
Pengenalan Aplikasi Kahoot! Bagi Guru Dan Siswa-Siswi Pada SMA GKPI Padang Bulan Medan

Surianto Sitepu¹, Naikson F. Saragih², Alfonsus Situmorang³, Imelda Sri Dumayanti⁴, Jimmy F. Naibaho⁵, Samuel Manurung⁶, Indra Kelana Jaya⁷, Margaretha Yohanna⁸, Benget Rumahorbo⁹, Harlen Simanullang¹⁰, Marzuki Sinambela¹¹, Veraci Silalahi¹², FGN Larosa^{13*}

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12} Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Methodist Indonesia

¹³ Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Methodist Indonesia

E-mail: fatignlarosa@gmail.com

Riwayat Artikel:

Dikirim : 09 Agustus 2023

Direvisi : 15 Agustus 2023

Diterima : 23 Agustus 2023

Abstrak: interaksi antar personal, yang mempengaruhi interaksi antara guru/pendidik dengan siswa-siswi, bersifat praktis, menarik dan mudah dibawa-bawa, sangat populer, dan banyak dipakai pada pembelajaran dengan metode Blended Learning. Salah satu aplikasi yang dimaksud adalah Kahoot!, yang sangat mudah dalam pemasangan bahkan gratis. Kahoot! mulai menyebar ke berbagai pembelajaran seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Kimia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot! mampu tampil sebagai media permainan digital berbasis pembelajaran, di mana Kahoot! memberikan persepsi positif dalam efektivitas pembelajaran, ketertarikan dalam aktivitas pembelajaran dan motivasi dalam aktivitas pembelajaran

Kata Kunci:

Universitas Methodist Indonesia, PKM, Blended Learning, SMA GKPI Padang Bulan, Kahoot

Pendahuluan

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih atraktif. Pembelajaran tatap muka secara konvensional seperti penggunaan papan tulis, kapur tulis atau spidol yang dianggap agak ketinggalan zaman, maka saat ini guru telah dipersenjatai dengan aplikasi modern yang memungkinkan adanya pembelajaran tatap maya, misalnya Kahoot!, Google Slides, Google Canva, Google Jamboard, Padlet, Presentasi Powerpoint, Adobe Flash, Video, Audio, Media Online dan sebagainya.

Media pembelajaran edukatif (khususnya untuk evaluasi pembelajaran) berbasis online tersebut memberi pengalaman baru bagi anak-anak bahkan saat sakit sekalipun, mereka akan memastikan TV menyala dan menyiarkan acara “game show”. Mereka sangat menyukai permainan yang unik. Oleh karena itu, Guru dapat membawa pengalaman permainan tersebut ke dalam ruang kelas sehingga bisa juga disebut dengan “game show classroom” atau “digital game based learning” (Oktari, 2020). Ada beberapa situs web “game show classroom” yang dapat melakukan sejumlah aksi yakni:

- Menciptakan suatu atmosfer elektronik untuk menjawab pertanyaan
- Menyediakan kegembiraan (*fun*), pengulangan yang menarik/atraktif
- Memungkinkan pembuatan umpan balik (*feedback*) pada saat itu juga

Hal ini menjadi lebih mudah dari pada berpikir untuk membawa keseruan dan

kegembiraan dari suatu “*game show*” di depan kelas.

Guru dapat membuat kuis/pertanyaan dengan opsi pilihan ganda yang dapat dijawab secara bersamaan.

Perbedaan Kahoot! dengan platform sejenis adalah peserta didik harus menjawab pertanyaan secepat mungkin dan harus benar karena ada persaingan dengan peserta didik, sehingga dinilai lebih seru, menantang dan menyenangkan.

Cara memainkannya tidak begitu sulit. Guru sebagai tuan rumah (*host*) harus membagikan PIN game. Peserta didik menggunakan internet atau PC yang terkoneksi dengan internet, memasukkan PIN permainannya melalui website www.kahoot.it. Peserta didik melihat pertanyaan di layar, dan memilih jawaban di perangkat mereka sendiri.

