

PELATIHAN PEMBUATAN GAME EDUKASI KAHOOT BAGI GURU DI SMA NEGERI 1 PAJANGAN, BANTUL

¹⁾ Kintoko, ²⁾ Dani Kusuma, ³⁾ Ferani Mulianingsih, ⁴⁾ Andri Suryaningsih

^{1,4)}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Yogyakarta

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

³⁾Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Negeri Semarang
^{1,4)}Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Daerah Istimewa – Yogyakarta – Indonesia

²⁾Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga - Indonesia

³⁾Gedung C1 Lt 1 FIS UNNES Jl. Sekaran, Gunungpati, Semarang – Indonesia

E-mail : kintoko@upy.ac.id, dani.kusuma@uksw.edu, feranigeographer@mail.unnes.ac.id,
andrisuryaningsih101@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan arahan kepada guru-guru SMAN 1 Pajangan dalam membuat game edukasi Kahoot. Setiap ahli mata pelajaran di sekolah mengikuti program yang berlangsung pada bulan Agustus. Macam-macam permainan edukatif, kelebihan dan kekurangannya, serta penelitian terkini mengenai manfaat pemanfaatan permainan edukatif untuk pembelajaran semuanya tercakup dalam pendahuluan kegiatan ini. Selain itu, tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk memberikan wawasan segar kepada para guru SMAN 1 Pajangan tentang keunggulan game edukasi Kahoot, fitur-fitur website, dan cara pembuatannya. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat melalui tiga tahapan, yakni tahap pra kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap pasca kegiatan. Hasil dari pelatihan ini adalah untuk guru agar lebih kreatif mengembangkan modul ajar yang akan disampaikan pada peserta didik, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat, mempercepat pemahaman materi, lebih aktif dalam belajar, pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan meningkatkan minat belajar. Simpulan dari pengabdian ini yaitu membekali guru memanfaatkan media pembelajaran Kahoot. Disarankan bagi pendidik untuk mengembangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot.

Kata Kunci: Kegiatan Pelatihan, game edukasi, Kahoot

ABSTRACT

The purpose of this community service project is to provide guidance to the teachers of SMAN 1 Pajangan in creating educational Kahoot games. Subject matter experts at the school participated in the program, which took place in August. Various types of educational games, their advantages and disadvantages, as well as recent research on the benefits of using educational games for learning, were covered in the introduction to this activity. Additionally, the main objective of this community service is to offer fresh insights to the teachers of SMAN 1 Pajangan on the advantages of Kahoot educational games, the features of the website, and how to create them. The method used in this community service involved three stages: the pre-activity stage, the activity implementation stage, and the post-activity stage. The outcome of this training is to make teachers more creative in developing teaching modules that will be delivered to students, thereby enhancing student learning outcomes, accelerating material comprehension, making learning more engaging and less monotonous, and increasing learning interest. The conclusion of this community service is that it equips teachers to utilize Kahoot as a learning medium. It is recommended for educators to develop their teaching processes by incorporating Kahoot as a medium.

Keyword: Training activities, educational games, Kahoot.

PENDAHULUAN

Zaman semakin berkembang pada masa ke masa di segala bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi [1–3]. Berdasarkan hal tersebut, seorang guru dapat mempergunakan teknologi informasi serta komunikasi. Dalam pembelajaran diperlukan sebuah perangkat untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar. Manfaat perkembangan teknologi ini perlu adanya penerapan pada setiap jenjang pendidikan. Cara penyampaian pendidikan saat ini telah berubah seiring dengan pengalaman dan kemajuan dari waktu ke waktu. Penyesuaian yang cepat melalui penggunaan teknologi digital, dimana layanan dan kualitas pendidikan ditingkatkan melalui penggunaan teknologi [4–6]. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas [7]. Tanpa adanya media pembelajaran yang baik, pastinya kurang mengacu semangat peserta didik. Kecemasan ini memang bukan tanpa alasan, kecemasan ini dapat dimaklumi mengingat beberapa penelitian menunjukkan bahwa paparan dini terhadap perangkat digital dan keberadaan teknologi dapat menyebabkan perkembangan otak anak tidak sempurna, melemahnya pengendalian diri, dan berdampak langsung pada struktur fungsi otak [8, 9]. Maka dari itu, perlu media yang dapat meningkatkan proses belajar serta menyenangkan.

