

Pelatihan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di SMP YAPIS Merauke

Ferry Irawan^{1*}, Dharma Gyta Sari Harahap², Muh. Rafi'y³

^{1,2,3} Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

Email: irawanferry2029@unmus.ac.id^{1*}, gytahirahap@unmus.ac.id², muhammadrafi@unmus.ac.id³

Abstract

The service activities carried out are a form of socialization regarding the use of Kahoot learning media for teachers. The aim is to train teachers to be more skilled in the learning process and ensure that learning effectiveness can be achieved properly. Every learning activity requires a process and learning activities must provide an interesting learning experience for students. The socialization of Kahoot learning media is a strategic step in making the learning process in the classroom more interactive. The learning process in junior high school requires interactive and innovative learning media so that students are actively involved in every learning process so that learning outcomes can be achieved optimally.

Keywords: *Intercarive, KAHOOT, Learning Media*

Article History:

Received 2024-04-02

Revised 2024-04-13

Accepted 2024-04-30

Abstrak

Kegiatan pengabdian yang dilakukan merupakan bentuk sosialisasi terhadap penggunaan media pembelajaran kahoot bagi guru. Tujuannya adalah untuk melatih guru agar lebih terampil dalam proses pembelajaran dan membuat efektivitas pembelajaran dapat tercapai secara baik. Setiap aktivitas pembelajaran memerlukan proses dan aktivitas pembelajaran harus memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Sosialisasi media pembelajaran Kahoot merupakan salah satu langkah strategis dalam membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih interaktif. Proses pembelajaran di SMP memerlukan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sehingga peserta didik terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran sehingga capaian pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal

Kata Kunci: Interaktif, KAHOOT, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran tidak terlepas dari setiap capaian dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara terstruktur dan disesuaikan dengan keinginan peserta didik. Proses pembelajaran diharapkan dapat menguatkan setiap aktivitas pembelajaran (Irawan, Kamarudin, and Mansur 2022) sehingga memunculkan interaksi timbal balik sehingga rangkaian setiap proses pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Setiap aktivitas pembelajaran melibatkan setiap peserta didik untuk merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan (*Meaningfull learning*) (Irawan et al. 2023).

Integrasi setiap proses pembelajaran akan membuat peserta didik akan merasa nyaman dalam setiap proses pembelajaran (Anderson and Davidson 2019) sehingga mereka dapat menerima materi pembelajaran secara baik dan terstruktur. Setiap unsur pembelajaran melibatkan peran penting guru (Buerkle et al. 2023) dalam mengelola kelas dan mengatur alur pembelajaran yang membuat interaksi dalam setiap proses pembelajaran dapat terlaksana (Zainuri and Purnamasari 2023).

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran dalam kelas (Harahap, Nasution, and Nasution 2022). Melalui penggunaan

media pembelajaran peserta didik akan lebih muda untuk memahami setiap proses transfer ilmu secara maksimal. Peserta didik akan merasa sangat nyaman dalam memahami setiap keruntutan materi dengan berperan aktif sehingga mampu untuk memaknai setaiaip rangkaian proses pembelajaran secara menyeluruh (Padmo 2004).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran Kahoot. Media pembelajaran Kahoot memberikan kesempatan kepada guru untuk mengatur materi dan memasukkann berbagai kuis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Irawan, Zubaidah, and Sulisetijono 2020). Berbagai macam kendala yang ditemukan pessertra didik dalam setiap proses pembejarian memerlukan perhatian dan langkah strategi dalam menyelesaikan setiap kesulitan belajar yang diodapatkan oleh peserta didik. Setiap kesulitan belajar harus diselesaikan agar peserta didik mampu memahami keterauran sertiap materi secara signifikan.