Keuntungan penggunaan Kahoot! untuk peserta didik di antaranya adalah membantu untuk mengingat kembali materi yang pernah diberikan, membuat suasana lebih seru (*excited*), merasa senang, tidak bosan, mampu berpartisipasi aktif dan berkolaborasi dengan teman serta ditantang untuk menjadi yang terbaik di kelas (Mada & Anharudin, 2019)

Kelebihan lain menggunakan Kahoot! yaitu bisa digunakan secara gratis, namun bila menggunakan Kahoot! Plus atau Kahoot! Pro dikenakan biaya bulanan. Kuis yang dibuat oleh orang lain juga dapat digunakan dan disunting oleh Guru. Kuis yang dibuat dilengkapi dengan fitur gambar dan video serta jawaban peserta didik dapat didokumentasikan sehingga laporan evaluasi tidak perlu dibuat

Tujuan Dan Manfaat

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan game pembelajaran online dan motivasi peserta didik. Motivasi belajar merupakan semua kekuatan pendorong/penggerak dari dalam diri peserta didik yang memberi stimulus pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai yakni peningkatan hasil belajar (Irwan et al., 2019).

Penelitian tentang Kuis Wacana Bahasa Indonesia menunjukkan kategori motivasi belajar peserta didik hingga 88%, suatu angka yang tinggi. Adrenalin peserta didik terpacu untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat. Peserta didik langsung bisa melihat skor yang ditampilkan secara rangking (Charlina & Septyanti, 2019).

Dalam penelitian tentang pembelajaran struktur Bahasa Inggris, penggunaan media Kahoot! membantu mengingat kembali materi yang telah diberikan, membuat peserta didik lebih termotivasi, lebih bersemangat, senang, tidak bosan serta berpartisipasi aktif dalam berdiskusi dan berkolaborasi (Barus & Soedewo, 2018).

Demikian juga pada penelitian tentang efektifitas permainan online Kahoot! dalam pembelajaran Kimia. Motivasi peserta didik meningkat, terlihat dari peningkatan skor awal dibandingkan dengan skor akhir, di mana terdapat peningkatan “gain” minimal 0.7 (Sanga Lamsari Purba et al., 2019).

Tujuan dan manfaat Pengabdian Kepada Masyarakat di SMA GKPI Padang Bulan adalah sebagai berikut:

- a. Implementasi pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi pada Unsur Pengabdian Kepada Masyarakat
- b. Memberikan sumbangsih pemikiran dan transfer ilmu (*knowledge transfer*) khususnya kepada komunitas pendidikan

- c. Memperkenalkan lebih dekat kepada masyarakat akan keberadaan atau eksistensi Universitas Methodist Indonesia khususnya Program Studi Teknik Informatika.

Bahan Dan Metode Pelaksanaan

Mitra Pengabdian adalah SMA GKPI Padang Bulan, Medan, Sumatera Utara, berjarak sekitar 5 km dari Universitas Methodist Indonesia, Medan.

Materi pelatihan yang disampaikan pada pengabdian antara lain:

- a. Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam lingkup Blended Learning pada SMA GKPI Padang Bulan Medan.
- b. Pengenalan aplikasi Kahoot! bagi guru dan siswa-siswi SMA GKPI Padang Bulan Medan agar mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar

Bahan-bahan dalam Pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- a. LCD Projector
- b. Laptop
- c. Camera Digital
- d. Tutorial Pelatihan

Pada pengabdian ini Tim PKM Program Program Studi Teknik Informatika, Universitas Methodist Indonesia (UMI) telah berusaha untuk membangkitkan motivasi mahasiswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran yang dipakai adalah Kahoot!, yaitu platform pembelajaran edukatif berbasis permainan, dan dapat dimainkan melalui PC atau smartphone. Kahoot! dapat diakses melalui www.kahoot.com dan www.kahoot.it.

