



PELATIHAN IMPLEMENTASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM ERA NEW NORMAL BAGI GURU DI SD IT INSANTAMA

Oleh

Anggi Andriyadi¹, Agus Rahardi², Lukmanulhakim³, Supriyadi⁴

^{1,2,3,4}Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

E-mail: ¹anggi.andriyadi@darmajaya.ac.id, ²agus.rahardi@darmajaya.ac.id,

³lukmanulhakim@darmajaya.ac.id, ⁴supriyadi21dj@gmail.com

Article History:

Received: 05-11-2021

Revised: 14-12-2021

Accepted: 26-12-2021

Keywords: :

Human Resources
empowerment, Pare Chips,
SMEs

Abstract: *This community service aims to provide insightful knowledge to SDIT Insantama Lampung teachers about the use of Kahoot to improve teacher competence so as to help support the teaching and learning process. This service is carried out by providing training to SDIT Insantama Lampung teachers in using the Kahoot application for teachers in the teaching and learning process in the era of the covid 19 pandemic. In the era of the Covid-19 Pandemic, the implementation of service is still carried out by our team of lecturers. This activity is completed in three stages of activity, namely preparation, implementation, reporting. Preparation is carried out by conducting a preliminary survey to find out what the teachers need in classroom teaching activities. Implementation of the training, using the lecture method, namely the presentation technique, followed by direct practice assisted by the team, accompanied by questions and answers and exercises carried out by the training participants. This activity was carried out through zoom media which was due to avoid the spread of the virus and this activity was attended by approximately 20 teachers. At the reporting stage, it was made after the completion of this service activity. Based on the results of the activities that have been carried out, it can be seen that the teachers are very enthusiastic, especially when making teaching media and making exam questions*

PENDAHULUAN

Lulusan yang berkualitas merupakan hasil dari suatu proses pembelajaran yang bermutu, oleh karena itu dibutuhkan guru yang profesional untuk menghasilkan pembelajaran yang bermutu tersebut. Mutu pembelajaran merupakan sesuatu yang dinamis, relevan dengan kebutuhan masyarakat dan pengguna lulusan, berbudaya akademik dalam penyelenggaraan pembelajaran, adanya komitmen kelembagaan dari para pimpinan dan terhadap pengelolaan pembelajaran yang efektif dan produktif, memperhatikan keberlanjutan program, efisiensi serta tingginya akses terhadap perkembangan informasi. (Dalyono and Agustina 2021)

Peningkatan kompetensi guru merupakan salah satu upaya dalam menciptakan guru yang



professional. Banyak sekali upaya yang dilakukan dalam meningkatkan proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan aplikasi Kahoot. (Wigati 2019) Aplikasi ini digunakan untuk membantu para guru dalam memberikan materi dan tugas sekolah di era pandemi ini. Sehingga di era pandemi covid 19 proses belajar mengajar tetap terlaksana dengan mudah. (Licorish et al. 2018) Aplikasi Kahoot ini bukan hanya memberikan kemudahan kepada guru-guru tetapi juga untuk siswa dalam menerima materi dan tugas dari guru sekolah mereka. (Orhan Göksün and Gürsoy 2019)

Oleh karena itu sangat tepat kiranya jika Fakultas Ilmu Komputer IBI Darmajaya merasa terpenggil untuk mendampingi guru-guru tersebut dalam kegiatan program pengabdian pada masyarakat ini.

Pelatihan ini dilakukan secara bertahap dan praktek langsung. Sasaran kegiatan pelatihan ini adalah SDIT Insantama Lampung. Dengan adanya pelatihan di tengah pandemi covid 19 ini, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru-guru dengan dapat lebih memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi demi menunjang lingkungan pembelajaran yang interaktif dan komunikatif tanpa harus resiko tertular virus covid 19.

METODE

Teknik/metode yang diterapkan pada kegiatan Pengabdian kepada masyarakat untuk guru di SDIT Insantama Lampung yaitu dengan memberikan pelatihan tentang penggunaan aplikasi Kahoot. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan hari dari tanggal 5 Januari 2022 hingga 10 Januari 2022. Waktu pelaksanaan pukul 13.30 – 16.30 wib melalui media zoom di mana link zoom langsung di share ke tim guru. Kegiatan ini diikuti oleh ±20 guru SDIT Insantama. Peserta pelatihan akan mengikuti materi pelatihan penggunaan Kahoot.

Pelatihan pembuatan soal ujian secara interaktif ini dilaksanakan 5 hari dari tanggal 5 Oktober 2020 hingga 10 Oktober 2020. Adapun rincian jadwal kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pelatihan

Hari/Tanggal	Jam	Materi	Pemateri
Senin, 5 Oktober 2020	13:30 – 16.30	Pengenalan aplikasi Kahoot	Tim PKM
Selasa, 6 Oktober 2020	13:30 – 16.30	Lanjutan penggunaan Kahoot	Tim PKM
Rabu, 7 Oktober 2020	13:30 – 16.30	Mengolah matakuliah, sesi pembelajaran	Tim PKM
Kamis, 8 Oktober 2020	13:30 – 16.30	Pengaturan forum, pengolaan kuis	Tim PKM
Jumat, 9 Oktober 2020	13:30 – 16.30	Latihan dan evaluasi	Tim PKM

HASIL

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan memberikan Pelatihan penggunaan Kahoot untuk membantu menyampaikan materi ajar dan tugas kepada guru SDIT Insantama Lampung berjalan dengan baik. Sebelum pelaksanaan pelatihan, peserta pelatihan dilengkapi dengan PPT pelatihan yang dibuat oleh tim pengabdian masyarakat sebagai panduan dalam memberikan materi pelatihan secara tahap demi tahap.

Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan baik, dapat dilihat dengan tingkat keseriusan dan atusias para guru dalam menerima materi dan menerapkannya secara praktek. Bagian dari pelatihan yang sangat terasa berguna dan layak diapresiasi betapa pentingnya pelatihan ini, adalah ternyata guru masih belum mau atau tertarik untuk menggunakan media pembelajaran kepada para siswa/i. sebenarnya adalah ketidakpahaman para guru dalam memanfaatkan aplikasi sebagai alternatif yang menarik kepada siswa/i.

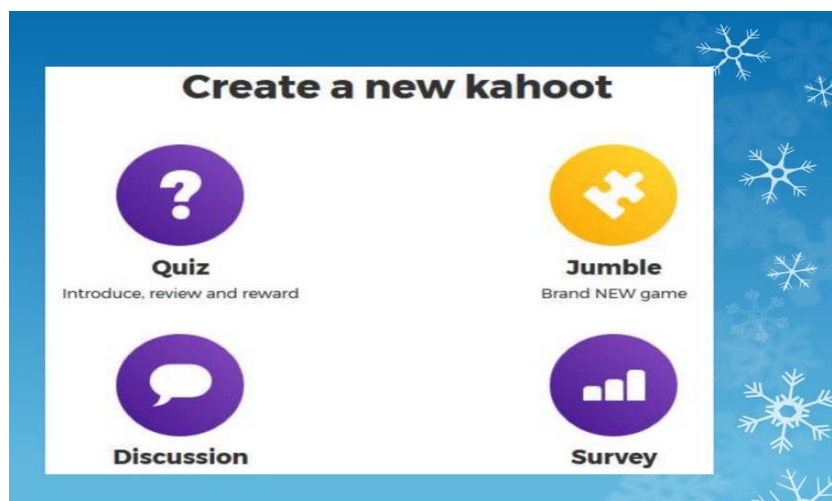


Gambar 1. Pelaksanaan Pengabdian

DISKUSI

Berdasarkan pelatihan kahoot pada guru SDIT Insatama didapatkan hasil bahwa, banyak guru yang tidak mengetahui bahwa terdapat sistem yang dapat membantu untuk membuat kuis interaktif untuk siswa. Dalam pelatihan ini, kami membantu dalam mengoperasikan kahoot sebagai berikut:

1. Mendaftar di kahoot
2. Membuat kuis *online* dengan kahoot
3. Memasukkan pertanyaan dan jawaban
4. Melakukan pengecekan nilai siswa
5. Membantu mengeksport nilai guru ke software *excel*
6. Membantu persentasi ke siswa
- 7.



Gambar 2. Kahoot

Pelaksanaan pengabdian ini juga membantu pemahaman teknologi ke guru sehingga guru dapat menciptakan kelas yang kondusif, menyenangkan dan interaktif, serta mahasiswa lebih antusias dan lebih memahami materi yang disampaikan. Rintangan yang dihadapi dalam pengabdian ini, adanya guru yang menggunakan perangkat komputer yang tidak mendukung untuk mengakses aplikasi kahoot, sehingga kami mengajarkan kahoot melalui perangkat keras smartphone.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan kepada para guru SDIT Insantama dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pelatihan penggunaan Kahoot ini menimbulkan efek positif kepada para guru dalam rangka peningkatan kompetensi.
2. Dengan adanya pelatihan yang diberikan pada kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu usaha dalam peningkatan sumber daya manusia yang baik atau mutu pendidik yang baik sehingga akan berdampak pada mutu pendidikannya juga.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kepada Menteri Riset dan Teknologi, Republik Indonesia yang menyediakan dana untuk penelitian hingga selesai. Juga sangat berterima kasih kepada pusat penelitian, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang telah mendukung penyelesaian penelitian ini. Akhirnya, terima kasih banyak kepada semua orang yang tidak bisa semua disebutkan dalam ruang ini dalam membantu kami menyediakan segalanya untuk menyelesaikan pekerjaan ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Dalyono, Bambang, and Dwi Ampuni Agustina. 2021. "GURU PROFESIONAL SEBAGAI FAKTOR PENENTU PENDIDIKAN BERMUTU." Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora 1: 13–22.
- [2] Licorish, Sherlock A., Helen E. Owen, Ben Daniel, and Jade Li George. 2018. "Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning." Research and Practice in Technology Enhanced



-
- Learning 13, no. 1 (December): 1–23. <https://doi.org/10.1186/S41039-018-0078-8/TABLES/2>.
- [3] Orhan Göksün, Derya, and Gülden Gürsoy. 2019. “Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences via Kahoot and Quizizz.” *Computers & Education* 135, no. July (July): 15–29. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2019.02.015>.
- [4] Wigati, Sri. 2019. “PENGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (December). <https://doi.org/10.24127/AJPM.V8I3.2445>.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN