



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Bagi Pendidik di SMAS Islam Ibadurrahman

^{1*}A. Mutahharah, ²NinikAstuti, ³Nurbaitul Afyan, ⁴Nurjannah, ⁵Andi Baso Kaswar

^{1,2,3,4}Tadris Matematika, Universitas Islam Ahmad Dahlan

⁵Program Studi Teknik Komputer, Universitas Negeri Makassar

Email: 1mut.mutahharah@gmail.com¹, ninikastutiyusuf@gmail.com², nurbaitulafyan663@gmail.com³,

nurjannah310807@gmail.com⁴, a.baso.kaswar@unm.ac.id

*Corresponding author: 1mut.mutahharah@gmail.com¹

Received : 12 Sept 2023

Accepted: 10 Okt 2023

Published: 30 Okt 2023

ABSTRAK

Kegiatan pelatihan ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang dialami mitra, yaitu kebanyakan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran hanya memakai media papan tulis saja meskipun sesekali menggunakan *slide power point*. Metode ceramah digunakan sebagian pendidik pada saat proses pembelajaran, sehingga menimbulkan proses belajar mengajar di kelas menjadi membosankan sehingga peserta didik tidak mampu fokus dalam menerima pelajaran di ruangan. Maka, media belajar yang menarik dan memenuhi kebutuhan peserta didik, serta dapat menambah tekad belajar peserta didik sangat dibutuhkan. Kegiatan pelatihan ini ditujukan bagi pendidik di SMAS Islam Ibadurrahman, karena tidak banyak pendidik yang masih kesulitan dalam mengaplikasikan media atau aplikasi dalam pembelajaran, terutama dalam pelajaran matematika. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi yang ada sebagai sarana dalam pembelajaran khususnya media Kahoot, agar para pendidik bisa menjadi lebih kreatif dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Kegiatan yang dilakukan yaitu pelatihan terkait penggunaan dan pembuatan media pembelajaran berbasis Kahoot. Hasil dari kegiatan ini adalah menambah pengetahuan dan kemampuan pendidik SMAS Islam Ibadurrahman terkait penggunaan media Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran, Kahoot

ABSTRACT

This training activity is motivated by the challenges faced by our partners, namely that most educators primarily use traditional teaching methods, relying on chalkboards and occasionally incorporating PowerPoint slides. A significant number of educators employ lecture-style teaching during the learning process, resulting in a classroom environment that becomes monotonous and causes students to lose focus. Consequently, learners are unable to concentrate on the lessons being delivered in the classroom. Therefore, there is a pressing need for engaging learning media that meet the needs of students and enhance their learning determination. This training program is specifically designed for educators at SMAS Islam Ibadurrahman, as many educators there encounter difficulties in applying various media or applications in teaching, especially in the field of mathematics. The objective of this training is to enhance the educators' ability to utilize existing technology, particularly the Kahoot platform, as a means of teaching. The aim is to make educators more creative and capable of increasing students' interest in learning. The training activities was focus on the used and creation of Kahoot-based learning media. The outcome of this initiative was expected to increased the knowledge and skills of educators at SMAS Islam Ibadurrahman regarding the use of Kahoot as a teaching tool in the classroom.

Keywords: Training, Learning Media, Kahoot

This is an open access article under the CC BY-SA license





1. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah bentuk dari hasil budaya insan yang sarat perkembangan, sebagai akibatnya perkembangan pendidikan wajib sejalan dengan perubahan dan perkembangan budaya manusia (Anggraeni & Dewi, 2021). Pendidikan menjadi satu di antara faktor yang penting dalam upaya pemerintah untuk memajukan sumber daya insan manusia. Sehaluan dengan itu, diperlukan usaha agar kualitas pendidikan semakin meningkat sehingga melahirkan generasi yang berkualitas.

