



# PROSIDING

## SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2023

“Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Peneliti dan Pengabdi di Era 5.0”

LP2M-Universitas Negeri Makassar, 4 November 2023

### PKM Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Bagi Guru Di SD Negeri 19 Rangas Kab. Majene

Musfirah<sup>1</sup>, Yulia<sup>2</sup>, Abdul Hakim<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

**Abstrak**– Media berbasis TIK menjadi salah satu produk teknologi yang menandai kemajuan dalam dunia pendidikan. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting terutama dalam menarik minat siswa untuk belajar. Saat ini banyak sekali media pembelajaran yang ada dan terus dikembangkan. Salah satu media pembelajaran yang terbaru yaitu media kahoot yang merupakan situs yang menyediakan media pembelajaran berbasis game. Hal ini tentu saja akan sangat menarik bagi siswa karena belajar serasa main game. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 19 Rangas Kabupaten Majene ditemukan beberapa masalah diantaranya: 1) Pengetahuan guru terkait media pembelajaran berbasis kahoot masih minim, 2) Pemanfaatan kahoot sebagai aplikasi pengembangan media pembelajaran masih kurang. Berdasarkan hal tersebut, maka tim pengabdian telah melakukan pengabdian di SD Negeri 19 Rangas Kabupaten Majene. Adapun tujuan pelatihan ini yaitu 1) memberikan informasi kepada mitra terkait aplikasi kahoot. 2) melakukan pendampingan penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran, sehingga bisa langsung diaplikasikan dalam kelas. Adapun yang menjadi sasaran strategi kegiatan pelatihan ini adalah guru SD Negeri 19 Rangas Kabupaten Majene. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran daring dengan baik. Respon dari guru pun sangat antusias dalam mengikuti pelatihan, hal ini dapat dilihat dari keaktifan mereka dalam melakukan tanya jawab dan jumlah kehadiran yang sangat baik. Target yang diharapkan pengabdian pun dapat tercapai yaitu meningkatnya kemampuan guru dalam mempraktekkan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** media pembelajaran, kahoot, guru.

**Abstract** – ICT based media is one of the technological products that mark progress in the world of education. Media in learning has a very important function, especially in attracting students' interest in learning. Currently, there are many learning media that exist and continue to be developed. One of the latest learning media is kahoot media which is a site that provides game-based learning media. This of course will be very interesting for students because learning feels like playing a game. Based on the results of observations at SD Negeri 19 Rangas Majene Regency, several problems were found including: 1) Teacher knowledge related to kahoot-based learning media is still minimal, 2) The utilization of kahoot as a learning media development application is still lacking. Based on this, the service team has conducted service at SD Negeri 19 Rangas, Majene Regency. The objectives of this training are 1) providing information to partners regarding the kahoot application. 2) provide assistance in using the kahoot application as a learning media, so that it can be directly applied in the classroom. The target of this training activity strategy is the teacher of SD Negeri 19 Rangas, Majene Regency. The results of the service show that most teachers are able to use the kahoot application as an online learning media well. The response from teachers was very enthusiastic in participating in the training, this can be seen from their activeness in conducting questions and answers and the number of attendance was very good. The target expected by the pengabdian can also be achieved, namely increasing the ability of teachers to practice the kahoot application as a learning media.

**Keywords:** learning media, kahoot, teacher.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Dalam kehidupan sehari-hari pun kita terbiasa menggunakan teknologi untuk mempermudah dalam menjalankan keseharian kita. Hal ini tentu saja membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Sebagaimana diungkapkan oleh Setiawan (2017) bahwa perkembangan teknologi membawa dampak bagi dunia pendidikan yakni munculnya berbagai sumber belajar berbasis daring seperti perpustakaan daring, pembelajaran daring, bahkan diskusi yang saat ini dapat dilakukan secara daring dengan tujuan peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu menurut (Afandi, et al., 2016) mengemukakan bahwa perkembangan teknologi yang semakin maju membawa perubahan bagi dunia pendidikan, perubahan ini bukan sekedar perubahan konten kurikulum, melainkan perubahan pedagogi yakni perubahan yang mendorong lahirnya pengajaran berbasis teknologi bukan sekedar pengajaran tradisional.

Adanya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadikan pembelajaran semakin berkualitas dan menarik. Tentu saja hal ini memudahkan guru dalam membawakan materinya di kelas mencapai tujuan pembelajaran. Dari segi siswa penggunaan teknologi membuat siswa bisa belajar kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu, adanya penggunaan teknologi di kelas membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu baik guru maupun siswa juga lebih mudah dalam mencari informasi terutama berkaitan dengan materi pelajaran. Media berbasis TIK menjadi salah satu produk teknologi dalam dunia pendidikan. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting terutama dalam menarik minat siswa untuk belajar.

Salah satu media pembelajaran yang terbaru yaitu media kahoot yang merupakan situs yang menyediakan media pembelajaran berbasis game. Hal ini tentu saja akan sangat

menarik bagi siswa karena belajar serasa main game.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 19 Rangas Kabupaten Majene ditemukan beberapa masalah diantaranya: 1) Pengetahuan guru terkait media pembelajaran berbasis kahoot masih minim, 2) Pemanfaatan kahoot sebagai aplikasi pengembangan media pembelajaran masih kurang. Oleh karena itu untuk menyelesaikan masalah mitra maka diadakanlah pengabdian dengan melakukan pelatihan media pembelajaran berbasis kahoot.

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

Metode yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah metode ceramah dan praktek langsung. Metode ceramah, dilakukan untuk memberikan materi pemahaman tentang aplikasi kahoot. Sedangkan metode praktek langsung yakni memandu guru dalam mempraktekkan aplikasi kahoot mulai dari membuat akun sampai dengan cara memberikan kuis.

Selama pelatihan ini metode observasi, ceramah, dan praktek langsung juga dilengkapi dengan beberapa metode antara lain : tanya jawab, diskusi dan evaluasi setelah melakukan praktek. Adapun uraiannya sebagai berikut:

1. Melakukan observasi awal/analisis awal terkait permasalahan dalam melakukan pembelajaran daring
2. Ceramah dilakukan untuk memberikan pemahaman terkait dengan aspek teoritis pembelajaran daring menggunakan kahoot
3. Praktek, praktek langsung dilakukan yakni memandu guru dalam membuat media pembelajaran berbasis kahoot, memandu guru dalam mempraktekkan aplikasi kahoot mulai dari membuat akun sampai dengan cara memberikan kuis.

## III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan pelatihan ini di bawah tanggung jawab pelaksana pengabdian pada masyarakat yang terkoordinir oleh LPM UNM.

Kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2023 bertempat di SDN 19 Rangas Kabupaten Majene yang diawali dengan pembukaan secara serentak oleh ketua LP2M UNM bapak Prof. Dr. Ir. H. Bahrani A. Rauf, M.T., IPU.

Selama kegiatan berlangsung, para peserta memperlihatkan antusias dan partisipasi yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan dalam melakukan Tanya jawab dan dari jumlah kehadiran peserta 100%.

Kegiatan ini dihadiri sebanyak 18 guru yang menjadi peserta pelatihan. Adapun materi yang diberikan yaitu: Tim pengabdian pada pelatihan media pembelajaran berbasis Aplikasi Kahoot menyajikan dan mendemonstrasikan cara membuat akun kahoot, tutorial membuat kuis atau games dan cara memulai permainan. Selain itu juga diberikan penjelasan berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan dari aplikasi media kahoot.



Gambar 1: tim pengabdian memperkenalkan diri



Gambar 2: ketua tim pengabdian memperkenalkan aplikasi kahoot



Gambar 3: ketua tim pengabdian menjelaskan cara membuat akun kahoot



Gambar 4: penyerahan sertifikat



Gambar 5: Foto bersama rombongan sebelum berangkat ke lokasi pengabdian

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini terlaksana dengan baik, dan lancar. Peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan aplikasi kahoot hal ini dapat dilihat dari keaktifan mereka dalam melakukan tanya jawab dan jumlah kehadiran yang sangat baik. Target yang diharapkan pengabdian pun dapat tercapai yaitu meningkatnya kemampuan guru dalam mempraktekkan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran. Peserta pun berhadap selanjutnya akan ada lagi pelatihan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Rektor Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Ir. Husain Syam, M. TP., IPU., Asean Eng. yang telah memberikan arahan dan pembinaannya selama proses kegiatan pengabdian berlangsung. Demikian pula kami ucapkan terima kasih kepada Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat UNM, Prof. Dr. Ir. H. Bahrani A. Rauf, M.T. IPU., Koordinator Kampus V UNM Parepare yang telah memberikan fasilitas, melakukan monitoring dan mengevaluasi kegiatan PKM. Tak lupa pula kami ucapkan terima kasih kepada mitra atas kerjasamanya selama pelatihan berlangsung.

#### DAFTAR PUSTAKA

Setiawan, W., 2017. *Era Digital dan Tantangannya*. Sukabumi, Universitas Muhammadiyah, pp. 1-9.

Afandi, Junanto, T. & Afriani, R., 2016. *Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 di Indonesia*. Surakarta, Universitas Negeri Surakarta, pp. 113-119.

Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaiswara. Desember 2014, p.104-107