

Pelatihan Aplikasi *Game Based Learning: Kahoot!* di Sekolah Muhammadiyah

Syafika Ulfah¹, Asih Miatun^{2*}

^{1,2*} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Pasar Rebo, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia

^{1,2*} Jl. Tanah Merdeka, Kampung Rambutan, Pasar Rebo, Jakarta Timur

Email: *asihmiatun@uhamka.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Article History:

Submission: 14-02-2022

Revised: 16-02-2022

Accepted: 16-02-2022

* Korespondensi:

Asih Miatun

asihmiatun@uhamka.ac.id

ABSTRAK

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar adalah pendekatan pembelajaran berbasis game. *Kahoot!* merupakan *e-Learning* yang mudah digunakan sehingga menambah keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran juga memperoleh sambutan yang baik. *Kahoot!* mudah digunakan karena dapat diakses melalui handphone. Program studi Pendidikan Matematika FKIP UHAMKA akan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan aplikasi *game based learning Kahoot!* di SMK Muhammadiyah 11 Jakarta. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka dengan 20 peserta. Pada kegiatan ini peserta berhasil membuat akun *Kahoot!* serta dapat mempraktekkan cara membuat soal, menampilkan, soal, melihat jawaban siswa dan mengunduh jawaban siswa. Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!* diharapkan menjadi salah satu alternatif agar penilaian dan pembelajaran guru menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

Kata kunci: Pembelajaran, *Kahoot!*, Muhammadiyah

The Training of Game Based Learning Application: Kahoot! at Muhammadiyah School

ABSTRACT

One of the approaches used by teachers to increase learning motivation is a gamified approach or game-based learning. Kahoot! is e-learning that is easy to use and be able to attract pupils in learning involving. Besides, it receives a warm welcome from anybody to be used in schools. Also, it can be accessed by using a smartphone. Department of Mathematics education FKIP UHAMKA would do a community service program by conducting training of Kahoot! at SMK Muhammadiyah 11 Jakarta. This program would be conducted face-to-face and attended 20 participants. After attending the program, they were success creating an account and were able to practice making an assignment until displaying it, showing the answer of pupils, and downloading it. By conducting this program, we wish teachers will have learning methods and assessment various, also fun by using Kahoot!.

Keywords: Learning, *Kahoot!*, Muhammadiyah



1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 8617C.CI/AS.01.00/2021 tanggal 25 Juni 2021 tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas, menyebutkan bahwa telah diperbolehkannya daerah-daerah untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan ketentuan-ketentuan yang sangat ketat. Dengan adanya pembelajaran tatap muka ini tidak berarti pembelajaran berbasis teknologi tidak diperlukan kembali. Seperti yang disampaikan oleh Astini, Nugraheny, dan Jayul & Irwanto bahwa pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal mutlak yang harus dilaksanakan [1]–[3]. Dengan pemanfaatan teknologi pada pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa [4], [5].

Perlu pembelajaran yang menarik agar minat siswa untuk belajar dapat meningkat dari yang sebelumnya pembelajaran dilaksanakan penuh secara daring. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar adalah pendekatan pembelajaran berbasis game [6]. Banyak aplikasi yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menarik misalnya dengan *Kahoot!* Atau *Quizziz*. Aplikasi *Kahoot!* Merupakan aplikasi yang sering digunakan dalam pendekatan gamifikasi pada pembelajaran [6]. *Kahoot!* merupakan aplikasi berbasis game sederhana dan intuitif [7]. Hal ini sejalan dengan Plump dan LaRosa yang menyebutkan bahwa *Kahoot!* merupakan eLearning yang mudah digunakan sehingga menambah keterlibatan siswa dalam pembelajaran [8]. Selain itu menggunakan *Kahoot!* dalam pembelajaran juga memperoleh sambutan yang baik. *Kahoot!* mudah digunakan karena dapat diakses melalui handphone.

Hasil penelitian dari Prieto dkk serta Bicem dkk menyebutkan bahwa aplikasi *Kahoot!* efektif digunakan dalam pembelajaran dimana hal tersebut berdampak pada siswa, membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar [6], [7]. *Kahoot!* menambah energi positif dalam pelaksanaan pembelajaran, menambah kesenangan di kelas, dan meningkatkan pengalaman belajar [4], [8]. Selain itu penggunaan *Kahoot!* juga dapat mendorong dan memperkuat pembelajaran, baik aspek teoritis maupun praktis [9]. Hal ini sejalan dengan Prieto dkk, Chiang, dan Piani dkk yang menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot!* memberikan manfaat positif dalam pembelajaran [5], [10], [11]. Selain itu adanya audio dalam *Kahoot!* juga memberikan pengaruh positif dalam hal keterlibatan, konsentrasi, dan motivasi pembelajaran [12], [13].

Sebelum menjelaskan suatu materi, guru biasanya mengadakan kuis atau pretest terlebih dahulu. *Kahoot!* dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan oleh guru untuk memfokuskan konsentrasi dan keterlibatan siswa pada suatu materi tertentu. *Kahoot!* terbukti memberikan lebih banyak manfaat jika dibanding dengan google form [14]. Selain itu hasil penelitian juga menyebutkan bahwa *Kahoot!* memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan penggunaan *Quizziz* [15]. Sabandar melaksanakan kegiatan lokakarya yang berfokus pada eksplorasi aplikasi *Kahoot!* yang memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat penilaian berbasis game interaktif [16]. Selain memberikan manfaat positif bagi siswa. *Kahoot!* juga memberikan manfaat dan motivasi bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik.

Selain itu menurut Wang & Tahir yang melakukan analisis literatur menyatakan bahwa *Kahoot!* memberikan efek positif pada kegiatan belajar, dinamika kelas, sikap siswa dan guru, serta kecemasan siswa [17]. Maulida dkk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Daarul Quran Internasional Cipondoh dengan tema pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran matematika [18]. Dari kegiatan tersebut guru memperoleh pengalaman dalam menggunakan aplikasi dalam pembelajaran dan juga siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar matematika. Sejalan dengan Made Edy Listartha dkk melakukan kegiatan pelatihan penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran dan memberikan hasil bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu proses belajar mengajar

guru[19]. Selain itu *Kahoot!* juga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar siswa [20].

Berdasarkan beberapa permasalahan peningkatan fokus siswa dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, Program studi Pendidikan Matematika FKIP UHAMKA akan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan aplikasi *game based learning Kahoot!* bagi guru sekolah Muhammadiyah di Jakarta. Berdasarkan observasi melalui google form guru-guru SMP masih menggunakan Whatsapp group dalam pelaksanaan pembelajaran daring sehingga variasi dalam pembelajaran kurang. Selain itu siswa juga akan kesulitan mendapat umpan balik atas pembelajaran yang sudah dilakukan. Dengan penggunaan aplikasi *Kahoot!* diharapkan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah (1) metode ceramah, peserta diberikan penjelasan terkait aplikasi *Kahoot!*; (2) metode tanya jawab, peserta dapat bertanya jika terdapat materi terkait *Kahoot!*; yang tidak diketahuinya ataupun pada saat praktek dan (3) pembelajaran langsung (*direct instruction*), peserta diajarkan dan dibimbing terkait penggunaan *Kahoot!* secara langsung.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara tatap muka dengan protokol kesehatan ketat. Tempat pelaksanaannya adalah di SMK Muhammadiyah 11 Jakarta. Pengabdian kali ini dilakukan oleh dua orang dosen dan dibantu oleh dua mahasiswa dari program studi Pendidikan Matematika FKIP, UHAMKA. Peserta pada kegiatan kali ini adalah guru-guru di SMK Muhammadiyah 11 Jakarta. Kegiatan pengabdian ini terdiri atas dua tahap yaitu materi dan praktek secara langsung dengan bantuan pengabdian. Pada tahap pemberian materi akan dijelaskan dengan metode ceramah dan presentasi menggunakan powerpoint. Pada tahap pemberian materi akan dijelaskan mengenai cara membuat akun, fitur pada *Kahoot!*, cara membuat soal pada *Kahoot!*, cara menampilkan tes, melihat hasil tes dan mendownload hasil tes. Selanjutnya setelah diberikan materi terkait *Kahoot!*, peserta kegiatan diarahkan untuk melakukan praktek secara langsung. Pada bagian ini pengabdian menggunakan metode *direct instruction*, dimana peserta akan diajarkan dibimbing untuk praktek secara langsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang berjudul Pelatihan Aplikasi *Game Based Learning Kahoot!* Di Sekolah Muhammadiyah dilaksanakan secara luring di SMK Muhammadiyah 11 Jakarta yang berlokasi di Jl. Cemp. Wangi 2 No. 12, Rt 8/Rw 9, Harapan Mulya, Kec. Kemayoran, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta, 10640. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 20 orang.

