

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF LITERASI NUMERASI BERBASIS APLIKASI KAHOOT

Bilferi Hutapea¹⁾, Musdar²⁾, Ummu Kalsum³⁾

^{1,2,3,4)}, Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Sulawesi Barat

¹⁾ bilferi.hutapea@unsulbar.ac.id, ²⁾ musdar@unsulbar.ac.id, ³⁾ ummu.kalsum@unsulbar.ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Penguasaan guru terhadap teknologi informasi untuk membuat dan memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran adalah kegiatan yang penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran tersebut. Guru-guru di Indonesia banyak yang belum maksimal dalam penguasaan teknologi seperti pembuatan media interaktif literasi numerasi secara khusus di kecamatan Mapilli Kabupaten Polewali Mandar. Belum maksimalnya penguasaan teknologi tersebut akan berpengaruh dalam ketercapaian pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka pengabdian ini dilakukan untuk memberi pelatihan kepada guru-guru dalam pembuatan media interaktif literasi numerasi berbasis kahoot. Kegiatan pelatihan ini diberikan kepada guru-guru di Kelompok Kerja Madrasah Ibtidaiyah (KKMI) Wilayah Kecamatan Mapilli yang hadir sebanyak 21 orang. Metode pelatihan yang diberikan dengan penjelasan tentang aplikasi kahoot, pelajaran literasi numerasi dan mempraktekkan langsung pembuatan soal-soal literasi numerasi dengan penggunaan aplikasi kahoot. Pengabdian ini sangat membantu guru dalam pembuatan aplikasi kahoot untuk pembelajaran di kelas. Aplikasi kahoot sebagai media interaktif sangat cocok digunakan dalam pembelajaran literasi numerasi. Penggunaan aplikasi kahoot membuat pembelajaran semakin menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar.

Kata Kunci: media, interaktif, literasi numerasi, kahoot

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini berkembang sangat maju dan pesat yang memengaruhi terhadap seluruh aspek kehidupan masyarakat dan juga dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong guru untuk menghasilkan dan menguasai media pembelajaran interaktif berbasis komputer dan android. Dengan kemajuan teknologi tersebut dapat memudahkan guru membuat media pembelajaran menyenangkan untuk pelajaran berbasis literasi numerasi.

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari dan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk seperti grafik, tabel, bagan serta menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

Pada umumnya terdapat masalah dalam pemahaman siswa terhadap pelajaran berbentuk literasi numerasi. Siswa sangat sulit memahami soal-soal literasi numerasi sehingga siswa cenderung tidak tertarik dan tidak termotivasi dalam menyelesaikan soal-soal literasi numerasi tersebut. Pemanfaatan media interaktif merupakan solusi untuk menciptakan pembelajaran tersebut menjadi menarik dan siswa dapat termotivasi untuk belajar. Penggunaan media interaktif aplikasi kahoot dalam pelajaran soal literasi numerasi menjadikan pembelajaran tersebut lebih menarik karena aplikasi kahoot menampilkan soal-soal literasi numerasi berbasis game (permainan) dan kuis. Tampilan pembelajaran yang menggunakan media interaktif aplikasi kahoot sangat bervariasi dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk mengetahui dan mempelajari pembelajaran tersebut.

Kemampuan pemahaman dan penguasaan guru terhadap teknologi haruslah mendukung agar mampu menciptakan pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot. Penggunaan media pembelajaran interaktif literasi numerasi aplikasi kahoot diharapkan membuat proses pembelajaran yang efisien kondusif dan menyenangkan para siswa. Namun tidaklah semua guru mampu menguasai teknologi dalam pengelolaan media interaktif. Ketidakmampuan penggunaan teknologi tersebut membuat pembelajaran secara manual yang cenderung membosankan dan siswa kurang aktif.

Untuk mengatasi hal tersebut maka pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan memberikan pelatihan kepada guru di Kelompok Kerja Madrasah Ibtidaiyah (KKMI) Wilayah Kecamatan Mapilli agar menambah pemahaman dan penguasaan guru terhadap media interaktif aplikasi kahoot dan menjadi peningkatan kualitas dalam pendidikan di wilayah kecamatan Mapilli.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan. Peserta pelatihan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru di Kelompok Kerja Madrasah Ibtidaiyah (KKMI) Wilayah Kecamatan Mapilli Kabupaten Polewali Mandar. Narasumber dalam pelatihan ini adalah dosen Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 21 orang guru dan pelaksanaannya dilakukan pada tanggal 03 November 2022 di gedung pertemuan MI DDI Lampa.

Adapun dalam kegiatan pelatihan membahas tentang : (a) pentingnya penguasaan teknologi media interaktif bagi guru-guru dalam pembelajaran, (b) penjelasan aplikasi kahoot dan panduan penggunaannya, (c) pemahaman soal berbentuk literasi numerasi, dan (d) penerapan pembuatan soal literasi numerasi dalam aplikasi kahoot.