Berikut ini ringkasan materi yang disampaikan pada pengabdian tersebut.

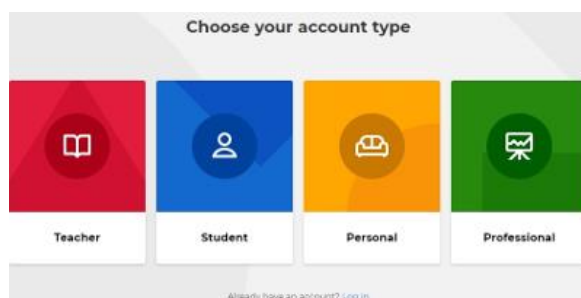
Registrasi

Akses kahoot melalui alamat website kahoot.com

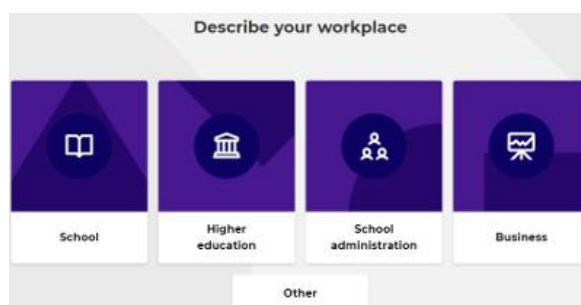
- a. Jika belum pernah membuat akun maka silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol “Sign Up” yang terdapat pada bagian kanan atas halaman website.
- b. Ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, misalnya “Teacher”, kemudian tempat bekerja, dipilih “Higher Education, dilanjutkan lagi dengan pengisian email dan password
- c. Setelah berhasil login, pilih jenis pembayaran, dan jika ingin pakai versi gratis, diklik “Get Basic for Free” pada opsi jenis pembayaran.



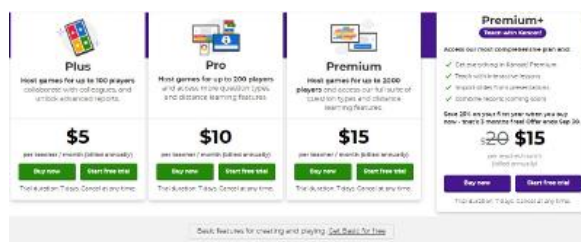
Gambar 1 www.kahoot.com



Gambar 2 Pilihan tipe akun



Gambar 3 Pilihan tempat pekerjaan

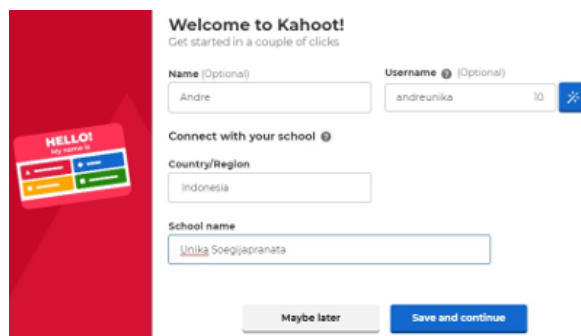


Gambar 4 Get Basic for Free

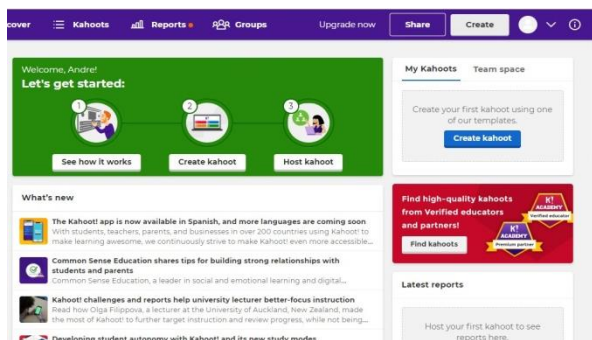
Membuat Kahoot!

