / pengajar menggunakan Kahoot dan 1,6 milyar peserta didik untuk memainkan permainan ini. Permainan secara berkelompok merupakan desain utama dari penggunaan Kahoot selain juga dapat dimainkan secara individu. Alamat website Kahoot ada dua yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Penggunaan dan akses masuk ke Kahoot secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya.

Kuis online, survei, diskusi dan jumble/campuran adalah platform Kahoot yang dapat digunakan, dimana untuk memainkannya memiliki cara yang bermacam-macam (Rafnis,

2018:3). Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, infocus dan telepon pintar (smartphone). Media ini diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak menjenuhkan bagi peserta didik maupun pengajar serta cara kerja aplikasi ini adalah game based learning atau permainan (Fitryanisa dan Azima, 2019:21).

## **RUMUSAN MASALAH**

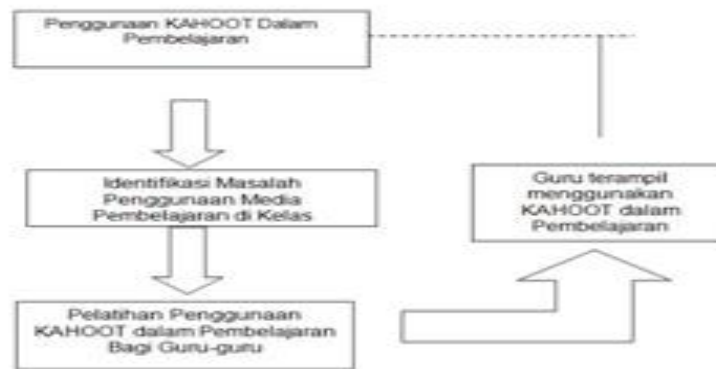
Berdasarkan analisis situasi yang telah dipaparkan, diketahui bahwa pemanfaatan media yang interaktif dalam evaluasi pembelajaran adalah sesuatu yang penting di era revolusi industry 4.0. Oleh sebab itu, diperlukan pelatihan penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis KAHOOT. Adapun rumusan masalah dalam pengabdian ini adalah “Bagaimana Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis KAHOOT dalam Pembelajaran Bagi Guru SMA Swasta di Ilir Barat 1 Palembang?”

## **METODE**

Berdasarkan analisis situasi, identifikasi dan perumusan masalah, kerangka pemecahan masalah tentang penggunaan media evaluasi pembelajaran KAHOOT dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Pelatihan penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis KAHOOT pada guru.
2. Uji coba penggunaan media KAHOOT dalam pembelajaran di kelas.
3. Evaluasi terhadap pelatihan yang telah diberikan kepada guru untuk melihat kesulitan yang dialami guru dalam menerapkan media KAHOOT ini dalam pembelajaran di kelas.

Bagan Kerangka Berpikir Pelatihan Penggunaan Media KAHOOT dalam Pembelajaran



Adapun khalayak sasaran adalah guru-guru SMA Swasta di Ilir Barat 1 Palembang Tim akan mengkhususkan pelatihan pada dua puluh (20) orang guru dari beberapa SMA Swasta yang ada di Kecamatan Ilir Barat 1 Palembang. Peserta pengabdian ini diharapkan menjadi agen yang mampu meneruskan informasi dan pengetahuan yang telah didapat sehingga bisa bermanfaat bagi proses pembelajaran di sekolah masing-masing. Pelatihan dilakukan dengan:

1. Ceramah/resitasi: memberikan pemahaman mengenai media yang akan dirancang dan dimanfaatkan dalam pembelajaran, yaitu KAHOOT.
2. Peragaan/demonstrasi: memberikan prosedur dan contoh cara mendesain KAHOOT untuk evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Penugasan/pendampingan: membimbing para guru merancang media KAHOOT dan melaksanakannya untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu pada tanggal 28 September, 5 Oktober, dan 12 Oktober 2019. Tempat yang dipilih sebagai tempat pelaksanaan adalah laboratorium komputer SMA Sriwijaya Negara Palembang. Ada dua puluh orang guru yang hadir sebagai peserta, terdiri dari guru berbagai mata pelajaran: matematika, penjaskes, Bahasa Indonesia, dan lain-lain.

Di hari pertama pelatihan, diadakan penyamaan persepsi mengenai proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Materi terutama ditekankan mengenai pentingnya evaluasi yang tepat agar guru dapat merefleksi proses belajar mengajar yang selama ini berlangsung. Selain itu, jenis-jenis soal juga dibahas. Tim menekankan bahwa soal beraras tinggi atau yang lebih dikenal dengan high order thinking skills (HOTS) menjadi tipe-tipe soal yang diprioritaskan untuk dibuat. Setelah itu, materi yang diberikan adalah materi mengenai media. Selama ini, media pembelajaran yang ada cenderung digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi. Baru sedikit guru yang menggunakan media berbasis teknologi informasi untuk proses evaluasi. Pemateri pun memberikan informasi mengenai beberapa aplikasi yang bisa digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran, salah satunya adalah Kahoot. Pertemuan kedua, tanggal 5 Oktober 2019, tim pelaksana memberikan materi yang lebih spesifik tentang penggunaan Kahoot.