Peningkatan kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh proses pembelajaran di sekolah (Anzar & Mardhatillah, 2017). Sekolah yang menjadi salah satu lembaga pendidikan formal yang disediakan pemerintah memegang kewajiban dalam mewujudkan tujuan pendidikan (Kamalia et al., 2020). Kualitas pengajar dan proses pembelajaran memberikan pengaruh besar terhadap kualitas pendidikan (Ekayani, 2017).

Namun, tidak dapat dihindari masih ada banyak pendidik yang tidak melakukan inovasi dalam proses mengajarnya sehingga peserta didik cenderung bermalas-malasan dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Putra et al., 2017). Untuk itu, pendidik dituntut untuk lebih mengasah kemampuan mengajar dan kreatifitasnya dalam mengelola pembelajaran, termasuk memanfaatkan teknologi yang ada guna menunjang proses pembelajaran (Aurora & Effendi, 2019; Kaswar et al., 2023).

Pesatnya kemajuan teknologi saat ini menanggalkan dampak dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam aspek pendidikan, salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi yaitu terciptanya berbagai macam media pembelajaran berbasis aplikasi ataupun web yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Media belajar ialah sarana yang bisa dipakai oleh pendidik untuk menunjang proses belajar, serta menumbuhkan motivasi peserta didik (Moto, 2019).

Media belajar ialah salah satu faktor yang bisa meningkatkan motivasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran dan bisa memotivasi peserta didik untuk mendapat hasil belajar yang tertinggi (Novita et al., 2019; Nurjannah et al., 2022). Perlu diingat bahwa pemakaian media pembelajaran harus pula diselaraskan dengan kebutuhan peserta didik sehingga materi yang diajarkan bisa diserap dengan baik.

Salah satu pelajaran yang dipelajari diberbagai jenjang pendidikan adalah matematika. Ini menjelaskan yakni matematika mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan. Namun, pada kenyataannya masih terdapat banyak peserta didik yang phobia untuk mempelajari matematika dan menganggap bahwa matematika itu sulit (Hardiana et al., 2020). Hal ini diakibatkan sebab matematika memiliki sifat abstrak dan peserta didik harus mampu mengetahui banyak konsep yang mengakibatkan mereka merasa jemu dan bosan dalam belajar matematika (Maharani et al., 2018).

Dalam rangka mengatasi kejemuhan dan rasa bosan yang kerap kali dirasakan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran, Untuk memajukan motivasi peserta didik untuk belajar diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menopang proses pembelajaran. Dalam hal ini, media belajar mengajar yang dapat dimanfaatkan adalah Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi *website* yang diciptakan oleh Johan Brand, Morten Versvik dan Jamie Brooker pada proyeknya yang dbersamai oleh Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013 (Janattaka, 2022).

Pendidik maupun peserta didik dapat mengakses Kahoot melalui komputer, *smart phone*, laptop, dan tablet. Penggunaan Kahoot memerlukan jaringan internet yang baik karena Kahoot merupakan aplikasi daring berbasis permainan interaktif (Irwan et al., 2019). Media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot dapat menjadikan suasana dalam proses belajar mengajar lebih bervariasi sehingga bisa menambah minat dan motivasi belajar peserta didik.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga bergantung pada kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi yang ada. Besarnya peran dan fungsi TIK dalam pembelajaran mengakibatkan pendidik harus mengasah kemampuan dan pengetahuannya terkait perkembangan teknologi agar mampu memanfaatkan TIK untuk kegiatan pembelajaran (Batubara, 2017). Namun, faktanya masih banyak pendidik yang gagap teknologi dan kurang mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran di SMAS Islam ibadurrahman masih berlangsung secara konvensional. Pada saat penyampaian materi pendidik hanya memakai media papan tulis dan sesekali menggunakan *slide power point*. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi membosankan sehingga peserta didik tidak mampu fokus dalam menerima pelajaran di ruangan. Untuk melenyapkan hal itu, pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang kreatif yang memenuhi kondisi dan kebutuhan peserta didik serta dapat menambah motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya sebuah kegiatan yang bisa menambah pengetahuan dan kekreatifan para pendidik dalam memperluas kompetensi profesionalismenya, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Satu diantara banyak praktik dari kegiatan Tri Dharma Perpendidikan Tinggi adalah dengan mengadakan kegiatan pengabdian pada masyarakat (Hamimah et al., 2022). Bentuk kegiatan yang



dilakukan adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot bagi pendidik SMAS Islam Ibadurrahman, guna meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajarannya.

Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat membantu para pendidik untuk mengembangkan kreativitasnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media belajar mengajar agar bisa melahirkan suasana belajar yang menghibur bagi peserta didik.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Kahoot dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Desember 2022 di SMAS Islam Ibadurrahman yang beralamat di jalan K. H. Abdul Kadir, kecamatan Sinjai Utara, kabupaten Sinjai. Penelitian yang berfokus kepada pendidik-pendidik yang ada di sekolah tersebut. Kegiatan yang dilakukan secara tatap muka dan dihadiri oleh peserta sebanyak 13 orang. Tujuan diadakannya kegiatan ini untuk melatih dan menambah kemampuan para pendidik dalam mengaplikasikan teknologi menjadi media pembelajaran khususnya media Kahoot, agar para pendidik lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dikelas lebih menyenangkan dan menambah motivasi peserta didik untuk belajar.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan demi kelancaran kegiatan ini, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Ditahap ini, pemilihan lokasi dilakukan oleh peneliti dan juga melaksanakan observasi pada sekolah akan dijadikan sebagai tempat PkM, pengurusan administrasi seperti surat izin untuk melaksanakan kegiatan PkM, serta menyiapkan materi PkM.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu:

- a. Penyampaian materi tentang media Kahoot.
- b. Praktik penggunaan media Kahoot.

3. Tahap Evaluasi

Di tahap ini, kegiatan penilaian dilakukan dengan menyebarluaskan angket kepada peserta pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari Kamis, 22 Desember 2022, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Kahoot dilaksanakan di ruang laboratorium komputer SMAS Islam Ibadurrahman. Kepala sekolah, pendidik, dan terdapat beberapa peserta didik yang menjadi peserta dalam kegiatan ini. Para peserta sangat antusias ketika pelaksanaan kegiatan berlangsung. Kegiatan ini dibuka oleh moderator, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh pemateri. Pemateri memberikan materi tentang penggunaan media Kahoot, seperti tata cara login, pembuatan kuis interaktif menggunakan Kahoot, serta cara membagikan kuis kepada peserta didik.



Gambar 1. Penyampaian Materi Penggunaan Media Kahoot

Pada awal kegiatan, pemateri memberikan pengantar terkait media kahoot. Selanjutnya peserta diajarkan tata cara untuk login ke aplikasi Kahoot, baik itu menggunakan web atau langsung pada aplikasi Kahoot. Para peserta kemudian membuat akun masing-masing sesuai dengan arahan yang disampaikan oleh pemateri. Setelah berhasil membuat akun, para peserta kemudian mengisi informasi yang diperlukan untuk login ke Kahoot. Pada proses pembuatan akun, terjadi sedikit kendala karena jaringan internet yang kurang stabil. Meskipun demikian, hal tersebut tidak berlangsung lama dan dapat segera diatasi.



Setelah berhasil login, pemateri kemudian memperkenalkan fitur pada Kahoot, yaitu fitur untuk membuat kuis. Kuis ini terdiri dari dua pilihan, yaitu berbentuk pilihan ganda dan *True or False*. Para peserta kemudian berlatih membuat kuis sesuai dengan arahan pemateri. Pemateri juga menjelaskan terkait fitur-fitur yang bisa dipakai pada saat membuat kuis, mulai dari cara membuat tampilan kuis menjadi lebih menarik hingga cara mengedit soal ketika terjadi kesalahan dalam proses pembuatan soal.

Setelah berhasil membuat kuis, peserta kemudian dilatih cara membagikan kuis kepada peserta didik. Dalam hal ini, peserta diajarkan cara untuk membagikan kode kuis kepada peserta didik. Selanjutnya, para peserta diberikan arahan terkait hal-hal yang perlu perhatikan sebelum membagikan soal kepada peserta didik. Para peserta kemudian berlatih membagikan kuis kepada peserta didik yang hadir dalam pelatihan ini. Peserta didik yang hadir terlihat sangat antusias dalam menjawab soal yang diberikan. Selama pemaparan materi berlangsung, para peserta sangat antusias dalam mempraktikkan penggunaan Kahoot menggunakan laptop dan *hand phone* masing-masing.



Gambar 2. Praktik Penggunaan Kahoot oleh Peserta

Pada akhir kegiatan, peserta diberikan evaluasi dengan mengisi angket melalui link yang dibagikan oleh pemateri. Hal ini bertujuan untuk melihat kebermaknaan kegiatan bagi peserta. Berdasarkan angket yang dibagikan, dengan adanya kegiatan ini para peserta merasa terbantu. Hal tersebut terlihat dari respon positif peserta pada angket yang dibagikan.

Hasil pelatihan memperlihatkan bahwa terjadi penambahan pengetahuan dan kemampuan pendidik SMAS Islam Ibadurrahman dalam penggunaan media Kahoot. Hal ini dapat terlihat pada akhir kegiatan, di mana para pendidik berhasil dalam membuat kuis interaktif menggunakan media Kahoot. Peserta pun merasakan manfaat dari kegiatan tersebut, terlihat dari respon positif yang diberikan peserta melalui angket yang dibagikan.

Kegiatan seperti ini memang sangat diperlukan oleh guru-guru untuk menambah wawasan serta keterampilan dalam mengelola pembelajaran (Permata & Kristanto, 2020). Selain itu, pemberian materi terkait media pembelajaran dapat memberikan poin positif bagi guru karena mampu membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Fitriani & Nurjannah, 2019; Ianah & Raharjo, 2014).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di SMAS Islam ibadurrahman disambut antusias oleh pihak sekolah. Ceramah dan tanya jawab terkait penggunaan media Kahoot ini menjadi metode yang digunakan peneliti dalam kegiatan ini. Hal yang bisa kita simpulkan berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan kemampuan pendidik SMAS Islam Ibadurrahman terkait penggunaan media Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari keberhasilan para pendidik dalam membuat kuis interaktif menggunakan media Kahoot serta respon positif yang diberikan peserta melalui angket yang dibagikan. Mengingat pentingnya materi pelatihan ini, diharapkan kegiatan seperti ini bisa direalisasikan kembali di masa yang akan datang agar pengetahuan para pendidik terkait media pembelajaran semakin meningkat.



REFERENSI

- Anggraeni, E. D., & Dewi, N. R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4(1).
- Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016*. 4(1).
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11–16.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *MUALIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12–27.
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Fitriani, F., & Nurjannah, N. (2019). Peranan E-Learning dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal on Pedagogical Mathematics*, 1(2), 102–110. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/pedamath/article/view/371>
- Hamimah, Zainil, M., Anita, Y., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis STEM Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 33–42.
- Hardiana, Nurwahidah, Mutahharah, A., & Mytra, P. (2020). Pemanfaatan Geogebra Dalam Mengubah Mindset Rumit Remaja Terhadap Pelajaran Matematika. *Prosiding UMY Grace*, 1(2).
- Ianah, I., & Raharjo, H. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(2). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i2.59>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot ! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa / Effectiveness of Using Kahoot ! to Improve Student Learning Outcomes*. 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Janattaka, N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, 2(2).
- Kamalia, F. F., Basir, M. A., & Ubaidah, N. (2020). Analisis Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Trigonometri. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.30738/indomath.v3i1.6164>
- Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Fathahillah, F., & Andayani, D. D. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIS DAN INTERAKTIF UNTUK GURU SMP. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 172–180.
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa*. 1(1), 101–106.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nurjannah, N., Heriyanti, A., & Kaswar, A. B. (2022). *Development of Moodle 's E-Learning as a Media in Mathematical Problem-Solving*. 6(2), 223–234.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Widhi, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.