Pembuatan Kahoot! dimulai dengan tahapan berikut ini:

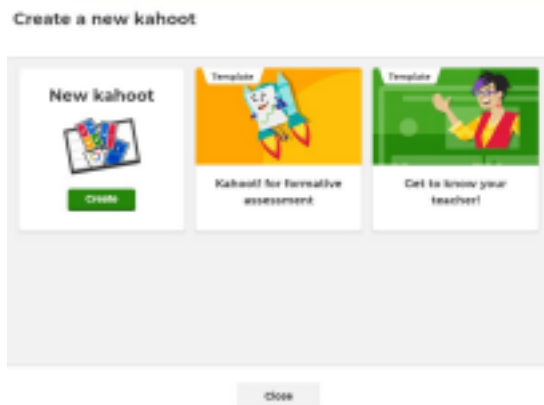
- Lengkapi data diri seperti nama, username, country, dan nama sekolah
- Pembuatan kuis dengan klik tombol “Create” pada bagian kanan atas dashboard, lalu “Create New Kahoot”
- Lalu dimulai dengan pembuatan pertanyaan “Quiz” dan “True or False”
- Deskripsi Kahoot dapat diisi dengan klik tombol “Setting” di kiri atas dashboard dan diakhiri dengan klik tombol “Done”
- Akhirnya Kahoot ready to be play



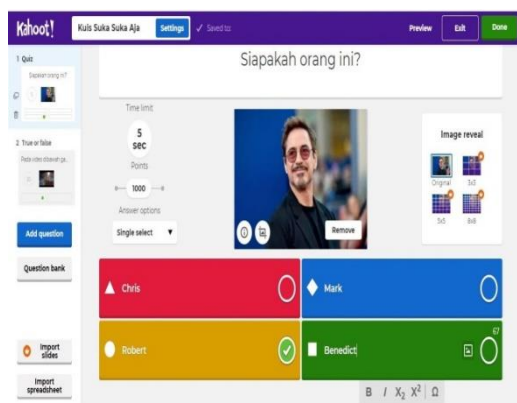
Gambar 5 Data diri



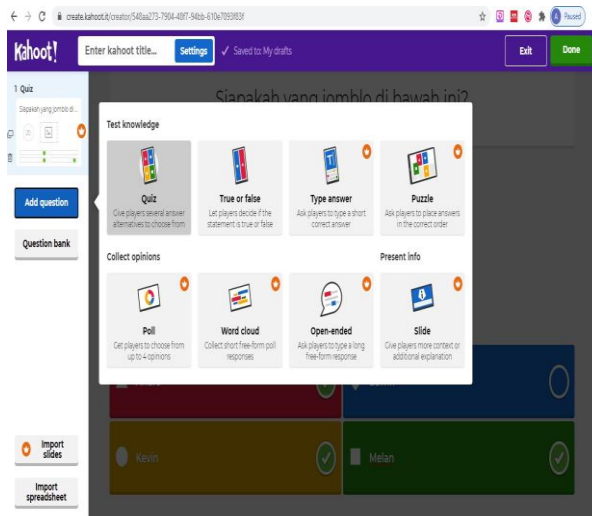
Gambar 6 Create



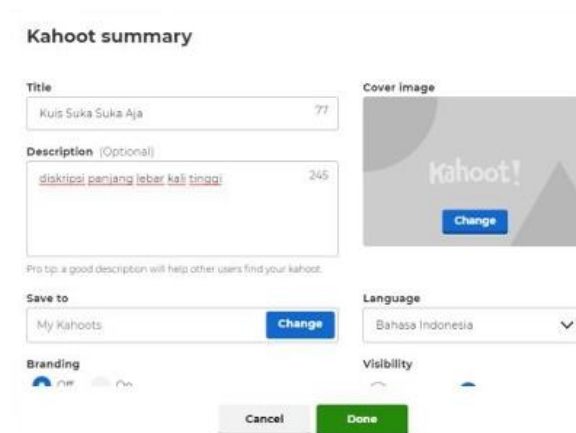
Gambar 7 Create New Kahoot!



Gambar 8 Pertanyaan



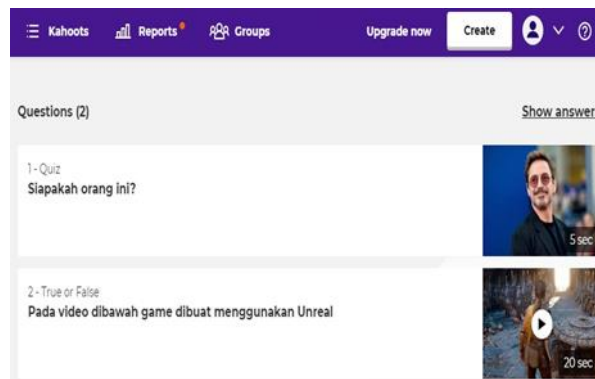
Gambar 9 Tambah Pertanyaan



Gambar 10 Title, Description dan Done

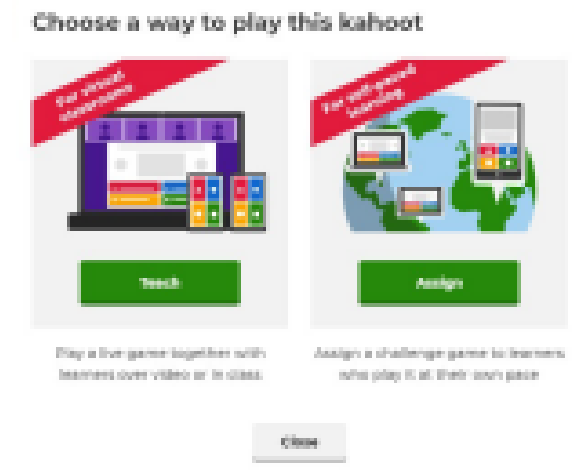
Bermain Kahoot!

Untuk bermain Kahoot, peserta didik dapat mengunduh aplikasi terlebih dahulu atau masuk ke halaman Kahoot, lalu klik tombol “Play” pada bagian atas dashboard. Permainan dimulai dengan membuka Kahoot yang sudah tersimpan, lalu dapat langsung klik tombol “Play” di bagian kiri dashboard.



Gambar 11 Play Kahoot! oleh Peserta Didik

Setelah berhasil akan muncul pilihan cara bermain Kahoot!, pilih mode “*Teach*” jika digunakan saat sedang dalam Virtual Classroom, Guru bisa berbagi layar (*share screen*) sehingga peserta didik dapat melihat soalnya melalui layar virtual classroom). Sedangkan mode “*Assign*” digunakan untuk pembelajaran mandiri (Guru tidak berbagi layar), sehingga peserta didik dapat melihat soal secara mandiri di layar Kahoot! masing-masing.



Gambar 12 Cara bermain Kahoot!

Setelah memilih mode permainan, berikutnya akan muncul opsi permainan, untuk virtual classroom disarankan menggunakan mode “*Classic*” agar setiap peserta didik dapat bermain secara mandiri.



Gambar 13 Mode Permainan Kahoot!

Ada beberapa opsi permainan yang dapat diatur oleh Guru agar permainan menjadi lebih menarik yakni:

- Friendly Nickname Generator*; jika “On”, maka *nickname* peserta didik akan dibangkitkan otomatis oleh sistem untuk menghindari nama-nama yang tidak sopan
- Lobby Music*; jika diganti maka musik akan berubah sesuai yang diinginkan
- Randomize order of question*; Jika “On”, maka urutan soal yang telah dibuat akan teracak
- Randomize order of answer*; jika “On”, maka urutan jawaban yang telah dibuat akan diacak, tujuannya sama dengan merandom urutan pertanyaan
- Show minimized intro instruction*; jika “On”, maka akan tampil instruksi di awal
- 2-Step Join*; jika “On” maka saat peserta didik bergabung (*join*), maka selain harus menginputkan kode ruangan, juga simbol harus dicocokkan yang muncul di layar Guru agar dapat mencegah adanya siswa luar yang menyusup bergabung dalam permainan
- Automatically move through question*; jika “On”, maka setiap pergantian soal akan otomatis berganti tanpa Guru harus klik tombol *Next*
- Rejoin after every game*; jika “On”, maka setelah permainan selesai peserta didik harus bergabung ulang jika ingin bermain kembali



Gambar 14 Opsi Permainan

Jika seluruh peserta didik sudah masuk ke ruangan, maka permainan dapat dimulai dengan klik tombol *Start* yang ada pada bagian tengah kanan *dashboard*.