Berdasarkan kendala yang diuraikan maka dilakukan penelitian terkiat media pembelajaran yang mampu mmbuat peserta diidk termotivasi dalam mengikuti setiap aktivitas dan proses pembelajaran yakni media pembeljarab KAHOOT yang dapat digunakan oleh guru untuk menyusun setiap materi dan konten yang dapat melatih keterampilan dasar peserta didik

METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan adalah sosialisasi secara langsung kepada guru-guru di SMP Negeri 2 Merauke. Secara umum kegiatan yang dilakukan secara bertahap dan dilakukan beberapa aktivitas sebelum memberikan pelatihan secara langsung kepada guru-guru terkait cara menggunakan media pembelajaran Kahoot. Secara umum proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Aktivitas	Tujuan	Pemateri	Luaran
Pemaparan materi secara umum	Memberikan deksripsi secara utuh dan menyelurh kepada guru tentang pentinggan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas dan proses pengunnaannya yang bertahap	Tim Dosen	Guru dapat memahami secara sfesifik urgensi penggunaan media pembelajaran
Pemaparan Materi Kahoot	Memaparkan berbagai macam terkait fitur yang dapat digunakan dalam mendesain proses pembelajaran agar menajdi lebih menarik dan setiaap fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk menyusun materi atau memberikan kuis yang dapat dilakukan secara bertahap	Tim Dosen	Guru dapat memahami setiap fitur dari media pembelajaran Kahoot
Uji Coba/praktik awal	Melakukan simulasi secara sederhana terkiat ertiap komponen yang terdapat dalam media pembelajaran Kahoot (Dalam hal ini dosen melakukan uji coba terkait soal/kuis yang	Tim Dosen	Guru mampu menggunakan media pembelajaran Kahoot

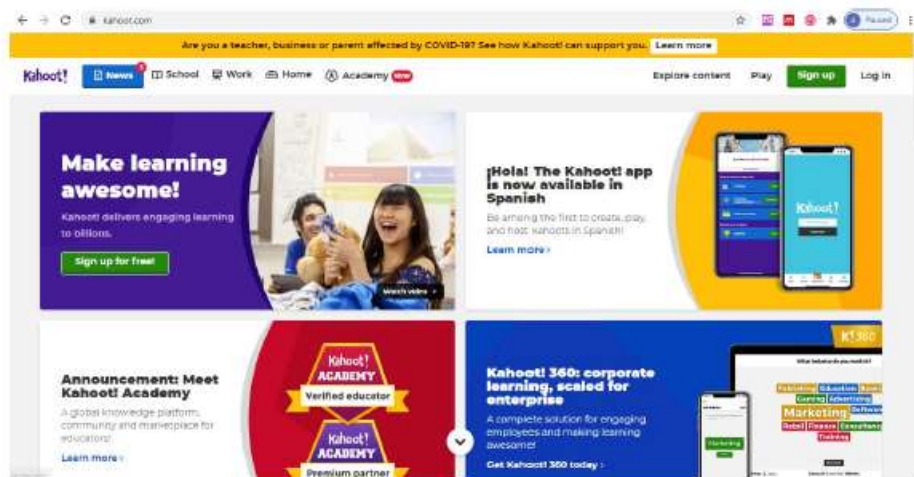
Presenrasi/Praktek dasar	telah terlebih dahulu disusun oleh tim doen Guru menyusun media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot dengan memilih satu tema pembelajaran yang sesuai	Tim Guru	Guru dapat mengaplikasikan secara langsung penggunaan media pembelajaran Kahoot
--------------------------	---	----------	---

Praktek yang dilakukan oleh guru diharapkan mampu memberikan pemahaman secara mendasar tentang cara/teknik dasar yang dapat dilakukan dalam mengimplementasikan media pembelajaran Kahoot. Dengan demikian sosialisasi yang dilakukan secara terstruktur mampu memberikan pemahaman kepada mereka secara mendasar sehingga mampu untuk mengaplikasikan secara langsung setiap proses dan aktivitas dari pelatihan yang dilakukan

Setelah mereka mampu untuk memahami secara terstruktur mereka dapat mengaplikasikan secara langsung setiap fitur yang terdapat dalam media pembelajaran Kahoot. Dengan pelatihan yang dilakukan mereka mampu untuk memahami setiap desain dan fitur yang dapat mereka aplikasikan secara langsung yang dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran kahoot yang disosialisasikan secara bertahap kepada guru-guru mendapatkan perhatian yang sangat intens kepada guru-guru. Hasil sosialisasi yang dilakukan memaparkan bahwa guru dapat menggunakan media pembelajaran secara efektif (Suckale et al. 2018) dan mereka mampu untuk memahami setiap fitur dan keunggulan dari masing-masing fitur yang dapat digunakan sehingga dalam proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien (Kuzovlev et al. 2021; Trowsdale, McKenna, and Francis 2019) Secara umum tampilan awal dari media pembelajaran Kahoot dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