Kahoot merupakan salah satu media berbasis permainan atau pembelajaran yang dimanfaatkan. Salah satu sumber untuk membuat tes interaktif dengan gambar dan video adalah Kahoot, sebuah program gratis. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efisien bila digunakan permainan. Aktivitas siswa pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dan guru, aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran [10–12]. Hal ini memperjelas bagaimana penggunaan media permainan seperti Kahoot dapat mempengaruhi seberapa terlibatnya siswa dalam studinya [13–16]. Dari uraian tersebut yang sudah dijelaskan, banyak sekali manfaat dari penerapan media berbasis game seperti Kahoot. Namun pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum menggunakan media ini. Bahkan masih banyak pendidik yang masih asing dengan aplikasi ini.

Maka dari itu perlu adanya pelatihan pembuatan game edukasi Kahoot. Pelatihan ini dipergunakan untuk meningkatkan perkembangan teknologi yang ada pada masa kini. Maka perlu guru masa ini perlu mengetahui perkembangan zaman yang ada, agar peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan minat belajarnya meningkat. Saat digunakan sebagai alat pembelajaran, Kahoot dapat membantu siswa lebih terlibat, produktif, dan kreatif [17]. Penelitian yang dilakukan [18] juga menunjukkan temuan serupa yaitu siswa menemukan Kahoot! Menjadi menarik dan menyenangkan, yang meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan dari penulisan ini adalah ingin menjelaskan pelatihan pembuatan game edukasi Kahoot pada guru dalam menunjang dalam proses pembelajaran, yang nantinya dapat dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih bervariasi, tidak membosankan dan lebih menyenangkan.

METODE PELAKSANAAN

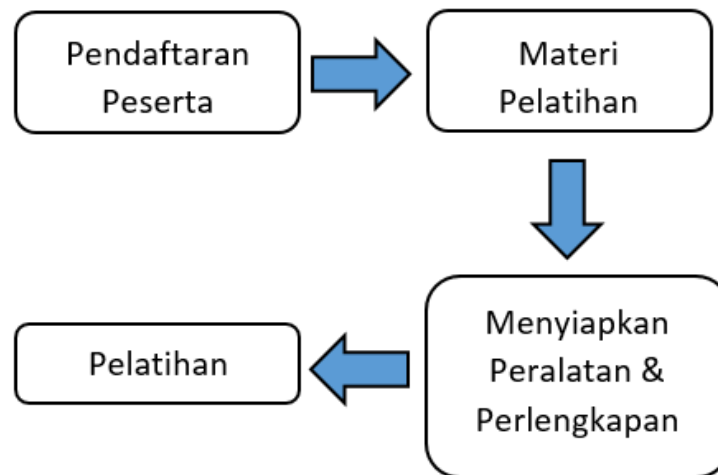
Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi tiga tahapan, dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahap Pra Kegiatan	
Observasi Awal	Dilaksanakan untuk memperoleh data terkait dengan kondisi dan menggali data mengenai pembelajaran SMA di SMA Negeri 1 Pajangan Bantul Yogyakarta. Tim mencari informasi pada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pajangan Bantul dan Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum untuk mendapat data yang valid tentang pembelajaran di SMA Negeri 1 Pajangan Bantul. Tim juga melakukan observasi apakah lokasi tersebut layak dijadikan sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Tim juga mengidentifikasi permasalahan yang muncul disana.
Mengurus Perijinan	Perijinan ditujukan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pajangan Bantul.
Merancang Rencana Program	Rencana program dirancang bersama antara Tim agar relevan dengan permasalahan yang saat ini sedang dihadapi oleh mitra.
Tahap Kegiatan	
Pembukaan	Dilaksanakan oleh Kepala SMA Negeri 1 Pajangan Bantul yang kemudian dilanjutkan konsolidasi tim dengan pihak terkait, dalam hal ini adalah pelatihan pembuatan game edukasi kahoot bagi guru di SMA Negeri 1 Pajangan Bantul.
Pertemuan Pertama dan Kedua	1. Pengenalan game edukasi kahoot di SMA Negeri 1 Pajangan Bantul. 2. Upaya inisiatif dalam melakukan pengintegrasian game edukasi kahoot dalam pembelajaran di kelas.
Pertemuan Ketiga dan Keempat	Memberikan sosialisasi dan pemahaman tentang bentuk game edukasi kahoot yang terintegrasi dengan materi pembelajaran di SMA Negeri 1 Pajangan Bantul.
Tahap Pasca Kegiatan Inti	
Tindaklanjut Program oleh Satuan Pendidikan	Tim mengunjungi SMA Negeri 1 Pajangan Bantul secara terjadwal untuk medampingi guru dalam menerapkan game edukasi kahoot melalui pembelajaran.
Penyusunan Laporan	Kegiatan ini dipertanggungjawabkan kepada SMA Negeri 1 Pajangan Bantul dan UPY dalam bentuk laporan secara tertulis.

Kerangka Kerja Pengabdian

Untuk mempermudah dalam kegiatan pengabdian ini, maka penulis membuat kerangka kerja kegiatan seperti pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 1. Kerangka Kerja Kegiatan Pengabdian

HASIL

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, merupakan konglomerasi komponen manusia, bahan, fasilitas, peralatan, dan prosedur [19, 20]. Sehingga pembelajaran ini dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan siswa sesuai dengan hasil yang diinginkan. Merupakan tanggung jawab guru untuk memilih, mengidentifikasi, dan menciptakan strategi pembelajaran yang akan meningkatkan pembelajaran, kecepatan, dan kebiasaan sekaligus membuat pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi kahoot merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Bentuk evaluasi yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Kahoot bagi Guru ini melibatkan beberapa aspek penting. Pertama, dilakukan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta sebelum dan setelah pelatihan. Kedua, evaluasi partisipasi aktif selama sesi pelatihan juga diperhatikan, termasuk keaktifan dalam diskusi, praktik langsung, dan tanya jawab. Ketiga, peserta diminta untuk mengisi kuesioner umpan balik yang mengevaluasi kualitas materi, metode penyampaian, dan fasilitator pelatihan. Terakhir, hasil implementasi Kahoot dalam pembelajaran di kelas oleh guru-guru tersebut akan dipantau untuk menilai dampak jangka panjang dari pelatihan ini terhadap proses pembelajaran. Evaluasi ini secara keseluruhan bertujuan untuk memastikan bahwa pelatihan memberikan manfaat nyata dan relevan bagi para peserta dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Hasil dari pelatihan ini adalah untuk guru agar lebih kreatif mengembangkan modul ajar yang akan disampaikan pada peserta didik, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat, mempercepat pemahaman materi, lebih aktif dalam belajar, pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan meningkatkan minat belajar. Disarankan bagi pendidik untuk mengembangkan

dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot.

Dokumentasi Kegiatan

Dokumen dalam kegiatan pelatihan Kahoot sebagai berikut:



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Kahoot

Kegiatan pelatihan ini guna mengembangkan kreativitas seorang guru agar lebih menguasai IT, agar tidak tertinggal di era saat ini.