Gambar 15 Para peserta atau players

Hasil

Persiapan

Persiapan dalam Pengabdian ini dimulai sejak hari Jumat, 24 Februari 2023, dimulai sejak pukul 08:00 berlokasi di kampus Universitas Methodist Indonesia Medan.

Pelaksanaan

Acara selanjutnya adalah pemasangan spanduk, pembukaan dan Sambutan oleh Kepala Sekolah dan Dekan serta Kemudian dilanjutkan dengan pelatihan Kahoot!.



Gambar 16 Foto Peserta Didik



Gambar 17 Foto Instruktur Kahoot!

Pemantauan dan Evaluasi

Pengabdian kepada Masyarakat di SMA GKPI Padang Bulan, Medan baru berlangsung pertama kali, dan akan terus dilaksanakan secara berkesinambungan dan selalu dipantau serta dievaluasi oleh Tim Program Studi atau Fakultas untuk menjadi masukan dalam kunjungan berikutnya. Tim juga selalu meminta masukan dan saran dari Mitra akan kebutuhannya dalam mensosialisasikan perkembangan TIK kepada para Guru dan siswa-siswi.

Pemantauan dan Evaluasi dilakukan secara berkala dan reguler sesuai dengan waktu yang disepakati oleh kedua belah pihak.

Kesimpulan (Times New Roman, ukuran 12)

Berdasarkan hasil pengamatan selama pengabdian dilakukan di SMA GKPI Padang Bulan, Medan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa “Pengenalan aplikasi Kahoot! bagi guru dan siswa-siswi SMA GKPI Padang Bulan, Medan” telah terlaksana dengan baik, lancar dan para peserta didik bisa mempraktekkannya menerimanya dengan baik. Ada interaksi yang menarik dan antusiasme antara peserta didik dan instruktur. Tim sangat yakin bahwa Kahoot! memotivasi peserta didik dan akan membuat hasil belajar bisa meningkat.

Pengakuan/Acknowledgements (Times New Roman, ukuran 12)

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini didanai oleh Universitas Methodist Indonesia (UMI), dan terselenggara atas kerjasama Prodi Teknik Informatika, Universitas Methodist Indonesia dengan SMA GKPI Padang Bulan Medan. Tim sangat bersyukur dan berterima kasih atas dukungan penuh Rektor UMI dan Kepala Sekolah SMA GKPI Padang Bulan Medan atas pemberian izin pelaksanaan PKM tersebut.

Daftar Referensi (Times New Roman, ukuran 12)

- Barus, I., & Soedewo, T. (2018). Studi Kasus : Mahasiswa Sekolah Vokasi – Institut Pertanian Bogor. *Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal Prosiding*, 1(1), 589–596.
- Charlina, & Septyanti, E. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia. *Jurnal Geram*, 7(2), 79-83. DOI: [https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7\(2\).4036](https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7(2).4036)
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Mada, R. D., & Anharudin, A. (2019). How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students). *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(5), 422–427. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i5.1494>
- Oktari, Y. S. (2020). Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning. *Jurnal AgriWidya (Menginspirasi)*, 1(3), 186–200. <http://repository.pertanian.go.id>
- Sanga Lamsari Purba, L., Sormin, E., Harefa, N., & Sumiyati, S. (2019). Effectiveness of use of online games kahoot! chemical to improve student learning motivation. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(2), 57–66. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v11i2.14463>