



## Pemanfaatan Kahoot sebagai quiz game interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa

Arifah Novia Arifin<sup>1</sup>, Yusminah Hala<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar

**Abstract.** The application of E-learning uses the TPACK (Technology Pedagogical And Content Knowledge) framework as a reference for the use of technology in learning that shows the relationship between the three basic knowledge that must be mastered by the teacher, namely technological knowledge, pedagogy, and content is still low. One of them is game-based learning which has the potential to become an effective learning tool that stimulates visual and verbal components that have not been widely used by teachers in schools. One online game that appears on the learning platform used in educational institutions is Kahoot. Kahoot is an online application where quizzes can be developed and presented in "game" format. From the results of a survey conducted by the community service implementation team some time before, it was found that the target conditions of service participants in terms of digital media literacy were still low. The purpose of this pkm activity is to improve literacy skills in the use of Kahoot digital media among educators that lead to improving the quality of the PBM process in order to realize learning that leads to 21st century learning. In the implementation of this training activity, the results obtained are: 1) PKM activities participated by Gowa Al Fityan School Middle School teachers have the ability to use Kahoot Platform and Google Form as online-based evaluation tools. 2) Assessment in the implementation of the Community Partnership Program activities obtained an average overall score of 4.86 (with good criteria).

**Keywords:** kahoot, e-learning

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh pemanfaatan *E-learning* yang semakin tinggi dalam dunia pendidikan. Hadirnya platform-platform yang membantu siswa dalam pembelajaran, menjadi bahan pertimbangan bagi guru sebagai pendidik untuk siap menerima perubahan. Bentuk pemanfaatan *E-learning* dalam pembelajaran yang terjadi adalah pemanfaatan program audio, program video, pemanfaatan TV-edukasi, pemanfaatan jejaring social. Pemanfaatan *E-learning* dalam pembelajaran juga dijabarkan dalam permendikbud No 69 tahun 2013 tentang kurikulum SMA-MA bahwa kurikulum 2013 menuntut seorang pendidik untuk menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajarannya.

Salah satu game online yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah *kahoot*. *Kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format "permainan". Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Penanggap teratas untuk setiap pertanyaan tertera dan di akhir sesi pertandingan akan menampilkan pemenangnya secara berurutan. Hal baik tentang kahoot adalah hasil data analisis deskriptif dapat dieksplor dan diselamatkan oleh pengguna untuk masa depan referensi. Pembelajaran

berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal. Siswa segera merefleksikan jawaban mereka secara online dan Kahoot mencatat semua kegiatan siswa yang bisa menjadi bahan resume penilaian bagi para guru. Kahoot ini tersedia secara gratis, sebuah platform pembelajaran berbasis game real-time yang telah mendapat penerimaan luas secara global dengan lebih dari 30 juta pengguna diseluruh dunia. Hal ini memungkinkan guru membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainnya. Kondisi ini didukung oleh potensi masyarakat Indonesia pada umumnya yang berperan sebagai digital native, pengguna media digital (APJI, 2015)

Hasil wawancara dengan beberapa pendidik dan siswa di Kabupaten Gowa diperoleh hasil bahwa siswa sekaligus pendidik belum menggunakan smartphone dan laptop secara optimal. Penggunaan smartphone masih didominasi sebagai alat komunikasi, dan laptop untuk fungsi administratif. Padahal, tren pembelajaran di abad ke 21 menuntut sumber belajar yang tidak terbatas jumlahnya. Inilah sebabnya literasi media digital menjadi tuntutan yang harus dipenuhi. *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) sebagai kerangka kerja yang dibutuhkan untuk pendidik di abad ke-21 menjadi hal pokok yang harus digiatkan sebagaimana yang telah digalakkan di negara-negara maju (Lee, Hung, & Teh., 2014; Yáñez, Okada, & Palau, 2015).



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**ISBN: 978-623-7496-01-4**

Beberapa hasil penelitian dan pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat yang telah dilakukan diantaranya oleh Rafnis (2018) menunjukkan penggunaan platform Kahoot yang digunakan sangat cocok dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian Ningrum (2018), juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara mahasiswa yang dengan penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! dan mahasiswa dengan penerapan media kuis berbasis power point. Terdapat pengaruh sebesar 34,78% antara penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa kelompok eksperimen. Ketuntasan belajar siswa kelompok eksperimen pada saat postes (88%) lebih tinggi dari pada kelompok kontrol (79,8%).