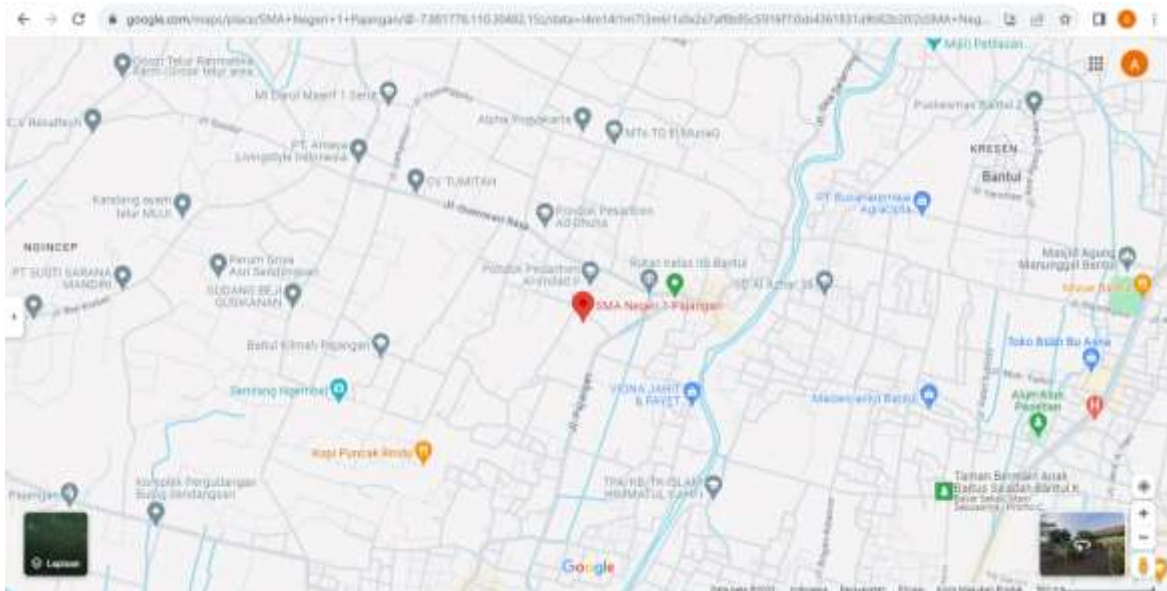
Tabel pengolahan data

Tabel 2. Tabel Daftar Peserta Pelatihan Kahoot

No	Nama	Jabatan
1	Sukirman, S.Pd	Guru Madya
2	Dra. Yovita	Guru Madya
3	Dra. Sumiratih	Guru Madya
4	Drs. Nurwahyudi	Guru Madya
5	Dra. Partiw	Guru Madya
6	Sri Mulatiningsih, S.Pd	Guru Madya
7	Sri Lestari, S.Pd	Guru Madya
8	Drs. Fahrurrozi	Guru Madya
9	Ari Sujaka, S.Pd	Guru Muda
10	Catur Las Sunarya, S.Pd	Guru Muda
11	Dra. Tutik Suwartini	Guru Muda
12	Anton Wibowo, S.Pd	Guru Muda
13	Rina Wulandari, S.Pd	Guru Muda
14	Th Sri Winartini, S.Pd	Guru Muda
15	Agus Sugiharto, S.Pd	Guru Muda
16	Galuh Anisa Adiati, S.Pd	Guru Muda
17	Lutfianto, S.S	Guru Pertama
18	Aris Munandar, S.Pd	Guru Pertama
19	Arif Cahyanta, S.Pd	Guru
20	Desi Nugraheni, S.Pd	Guru

21	Wahyu Puspitarini, S.Pd	Guru
22	Yustinus Tyasmanto, S.Pd	Guru
23	Reni Sundari, S.Pd	Guru
24	Tri Lestari, S.Pd	Guru

Daftar peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan kahoot ini dipergunakan oleh guru di SMAN 1 Pajangan.