Implementasi aplikasi kahoot dalam pelatihan ini akan terbagi ke beberapa tahapan yaitu: (1) membuat akun terlebih dahulu pada website <https://kahoot.com>, (2) memasukkan email dan password, (3) memilih teacher (guru) sebagai pengguna aplikasi kahoot (Memilih sesuai profesi pengguna: sebagai guru, siswa, masyarakat umum atau pekerja) (4) mengisi identitas sesuai dengan kolom yang telah disediakan. Lalu klik join kahoot (5) pilih quiz, (6) mengisi identitas quis yang dibuat. Mulai dari: judul quis, deskripsi singkat, penggunaannya (dalam contoh ini everyone), credit (identitas pembuat quis), bahasa yang digunakan, dan sasaran quis (sekolah), jika sudah klik Ok, Go pada pojok kanan atas untuk melanjutkan ke laman berikutnya, (7) memasukkan butir soal dengan cara mengklik tanda plus, (8) membuat quiz, (9) menyimpan dan publikasi quiz, dan (10) membuat PIN dan membagikan kepada siswa. Soal dalam aplikasi kahoot masih bisa diedit walaupun sudah tersimpan dan terpublikasi.

Bentuk evaluasi untuk melihat tingkat keberhasilan pelatihan media pembelajaran interaktif aplikasi kahoot ini adalah berdasarkan hasil interview yang dilakukan kepada siswa dan guru. Keberlanjutan program ini di sekolah setelah pengabdian kepada masyarakat selesai sepenuhnya dikembalikan kepada pihak sekolah untuk melanjutkan implementasi media pembelajaran interaktif ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang diikuti oleh guru-guru Kelompok Kerja Madrasah Ibtidaiyah (KKMI) di Wilayah Kecamatan Mapilli melalui pelatihan adalah untuk mendapatkan pemahaman mengenai aplikasi kahoot, dan penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran literasi numerasi yang akan diterapkan nantinya dalam pembelajaran di kelas.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan serta kebutuhan guru yang dilakukan dengan survei yaitu dengan cara mewawancarai dengan ketua Kelompok Kerja Madrasah Ibtidaiyah (KKMI) Wilayah Kecamatan Mapilli terkait dengan permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Setelah itu tim pengabdian mengkaji mengenai solusi yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Solusi yang digunakan adalah dengan memberi pelatihan mengenai pembuatan media interaktif literasi numerasi berbasis aplikasi kahoot. Pelatihan ini sebagai mempersiapkan kemampuan pemahaman guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan secara khusus membuat soal-soal pelajaran literasi numerasi. Pada tahap ini tim pengabdian juga membuat serta menyiapkan instrumen dan soal-soal tentang literasi pada aplikasi kahoot.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan pemanfaatan teknologi yaitu menggunakan media interaktif aplikasi kahoot. Sebagai media pembelajaran dalam penyelesaian soal-soal berbentuk literasi numerasi. Narasumber memberikan pelatihan dengan dua cara, yaitu:

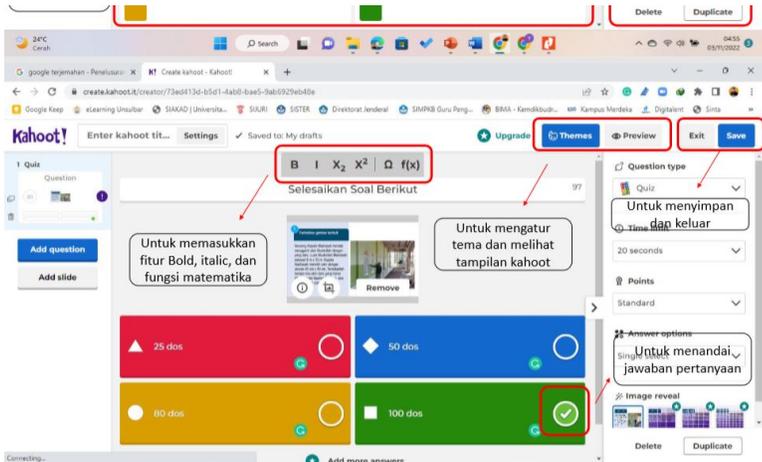
a. Pemaparan Materi

Kegiatan ini berisi penjelasan teori tentang aplikasi kahoot dan pemanfaatan media aplikasi kahoot yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran penyelesaian soal-soal berbentuk literasi numerasi. Kegiatan ini diisi oleh dosen Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat. Materi yang disampaikan meliputi:

- 1) Kegunaan teknologi dalam dunia pendidikan
- 2) Pengenalan dan manfaat aplikasi kahoot
- 3) Menampilkan contoh penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran
- 4) Membuat akun aplikasi kahoot
- 5) Cara mendesain, membuat, dan mengembangkan soal-soal literasi numerasi pada aplikasi kahoot
- 6) Menjelaskan langkah-langkah pembuatan soal literasi numerasi pada aplikasi kahoot



Gambar 1. Narasumber menjelaskan tentang aplikasi kahoot dan langkah pembuatan soal dalam aplikasi



Gambar 2. Slide PPT penjelasan penggunaan aplikasi kahoot

- 7) Narasumber mempraktekan cara membuat soal ujian di aplikasi kahoot kepada para pesertapelatihan dan dibantu oleh tim.