Penerapan *E-learning* dapat menggunakan kerangka TPACK. Kerangka TPACK sebagai acuan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang memperlihatkan hubungan antara tiga pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh guru, yaitu pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten. Dengan demikian jelas bahwa untuk mencapai kompetensi-kompetensi atau kecakapan-kecakapan sebagaimana diharapkan terhadap siswa dalam menghadapi masa depannya, guru harus memanfaatkan *E-learning* dalam pembelajaran. Pentingnya pemanfaatan *E-learning* dalam pembelajaran mengingat potensi *E-learning* itu sendiri dalam memfasilitasi dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam konteks yang lebih luas, yaitu pendidikan, potensi *E-learning* yang tampak jelas setidaknya adalah memperluas kesempatan belajar, meningkatkan kualitas dan efisiensi belajar, memungkinkan terjadinya belajar mandiri dan belajar kooperatif, serta mendorong terwujudnya belajar sepanjang hayat. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Feinstein *dalam* (Jumila, Paristiowati, Zulhipri, & Allan, 2018), bahwa secara akademis, pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk internet, tutorial, dan teknologi lainnya, mampu meningkatkan prestasi yang melibatkan peserta didik dan menciptakan suasana kondusif untuk mendorong peserta didik berpikir tingkat tinggi.

Dari hasil survei yang dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian beberapa waktu sebelumnya didapati kondisi sasaran peserta pengabdian dalam hal kecakapan atau literasi media digital yang menggunakan kerangka TPACK dirasa masih kurang. Para pendidik belum memiliki keterampilan literasi digital mengenai bagaimana memanfaatkan media digital dalam rangka pembelajaran. Pemanfaatan smartphone sebagai sarana edukasi atau perangkat pembelajaran pun masih jarang dilakukan sehingga sebatas dimanfaatkan sebagai media hiburan semata misalnya untuk mendengarkan musik,

akses media sosial dan pesan instan, dan jual-beli daring. Dengan kata lain, penerapan TPACK dinilai masih rendah. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kecakapan literasi media digital penggunaan Kahoot di kalangan pendidik dan calon pendidik yang mengarah pada peningkatan kualitas proses PBM dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang mengarah pada 21st century learning.

## II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang di SMPIT Yayasan Al Fityan School Gowa dilaksanakan pada Tanggal 26 Juni 2019. Yang diikuti oleh guru-guru dari berbagai mata pelajaran. Sasaran pengabdian masyarakat kali ini pengenalan Platform *Kahoot* dan *google form* sebagai alat evaluasi berbasis online. Pengenalan materi meliputi Memberikan materi Kahoot yang terdiri atas game, kuis, diskusi dan survey. Melakukan pelatihan dalam bentuk memberi tugas dan bimbingan kepada peserta dalam membuat soal menggunakan software Kahoot dan pemanfaatan google form untuk membuat soal evaluasi berbasis online. Melakukan diskusi dengan peserta untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam menggunakan platform kahoot dan google form. Dalam hal ini metode ceramah, praktek dan tanya jawab digunakan pada pengabdian masyarakat ini.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menfokuskan pada Pengenalan platform Kahoot dan sebagai tambahan juga dikenalkan google form. Hal ini merupakan hal yang baru bagi guru-guru di SMPIT Yayasan Al Fityan School Gowa. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan langsung yang dilakukan oleh tim pengabdian bahwa guru-guru belum pernah mendapatkan materi ini dan mempraktekkan penggunaannya di kelas atau kepada peserta didik. Sementara itu, perkembangan teknologi saat ini yang sangat pesat di berbagai sector khususnya pendidikan membuat guru-guru harus memanfaatkan dengan baik platform yang mampu membuat pelajaran dikelas lebih menyenangkan. Dengan metode presentasi dan diskusi serta praktek dan pendampingan terhadap peserta kegiatan, pelatihan dilaksanakan dengan tujuan output yang dihasilkan pada pelatihan ini peserta kegiatan mempunyai ilmu yang baru dan dapat mengetahui mengenai perkembangan teknologi khususnya aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu proses evaluasi di kelas. Hasil analisis penilaian pelaksanaan kegiatan PKM oleh peserta disajikan melalui Tabel 1.

Tabel 1. Hasil penilaian pelaksanaan kegiatan

No	Uraian	Skor	Kriteria
1	Materi yang disampaikan dalam PKM	4,8	Baik
2	Respon masyarakat terhadap materi yang disampaikan	4,8	Baik
3	Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan masyarakat	5,7	Baik Sekali
4	Keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat di serap di masyarakat	4,6	Baik
5	Keterkaitan materi dengan kebutuhan	4,8	Baik
6	Pemateri dan teknik penyajian	4,6	Baik
7	Waktu yang digunakan dalam pemberian materi	4,5	Baik
8	Kejelasan materi	4,8	Baik
9	Minat masyarakat terhadap kegiatan	5	Baik
10	Kepuasan kegiatan	5	Baik Sekali

Hasil penilaian kegiatan pelaksanaan PKM menunjukkan rerata skor 4,86 hal ini berarti kegiatan pelaksanaan berada pada kriteria baik.