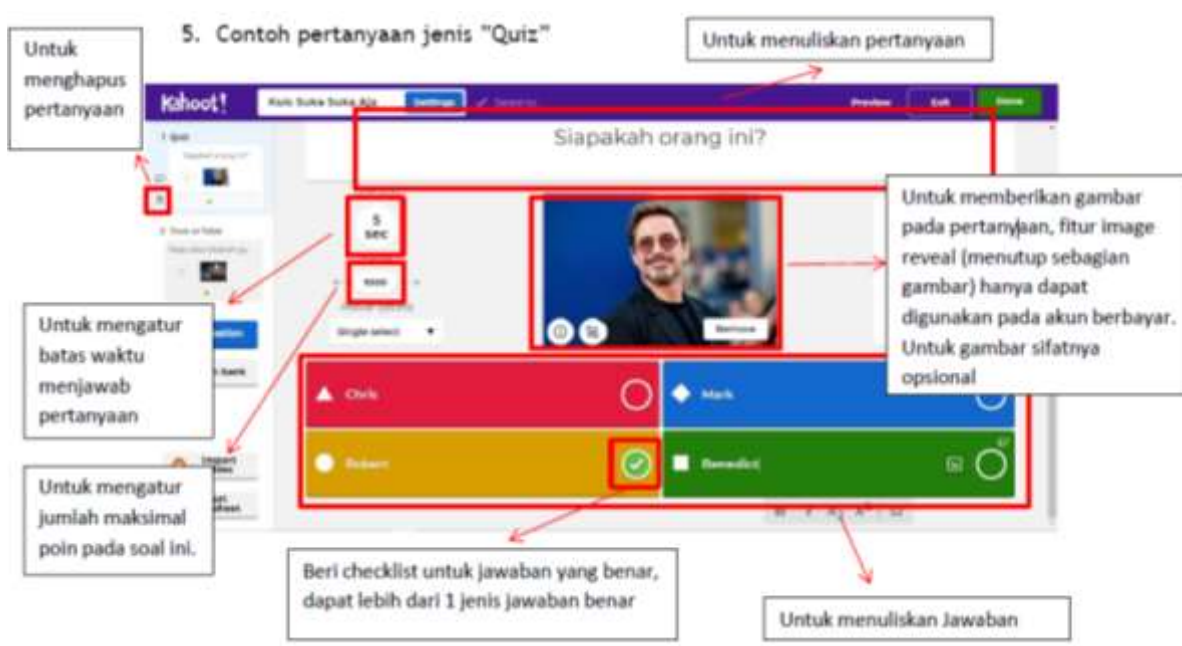
Gambar 1. Desain Tampilan Awal

Kahoot mempunyai tampilan awal dengan berbagai macam fitur yang dapat dielaborasi oleh guru untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik (Roberts, Opeyemi, and Torrens 2022; Suckale et al. 2018). Penelitian terdahulu memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena peserta didik menjadi lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT (Buerkle et al. 2023; Syaripudin, Witarsa, and Masrul 2023).

Guru yang mengikuti pelatihan memaparkan bahwa setelah mengikuti pelatihan dan mampu untuk

menggunakan media pembelajaran kahoot (Kurniasih 2019) mereka mampu lebih efektif dalam mengelola kelas sehingga mereka secara signifikan akan membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran Kahoot guru dapat memasukkan berbagai jenis kuis yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Melalui proses pembelajaran yang berkesinambungan peserta didik akan merasa diperhatikan dalam setiap aktivitas dan proses pembelajaran (Putri and . 2021; Saurina 2016).