Gambar 3. Narasumber mempraktekkan cara pembuatan soal dalam aplikasi

b. Praktek Penggunaan Aplikasi

Pada kegiatan ini narasumber meminta para peserta pelatihan untuk membuat soal-soal literasi numerasi yang sudah disediakan ke dalam aplikasi kahoot.



Gambar 4. Guru-guru mempraktekkan cara pembuatan soal literasi numerasi dalam aplikasi kahoot.

Dalam tahapan pelaksanaan ini memiliki beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta diantaranya adalah jaringan internet yang kurang stabil sehingga mengakibatkan aplikasi mengalami *error* ketika membuat soal dalam aplikasi kahoot. Tidak meratanya pemahaman dan penggunaan teknologi yang dimiliki peserta mengakibatkan beberapa diantara peserta yang lambat, dan tidak mengerti sehingga terdapat kesalahan-kesalahan dalam pembuatan soal. Seluruh tim melakukan pendampingan kepada seluruh peserta dalam pembuatan soal literasi numerasi sampai seluruh peserta berhasil menggunakan dan membuat soal tersebut ke aplikasi kahoot.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini narasumber meminta kepada seluruh peserta pengabdian untuk mengisi lembar form evaluasi kegiatan mengenai respon peserta terhadap seluruh kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan baik berupa pelaksanaan, sarana dan prasana, materi, narasumber, kebermanfaatannya serta pencapaian dalam pelatihan.

Adapun capaian dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah:

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan guru terhadap penguasaan teknologi pembelajaran secara khusus penguasaan media interaktif aplikasi kahoot.
- b. Menjadinya pembelajaran literasi numerasi yang menyenangkan melalui pembuatan soal-soal literasi numerasi dalam bentuk kuis di aplikasi kahoot.
- c. Membangkitkan motivasi bagi guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.
- d. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran literasi numerasi.



Gambar 5. Foto bersama setelah selesai pelatihan

4. Kesimpulan dan Saran

Aplikasi kahoot merupakan media pembelajaran interaktif yang sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran di kelas secara khusus dalam pembelajaran berbasis literasi numerasi. Penerapan media pembelajaran interaktif aplikasi kahoot menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran berbasis literasi numerasi. Tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran literasi numerasi cenderung meningkat ketika menggunakan media interaktif aplikasi kahoot.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini yang diwujudkan dalam pelatihan pembuatan media interaktif literasi numerasi aplikasi kahoot tentu memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru-guru di Kelompok Kerja Madrasah Ibtidaiyah (KKMI) Wilayah Kecamatan Mapilli tentang media interaktif aplikasi kahoot. Guru-guru sangat antusias untuk menguasai dan memahami aplikasi kahoot tersebut. Penguasaan guru dalam pembuatan soal-soal di aplikasi kahoot akan sangat membantu guru pembelajaran dan penyampaian materi berbentuk literasi numerasi.

Saran untuk pengabdian masyarakat berbentuk pelatihan terhadap guru-guru sangat perlu dilakukan secara berkelanjutan dan terjadwal rutin dengan memberikan pelatihan media

pembelajaran interaktif lainnya, sehingga pemahaman dan penguasaan guru terhadap teknologi semakin baik yang mendorong peningkatan kualitas pendidikan.

Kami mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh peserta pelatihan guru-guru di Kelompok Kerja Madrasah Ibtidaiyah (KKMI) Wilayah Kecamatan Mapilli yang telah mengikuti kegiatan pelatihan ini dari awal sampai selesainya, kepada MI DDI Lampa yang bersedia menyediakan tempat dalam kegiatan pelatihan ini dan juga kepada seluruh TIM pengabdian masyarakat dari program studi pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sulawesi Barat yang menyukseskan kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49–52. [https://www.scirp.org/\(S\(vtj3fa45qm1ean45%20vffcz55\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2733863](https://www.scirp.org/(S(vtj3fa45qm1ean45%20vffcz55))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2733863)
- Gres, D.K.N. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22-27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Huang, W. H. (2011). Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 694-704. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.02>
- Ilmiah, N.H., & Sumbawati, M.S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50. <http://dx.doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p>
- Irwan, 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>
- Jamiluddin, D., Anugrah, P. (2020). Pelatihan Media Kahoot Pada Guru Dalam Proses Evaluasi Mengajar. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 63-67. <http://dx.doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i2.9661>
- Ningrum, G. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 1(9), 75-79. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Puspaningrum, E., Sugiarto (2021) Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game. *Prosiding SNP2M UMAHA*, 1(1), 102-105. <https://proceeding.umaha.ac.id/index.php/snp2m/article/view/20>
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *ETech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/10.24036/ET.V2I2.101336>
- Rosyanti, H., Nurul H., Sari, E., (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Membuat Kuis Online Pada Guru SMP di Suka Bumi Cikole. *AN-Nas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 15-20. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/AN-NAS/article/view/10390/7034>