Gambar 3. Peserta kegiatan PKM melakukan simulasi penggunaan Kahoot



Gambar 4. Peserta memperhatikan materi terkait Kahoot dan Google Form



Gambar 1. Pelaksanaan pembukaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat SMPIT Al Fityan School Gowa



Gambar 5. Penyerahan sertifikat pelatihan di akhir kegiatan PKM



Gambar 2. Ketua TIM menjelaskan penggunaan platform Kahoot

Kegiatan PKM yang dilaksanakan di SMPIT Yayasan Al Fityan School Gowa berjalan dengan baik dan lancar. Sekolah sebagai mitra kegiatan PKM kali ini, mendapat dukungan penuh dari pihak yayasan, kepala sekolah dan guru-guru. Hal ini tampak dari pemaparan materi yang dilakukan oleh TIM PKM mereka langsung mencoba mengaplikasikannya. Bagi mereka pemanfaatan platform kahoot dan google form yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi menjadi hal yang nantinya membuat proses pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan. Selain itu sekolah SMPIT Al Fityan didukung dengan fasilitas dan pengembangan menjadi sekolah smart class.



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
ISBN: 978-623-7496-01-4**

Kegiatan PKM yang dilaksanakan pada SMPIT Yayasan Al Fityan School Gowa ditemukan beberapa hal yang menjadi faktor penghambat keterlaksanaan program ini. Faktor tersebut meliputi : kemampuan guru dalam menyediakan soal-soal yang berbobot untuk dimasukkan dalam flatform kahoot dan google form, kemampuan dasar guru dalam memanfaatkan fasilitas internet dan computer, jaringan internet yang cenderung tidak stabil untuk uploading data. Guru-guru yang ikut pelatihan mengaku bahwa faktor pengalaman dan kecakapan menggunakan software pembelajaran yang masih minim. Diharapkan kedepannya kegiatan workshop terkait pembelajaran dan evaluasi berbasis e-learning ditingkatkan.

#### IV. KESIMPULAN

1. Kegiatan PKM yang diikuti oleh guru-guru SMPIT Yayasan Al Fityan School Gowa telah memiliki kemampuan menggunakan Flatform Kahoot dan Google Form sebagai alat evaluasi berbasis online.
2. Penilaian dalam pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini diperoleh rerata skor keseluruhan 4,86 (dengan kriteria baik).

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima Kasih kepada Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan hibah Program Kemitraan Masyarakat PNBPPs UNM. Selanjutnya ucapan terima terima kasih Ketua Lembaga Penelitian

dan Pengabdian UNM, Direktur Program Pascasarjana UNM dan Guru-guru SMPIT Yayasan Al Fityan School Gowa yang telah memfasilitasi kegiatan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- APJI. (2015). *Asosiasi Penyedia Jasa Internet*. Retrieved Desember 15, 2018, from <https://apji.or.id/content/read/39/27/PROFIL-PENGGUNA-INTERNET-INDONESIA-2014>.
- Jumila, J., Paristiowati, M., Zulhipri, Z., & Allan. (2018). *Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfa*. Retrieved from Jurnal Riset Pendidikan Kimia Vol 8 No 2. 2018: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrp/article/view/10297/6701>.
- Lee, S. S., Hung, D., & Teh, L. W. (2014). Toward 21st Century Learning : An Analysis of Top Performing Asian Education System's Reforms. *Asia-Pasific Edu Res*, 23(4), 779-781. Retrieved from <http://doi.org/10.1007/s40299-014-0218-x>.
- Ningrum, G. D. (2018). *VOX Edukasi Edisi April Vol. 9 No. .* Retrieved from VOX Edukasi Jurnal: <https://www.neliti.com/publications/271373/studi-penerapan-media-kuis-interaktif-berbasis-game-edukasi-kahoot-terhadap-hasi>.
- Rafnis. (2018). *Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Vol. 6 No. 2*. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/etech/article/view/101336>.
- Yanez, C., Okada, A., & Palau, R. (2015). New learning scenarios for the 21 st century related to Education, Culture, and Technology. *Universities and Knowledge Society Journal*, 12(2), 87-102 [dimas/article/view/1554](https://doi.org/10.1554/2015.02.008), vol. 9, no. 2, p. 1554, 2018.