Gambar 4. Lokasi kegiatan

Lokasi kegiatan pada pelatihan kahoot ini di SMAN 1 Pajangan yang beralamatkan di Guwosari, Pajangan, Kedung, Guwosari, Kec. Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55751.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pelatihan Kahoot bagi guru di SMAN 1 Pajangan: (1) kegiatan pkm ini meningkatkan keakraban guru atau pendidik terhadap aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan dan menawarkan keuntungan bagi pendidik untuk berinovasi dalam menciptakan materi pembelajaran; (2) kegiatan pengabdian masyarakat ini meningkatkan kemampuan pendidik dalam menggunakan media permainan seperti Kahoot. Evaluasi yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu tes dan partisipasi aktif dari guru. Hasil dari pelatihan ini adalah untuk guru agar lebih kreatif mengembangkan modul ajar yang akan disampaikan pada peserta didik, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat, mempercepat pemahaman materi, lebih aktif dalam belajar, pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan meningkatkan minat belajar. Disarankan bagi pendidik untuk mengembangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurnia A, Cempaka L. Literasi Digital Bagi Pelajar: Bijak Bermedia Sosial Dan Cerdas Memanfaatkan Media Massa (Studi Kasus Konten Makanan Di Smk Merah Putih Bekasi). *J Pengabd Masy Multidisiplin* 2023; 6: 287–299.
- [2] Jusman Y, Purnomo H, Nur'aini MA. Pengembangan Pembelajaran Yang Dinamis Dan Islami Berbasis Informasi Teknologi (It) Untuk Siswa Sd Muhammadiyah Tamantirto. *J Pengabd Masy Multidisiplin* 2023; 6: 127–135.
- [3] Udariani A, Putri DAPAG, Budiarnaya P. Edukasi Peningkatan Kesadaran Remaja Mengenai Dampak Dari Penggunaan Media Sosial Di Sman 1 Susut. *J Pengabd Masy Multidisiplin* 2023; 7: 1–8.
- [4] Indahsari KSN, Kintoko. Pengembangan Komik Matematika Bahasa Jawa Sebagai Alternatif Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SD Rejodadi. *Indones J Educ Humanit* 2021; 1: 25–35.
- [5] Chen T, Hsu HM, Stamm SW, et al. Creating an instrument for evaluating critical thinking apps for college students. *E-Learning Digit Media* 2019; 16: 433–454.
- [6] Kintoko K, Mulianingsih F. Membangun karakter peserta didik SMP Bangka Barat melalui literasi digital di tengah pendidikan abad 21. *J Terap Abdimas* 2022; 7: 106–113.
- [7] Suhaemi A, Asih ET, Handayani F. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd. *J Holistika* 2020; 4: 36.
- [8] Purnomo A, Wasino, Astuti TMP, et al. Strengthening Students' Critical Knowledge of Controversial Issues In Social Studies Classroom. *J Southwest Jiaotong Univ* 2020; 55: 1–15.
- [9] Masood MM, Haque MM. From critical pedagogy to critical digital pedagogy: a prospective model for the EFL classrooms. *Saudi J Lang Stud* 2021; 1: 67–80.
- [10] Amanda FF, Sumitro SB, Lestari SR, et al. Developing complexity science-problem based learning model to enhance conceptual mastery. *J Educ Learn* 2022; 16: 65–75.
- [11] Purnomo A, Mulianingsih F. Development of Higher Order Thinking Skill in Junior High School: Studies on Social Studies Teachers in Pekalongan City. *Proc 6th Int Conf Educ Soc Sci (ICESS 2021)* 2021; 578: 26–30.
- [12] Kintoko K, Mulianingsih F. Kreativitas sosiomatematik di era pendidikan 4.0 berbasis konservasi budaya lokal guna mewujudkan sdgs desa. In: *Proceeding 2th NCESCO: National Conference on Educational Science and Counseling*. 2022, pp. 177–182.
- [13] Guardia JJ, Del Olmo JL, Roa I, et al. Innovation in the teaching-learning process: the case of Kahoot! *Horiz* 2019; 27: 35–45.
- [14] Figuccio MJ, Johnston M. Kahoot! Predicts exam scores and promotes student engagement. *J Res Innov Teach Learn* 2022; 15: 170–177.
- [15] Safitri E, Wawan, Setiawan A, et al. Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *J Penelit Tindakan Kelas* 2023; 1: 57–61.
- [16] Febriani Chandra M, Yuhelman N. Literatur Review : Pengembangan media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktjurnal Ilmu Pendidik Muhammadiyah Kramat Jati* 2023; 4: 42–46.
- [17] Chiang HH. Kahoot! in an efl reading class. *J Lang Teach Res* 2020; 11: 33–44.

- [18] Garza M, Olivan S, Monleón E, et al. Performance in Kahoot! activities as predictive of exam performance. *BMC Med Educ* 2023; 23: 1–8.
- [19] Saputro MNA, Pakpahan PL. Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *JOEAI (Journal Educ Instr* 2021; 4: 24–39.
- [20] Cao W, Yu Z. Exploring learning outcomes, communication, anxiety, and motivation in learning communities: a systematic review. *Humanit Soc Sci Commun* 2023; 10: 1–13.