Kegiatan diawali dengan mengajak peserta untuk mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan di Kahoot panitia. Awalnya, sebagian peserta tampak canggung karena belum terbiasa dengan Kahoot, namun setelah tiga atau empat pertanyaan, peserta mulai terbiasa dan bisa menjawab soal dengan lebih luwes. Setelah selesai, peserta diminta menyampaikan kesan yang mereka dapatkan dari percobaan pengerjaan soal di Kahoot. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi tentang cara menggunakan Kahoot. Dimulai dari pembuatan akun sampai memasukkan soal di akun Kahoot.



Beberapa peserta yang mengalami permasalahan dipersilakan untuk mengajukan pertanyaan. Berdasarkan pengamatan tim, kesulitan yang terjadi bisa dikelompokkan ke dua faktor: 1) koneksi internet yang tidak stabil dan 2) kesulitan peserta karena belum terbiasa menggunakan teknologi informasi berbasis internet. Untuk mengatasi permasalahan pertama, tim menggunakan tethering dari telepon seluler tim. Untuk permasalahan kedua, tim telah menyiapkan beberapa orang mahasiswa yang bertugas untuk membantu peserta secara personal. Tahap ini, dianggap selesai ketika semua peserta berhasil membuat bank soal di akun Kahoot masing-masing.

Pertemuan ketiga dilaksanakan di tanggal 12 Oktober 2019. Inti kegiatan ini adalah simulasi penggunaan Kahoot yang telah dibuat oleh peserta kepada peserta yang lain. Jadi, peserta yang telah memiliki bank soal, mengujicobakan soal-soal tersebut kepada peserta yang lain. Ketika satu peserta selesai, maka giliran peserta yang berikutnya. Hanya saja, karena waktu yang terbatas, tidak semua peserta mendapatkan giliran untuk menampilkan soal-soal yang telah dibuat di hadapan peserta lain. Setelah kegiatan uji coba, peserta diminta memberikan kesan dan pesan terkait kegiatan pelatihan yang telah dilakukan.

Dari paparan yang dilakukan oleh peserta, juga dari lembar pengamatan, guru merasa pelatihan penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran bermanfaat dan bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran ke depan. Para peserta juga menyatakan bahwa penggunaan media Kahoot ini bisa menjadi motivasi baru dalam penggunaan ponsel bagi para siswa yang telah terbiasa menggunakan

telepon seluler. Jadi, siswa tidak hanya menggunakan telepon seluler untuk bermain dan membuka media sosial, tapi juga bisa menggunakannya sebagai sarana belajar.

## **PENUTUP**

Pengabdian pada masyarakat ini memiliki tujuan menambah wawasan guru tentang penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Selain itu, guru diharapkan dapat mendesain pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot dan melaksanakannya dalam pembelajaran. Soal-soal yang digunakan di Kahoot diharapkan merupakan tipikal soal beraras kemampuan tinggi atau lebih dikenal dengan high order thinking skill (HOTS). Guru-guru yang mengikuti pelatihan ini diharapkan dapat menerapkan kemampuannya dalam pembelajaran di kelas. Guru-guru juga diharapkan mampu menjadi perantara sehingga guru yang tidak mengikuti pelatihan pun bisa mendapatkan manfaat dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Penggunaan Kahoot ini diharapkan mampu memfasilitasi siswa yang sudah akrab dengan penggunaan internet di ponsel agar tidak hanya menggunakannya untuk bermain dan media sosial, tapi juga untuk proses belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Brian Tomlinson. 2011. *Materials Development in Language Teaching*. Comridge: University Press.
- Dick, Walter, Lou Carey, dan James O. Carey. 2006. *The Systematic Design of Instruction*. Amerika: United State of Amerika.
- Desrianty Amrun Lasiki. 2014. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Menyikapi Pengaruh Globalisasi Melalui Media Audio Visual Di Kelas IV SDN 1 Voaa Kecamatan Bintauna Kabupaten Bolaang Mongondow Utara".

- Fitriyannisa dan Sonia Mu'tazimatul Azimah. 2019. Media Pembelajaran Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III.
- Juwita Ayu Laksmi, Nursasi HAndayani, Endang Suarsini. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang"
- Mufti Mirandra. 2012. "Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B MI Sananul Ula Piyungan Bantul"
- Rafnis. 2019. Pemanfaatan Platform Kahoot seagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rangga Krisma Putra, Ersanghono Kusumo, Sri Nurhayati. 2013. "Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Dasar Menggunakan Media Audio Visual"
- Roedavan, R., 2016. <http://id.imedia9.net>. [Online] Available at: <http://id.imedia9.net/2016/12/cara-membuat-presentasi-KAHOOT.html> [Accessed 15 03 2018].
- Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi StAndart Proses Pendidikan, Jakarta : Kencana Prenada Media. h. 160.
- Smaldino, Sharon E., Lowther , Deborah L., Russel, James D. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning* (Ninth Edition). NJ: Pearson Education Inc.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2003. *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo. h. 41.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.