Pelaksanaan kegiatan dimulai pukul 09.00 WIB dengan dibacaknya susunan acara oleh Sandra Nindiani Suci selaku MC. Kemudian dilanjutkan sambutan oleh ketua pelaksana kegiatan Syafika Ulfah, S.Pd., M.Sc. Dalam sambutannya, beliau mengucapkan terima kasih kepada sekolah mitra yang sudah mau bekerjasama dan tidak lupa kepada seluruh peserta yang hadir yang sudah meluangkan waktunya untuk kegiatan ini. Tidak hanya itu, beliau juga memaparkan secara singkat pentingnya peran teknologi dalam pembelajaran. Teknologi dapat berperan sebagai media dalam berinteraksi antara guru dan siswa, sebagai media yang memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi dan sebaliknya sebagai media siswa mengumpulkan tugas. Berbagai inovasi juga bermunculan guna membantu keefektifan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Platform-platform pembelajaran berbasis *game* diciptakan seperti *Quizizz*, *Kahoot!*, *Make it*, dan *Quizlet*. Akhir kata, ketua pelaksana menutup sambutan dengan harapan agar pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan literasi digital peserta. Kegiatan pemaparan materi pelatihan dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan *Kahoot!*

Pada gambar 1 pemateri kegiatan pengabdian masyarakat menyampaikan materi terkait aplikasi *Kahoot!*. Terlihat peserta kegiatan mengikuti kegiatan dengan berbekal laptop masing-masing dan tetap menjaga protokol kesehatan dalam mengikuti kegiatan.

Narasumber pada kegiatan ini adalah Asih Miatun, M.Pd., dan Syafika Ulfah, S.Pd., M.Sc. Narasumber adalah dosen Program Studi Pendidikan Matematika UHAMKA dengan penyampaian materi bertemakan Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Game Based Learning Kahoot!*. Sebelum mempraktikkan cara menggunakan aplikasi *Kahoot!*. Kegiatan pertama dimulai dengan pemaparan terkait cara membuat akun pada aplikasi tersebut. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar peserta memiliki akun *Kahoot!* yang dapat peserta gunakan di kemudian hari. Setelah itu, narasumber menjelaskan semua fitur yang ada pada aplikasi *Kahoot!*. Kemudian cara membuat soal, menampilkan tes, melihat hasil tes, dan terakhir mendownload hasil tes.