Setiap aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot akan membuat aktualisasi proses pembelajaran menjadikan peserta didik lebih cekatan dan lebih bersemangat dalam memenuhi setiap tujuan dari proses/alur pembelajaran (Dhida 2021; Liebeck-Lien 2021). Berbagai macam bentuk aktivitas pembelajaran akan membuat peserta didik mampu untuk mengerjakan tugas secara terstruktur dan memenuhi harapan dan tujuan dalam setiap hasil akhir dari proses pembelajaran. Berbagai macam fitur yang dapat digunakan dalam Kahoot dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Fitur Media Pembelajaran Kahoot

Berbagai macam bentuk dan fitur yang telah ditampilkan pada gambar di atas telah digunakan oleh guru dan mereka mampu untuk memahami secara terstruktur setiap komponen yang terdapat dalam media pembelajaran Kahoot (Febiharsa and Djuniadi 2018; Nurdyansyah; Widodo 2016). Dalam proses praktik yang digunakan guru-guru menunjukkan sikap antusias dalam memahami setiap fitur yang dapat digunakan dalam mendesain setiap unsur dan elemen pembelajaran secara menarik (Cohen and Bekerman 2022).

Tujuan utama dilakukan praktikum dan presentasi adalah untuk melatih kemampuan guru-guru dalam menggunakan media dapat diamati secara langsung dan dapat diimplementasikan secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga manfaat yang diperoleh benar-benar terasa secara nyata manfaatnya, sehingga dalam proses pembelajaran mereka dapat membuat dan mendesain dengan kelas secara kolaboratif (Vera Yuli Erviana 2018). Pengembangan proses pembelajaran yang menarik membuat siswa mampu untuk memahami semua aspek dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot sangat efektif untuk diterapkan dalam setiap aktivitas pembelajaran karena cukup efektif digunakan bagi guru untuk mendesain aktivitas pembelajaran menjadi lebih muda dan meningkatkan motivasi peserta didik karena

proses pembelajaran dapat diisi dengan menggunakan kuis yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada setiap pihak yang membantu proses pelatihan terkhusus kepada guru-guru di SMP negeri 2 Merauke sehingga proses pelatihan dapat berlangsung secara maksimal, dan kepada tim dosen yang terlibat dalam membantu setiap proses dan aktivitas pelatihan sehingga tujuan utama pelatihan media pembelajaran Kahoot dapat memberikan manfaat dan dapat diterapkan oleh guru-guru sehingga dapat mendesain model pembelajaran menjadi lebih menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Daniel R., and Matthew C. Davidson. 2019. "Receptive versus Interactive Video Screens: A Role for the Brain's Default Mode Network in Learning from Media." *Computers in Human Behavior* 99(September 2018):168–80. doi: 10.1016/j.chb.2019.05.008.
- Buerkle, Achim, Amy O'Dell, Harveen Matharu, Linda Buerkle, and Pedro Ferreira. 2023. "Recommendations to Align Higher Education Teaching with the UN Sustainability Goals – A Scoping Survey." *International Journal of Educational Research Open* 5(September):100280. doi: 10.1016/j.ijedro.2023.100280.
- Cohen, Aviv, and Zvi Bekerman. 2022. "The Non-Political Classroom: The (Dis)Missed Opportunities of an Israeli Multicultural-Bilingual High School Civics Course." *Journal of Social Studies Research* 46(2):111–22. doi: 10.1016/j.jssr.2021.06.001.
- Dhida, Tasya Tsamara. 2021. "THE EFFECT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA ON SOCIAL EMOTIONAL DEVELOPMENT OF EARLY CHILDREN : A LITERATURE REVIEW Tasya Tsamara Dhida Terakhir , Penyebaran Covid-19 Di Seluruh Terjadinya Pembelajaran Jarak Jauh Di Rumah Pemerintah Untuk Belajar Secar." *Early Childhood Education and Development Journal* 3(1):47–58.
- Febiharsa, Dhega, and Djuniadi Djuniadi. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini Di Indonesia." *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)* 1(1):75. doi: 10.31331/sece.v1i1.590.
- Harahap, Dharma Gyta Sari, Fauziah Nasution, and Eni Sumanti Nasution. 2022. "Hybrid Learning: Learning Model During The Pandemic Period at State Elementary School 200301 Padangsidempuan | International Seminar Commemorating the 100th Anniversary of Tamansiswa." 177–82.
- Irawan, Ferry, Rabiatul Adawiyah, Siti Zubaidah, and Fitri Arsih. 2023. "Scientific Literacy and Communication Skills A-Re Significant for Enhancing Students' Creative Thinking Skills." *AIP Conference Proceedings* 2569(January). doi: 10.1063/5.0112412.
- Irawan, Ferry, Siti Zubaidah, and Sulisetijono Sulisetijono. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Remap STAD Terhadap Pemberdayaan Keterampilan Literasi Sains Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5(8):1086. doi: 10.17977/jptpp.v5i8.13880.
- Irwan, Irwan, Kamarudin Kamarudin, and Mansur Mansur. 2022. "Membangun Kebhinekaan Antar Remaja Dalam Perspektif Pendidikan Multikulturalisme." *Jurnal Basicedu* 6(2):2301–11. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2173.

- Kurniasih, Eem. 2019. "Media Digital Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Kreatif* 9(2):87–91.
- Kuzovlev, A., K. G. Monsieurs, E. Gilfoyle, J. Finn, R. Greif, Blair L. Bigham, Jan Breckwoldt, Adam Cheng, Jonathan P. Duff, Ming Ju Hsieh, Taku Iwami, Andrew Lockey, Matthew Huei Ming Ma, Joyce Yeung, and Peter Morley. 2021. "The Effect of Team and Leadership Training of Advanced Life Support Providers on Patient Outcomes: A Systematic Review." *Resuscitation* 160(January 2021):126–39. doi: 10.1016/j.resuscitation.2021.01.020.
- Liebech-Lien, Beathe. 2021. "Teacher Teams – A Support or a Barrier to Practising Cooperative Learning?" *Teaching and Teacher Education* 106:103453. doi: 10.1016/j.tate.2021.103453.
- Nurdyansyah; Widodo, Andiek. 2016. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Pertama. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran : Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Pertama. Cjakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Putri, Mulyana Sukarnih, and . Chairiyah. 2021. "Transformasi Lingkungan Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksba* 9(3):408. doi: 10.23887/paud.v9i3.38491.
- Robergs, Robert A., Olumide Opeyemi, and Samuel Torrens. 2022. "How to Be a Better Scientist: Lessons from Scientific Philosophy, the Historical Development of Science, and Past Errors within Exercise Physiology." *Sports Medicine and Health Science* 4(2):140–46. doi: 10.1016/j.smhs.2022.04.001.
- Saurina, Nia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality." *Jurnal IPTEK* 20(1):95. doi: 10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27.
- Suckale, Jenny, Zahraa Saiyed, George Hilley, Teuku Alvisyahrin, Abdul Muhari, Mary Lou Zoback, and Sarah Truebe. 2018. "Adding a Community Partner to Service Learning May Elevate Learning but Not Necessarily Service." *International Journal of Disaster Risk Reduction* 28(January):80–87. doi: 10.1016/j.ijdrr.2018.02.011.
- Syaripudin, S., R. Witarsa, and M. Masrul. 2023. "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Negeri 6 Selatpanjang Selatan." *Journal of Education Research* 4(1):178–84.
- Trowsdale, Jo, Ursula McKenna, and Leslie J. Francis. 2019. "Evaluating The Imagineerium: The Trowsdale Indices of Confidence in Competence, Creativity and Learning (TICCCL)." *Thinking Skills and Creativity* 32(April):75–81. doi: 10.1016/j.tsc.2019.04.001.
- Vera Yuli Erviana. 2018. "Efektivitas Pelatihan Motivasi Untuk Menurunkan Tingkat Stres Siswa Kelas VI SDN Tahunan Dalam Menghadapi Ujian Nasional." *Profesi Pendidikan Dasar* 5(2):57–69.
- Zainuri, Ahmad, and Anggun Purnamasari. 2023. "BELAJAR DI PONDOK PESANTREN LATANSA PALEMBANG DARUSSALAM." 9(1).