Kegiatan selanjutnya narasumber mempraktikkan cara menggunakan *Kahoot!* bersama-sama dengan para guru. Pada kegiatan ini guru diberikan waktu untuk mempraktekkan secara langsung pembuatan akun *Kahoot!*. Hampir semua guru peserta pelatihan berhasil membuat akun *Kahoot!*. Selanjutnya mempraktekkan secara langsung membuat soal pada *Kahoot!*. Pada *Kahoot!* versi basic terdapat dua jenis soal tes yang dapat dipilih yaitu benar-salah dan pilihan ganda. Peserta juga mempraktekkan cara menampilkan tes. Pada *Kahoot!* tes dapat ditampilkan menggunakan dua acara, yaitu dengan menampilkan secara langsung dikelas dan secara terjadwal jadi soal atau tugas dapat dikerjakan oleh siswa di mana saja. Selanjutnya peserta mempraktekkan melihat hasil tes dan mendownload hasil tes. Dengan adanya fitur untuk mendownload hasil tes dapat memudahkan guru untuk melihat hasil jawaban siswa, skor jawaban siswa dan analisisnya. Pada kegiatan praktek ini, pemateri dan peserta kegiatan melakukan tanya jawab dan bimbingan secara langsung. Seluruh peserta sangat antusias mengikuti kegiatan.

Pada akhir kegiatan tim pengabdian membagikan link mentimeter sebagai bahan evaluasi kegiatan pelatihan. Beberapa peserta memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan pelatihan

Kahoot!. Peserta juga mengatakan untuk dilakukan kegiatan pelatihan-pelatihan terkait pembelajaran di lain waktu. Pada Gambar 2. berikut beberapa testimoni yang disampaikan oleh peserta



Gambar 2. Testimoni dan Evaluasi peserta

Pada kegiatan pengabdian kali ini tim pengabdian tidak mengalami kendala yang berarti sebagaimana pada Gambar 2 yang menunjukkan respon peserta terhadap kegiatan. Beberapa peserta menyatakan bahwa pelatihan yang dilaksanakan bermanfaat menambah ilmu pengetahuan dan dapat digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran. Kegiatan berjalan dengan lancar sesuai dengan perencanaan. Hanya saja ada beberapa guru yang berhalangan hadir untuk mengikuti kegiatan pelatihan.

Hasil yang dicapai pada kegiatan pengabdian kali ini adalah peserta dalam hal ini guru SMK Muhammadiyah 11 Jakarta dapat menggunakan salah satu aplikasi untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan di kelas yaitu Aplikasi *Kahoot!*. Dengan adanya kegiatan ini guru-guru peserta kegiatan sudah mempunyai akun, lalu membuat dan menampilkan soal, dan melakukan penilaian menggunakan aplikasi *Kahoot!*. Pelatihan penggunaan aplikasi *Kahoot!* ini tentunya menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru Ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi.

4. SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan adalah guru-guru SMK Muhammadiyah 11 Jakarta sangat terkesan dan menyukai kegiatan ini terlihat dari peserta mengisi respon pada mentimeter yang telah kami berikan. Peserta memberikan respon yang positif terhadap kegiatan ini. Acara berjalan sesuai rencana meskipun terdapat beberapa kendala. Jumlah peserta sebanyak 20 orang dengan narasumber Asih Miatun, M.Pd dan Syafika Ulfah, M.Sc. Acara dilaksanakan secara luring di SMK Muhammadiyah 11 Jakarta. Peserta berharap kegiatan ini terus dilakukan secara rutin untuk meningkatkan kemampuan literasi digital guru guru. Materi yang disampaikan oleh pemateri sangat menarik perhatian peserta terlihat dari peserta yang memperhatikan dengan seksama dan mengikuti langkah-langkah yang disampaikan oleh pemateri sehingga membuat peserta sibuk sendiri dalam melaksanakan perintah dari pemateri. Peserta kegiatan berhasil membuat akun *Kahoot!* serta dapat mempraktekkan cara membuat soal, menampilkan, soal, melihat jawaban siswa dan mengunduh jawaban siswa. Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!* diharapkan menjadi salah satu alternatif agar penilaian dan pembelajaran guru menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada program studi Pendidikan Matematika FKIP dan LPPM UHAMKA yang telah memberikan dukungan baik dari segi materi maupun non materi sehingga kegiatan pengabdian dapat berjalan dengan lancar.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. K. S. Astini, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, vol. 11, no. 2, pp. 13–25, 2020.
- [2] A. Jayul and E. Irwanto, "Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19 Achmad," *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, vol. 6, no. 2, p. 191, 2020.
- [3] A. R. Nugraheny, "Peran teknologi, guru dan orang tua dalam pembelajaran daring di masa pandemi," *Peran Teknologi, Guru Dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi*, p. 7, 2020.
- [4] S. A. Licorish, H. Owen, and B. K. Daniel, "'Go Kahoot!' Enriching Classroom Engagement, Motivation and Learning Experience with Games Requirements Engineering-Requirements Prioritization View project BBN and virtual communities View project," 2017. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/322150947>
- [5] M. C. Prieto, L. O. Palma, P. J. B. Tobías, and F. J. M. León, "Student assessment of the use of kahoot in the learning process of science and mathematics," *Education Sciences*, vol. 9, no. 1, Mar. 2019, doi: 10.3390/educsci9010055.
- [6] H. Bicen and S. Kocakoyun, "Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 13, no. 2, pp. 72–93, 2018, doi: 10.3991/ijet.v13i02.7467.
- [7] K. Graham, "TechMatters_ Getting into Kahoot!(s)_ Exploring a Game-Based Lear".
- [8] C. M. Plump and J. LaRosa, "Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices," *Management Teaching Review*, vol. 2, no. 2, pp. 151–158, Jun. 2017, doi: 10.1177/2379298116689783.
- [9] D. Tan, M. Ganapathy, M. Kaur, and M. Singh, "Kahoot! It: Gamification in Higher Education," 2018. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/320182671>
- [10] H.-H. Chiang, "Kahoot! In an EFL Reading Class," *Journal of Language Teaching and Research*, vol. 11, no. 1, p. 33, Jan. 2020, doi: 10.17507/jltr.1101.05.
- [11] Eleni Seralidou, Christos Douligeris, and Panagiotis Gkotsiopoulos, "Let's Learn With Kahoot!".
- [12] P. Bawa, "Using Kahoot to Inspire," *Journal of Educational Technology Systems*, vol. 47, no. 3, pp. 373–390, Mar. 2019, doi: 10.1177/0047239518804173.
- [13] A. I. Wang and A. Lieberoth, "The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot! CODER-Center for Community Driven Research View project The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot!," 2016. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/309292067>
- [14] Y. Chaiyo and R. Nokham, "The Effect of Kahoot, Quizizz and Google forms on the Student's Perception in the Classrooms Response System." [Online]. Available: <https://getkahoot.com/how-it-works>

- [15] D. Orhan Göksün and G. Gürsoy, “Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz,” *Computers and Education*, vol. 135, pp. 15–29, Jul. 2019, doi: 10.1016/j.compedu.2019.02.015.
- [16] G. N. C. Sabandar, N. R. Supit, and E. Suryana, “Kahoot!: Bring the Fun Into the Classroom!,” *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, vol. 2, no. 2, p. 127, Dec. 2018, doi: 10.20961/ijie.v2i2.26244.
- [17] A. I. Wang and R. Tahir, “The effect of using Kahoot! for learning – A literature review,” *Computers and Education*, vol. 149, May 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2020.103818.
- [18] R. Maulida, T. Tanjung, T. Puspitasari, W. Haryono, T. Hardi, and F. Teknik, “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Matematika di SMP Daarul Qur’an Internasional Cipondoh Tangerang,” 2019.
- [19] I. Made Edy Listartha *et al.*, “Pelatihan Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Bagi Guru-Guru Smk Se-Kecamatan Gerokgak,” 2020.
- [20] S. Suyidno *et al.*, “Pelatihan Media Berbasis E-learning Menggunakan Kahoot! untuk Guru Fisika How to cite,” 2019. [Online]. Available: <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/btj/index>