

Pelatihan Media Online Kahoot untuk Para Guru SMAN 3 Padang

M. Affandi Arianto^{1*} dan Senorica Yulia Sari²

¹²Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang

*Email: affandia@fbs.unp.ac.id

Submitted: 2022-06-21

Accepted: 2022-09-26

DOI: 10.24036/abdi-humaniora.v4i1.117852

Revised: 2022-07-12

Published: 2022-09-26

Abstract

Di zaman era teknologi yang sudah semakin canggih, siswa sudah mampu mengakses materi ajar ataupun bahan yang ingin mereka pahami dan butuhkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Terkait dengan guru yang sadar akan pentingnya kebutuhan siswa terlebih pada perkembangan kognitif, psikomotor, dan afektif, dan kesadaran akan faktor pendukung seperti fasilitas dan suasana lingkungan belajar yang nyaman, Salah satu game online yang dirasa cocok untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kelas adalah game online kahoot. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran edukasi online Kahoot yang digunakan oleh guru SMA N 3 Padang. Dengan kata lain, akan dijelaskan bagaimana guru bahasa Inggris SMAN 3 Padang menggunakan media Kahoot dan bagaimana persepsi mereka terhadap penggunaan media online Kahoot tersebut dalam menunjang pengajaran.

Keywords: *Pelatihan Media Online Kahoot, Guru*

Pendahuluan

Guru yang ideal adalah guru yang mengerti tentang pentingnya peranan mereka dalam mencerdaskan siswa. Selain itu mereka juga seharusnya memahami apa yang dibutuhkan siswa terkait tiga domain yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun, setelah melakukan observasi di beberapa sekolah di Kota Padang, masih terlihat bahwa aspek kognitif merupakan aspek yang paling dituntut untuk dipenuhi. Alhasil, banyak dari guru-guru hanya mengajarkan pengetahuan kepada siswa terkait perembangan aspek kognitifnya saja dan kurang mengindahkan aspek psikomotor dan afektif.

Selain itu, situasi dan kondisi kelas yang nyaman dan menyenangkan juga menjadi faktor pendukung terlaksananya pendidikan yang baik. Namun, masih terlihat bahwa beberapa guru kurang aktif dalam menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif sehingga beberapa dari siswa merasa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Walaupun kondisi dan situasi kelas merupakan indikator pendukung dalam proses pembelajaran, namun dampak dari indikator tersebut mampu menaikkan atau menurunkan motivasi siswa dalam belajar.

Di zaman era teknologi yang sudah semakin canggih, siswa sudah mampu mengakses materi ajar ataupun bahan yang ingin mereka pahami dan butuhkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Dengan kata lain, inti dari permasalahan pembelajaran zaman sekarang ini bukan lagi tentang bagaimana guru mentransfer pengetahuan mereka, akan tetapi lebih kepada bagaimana meningkatkan keinginan siswa untuk tetap focus dan aktif selama proses pembelajaran. Naik turunnya semangat siswa dalam belajar merupakan tugas yang harus diemban oleh guru. Guru harus mampu mengidentifikasi naik turunnya focus siswa selama proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang interaktif agar focus siswa tetap dalam keadaan stabil.

Terkait dengan guru yang sadar akan pentingnya kebutuhan siswa terlebih pada perkembangan kognitif, psikomor, dan afektif, dan kesadaran akan faktor pendukung seperti fasilitas dan suasana lingkungan belajar yang nyaman. Anam (2014) menambahkan bahwa melakukan perubahan dan pola pengajaran yang masih terkesan konvensional menjadi lebih interaktif dan aktif akan berpotensi menaikkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan kata lain, guru haruslah lebih cepat tanggap dengan perkembangan teknologi tersebut sehingga pengajaran yang diterapkan menjadi lebih interaktif, inovatif, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Game *online* merupakan kegiatan yang digemari oleh siswa mulai dari siswa SD, SMP, dan SMA saat sekarang ini. Sriwan dkk., (2015) juga menambahkan bahwa sekitar 98% permainan anak zaman sekarang terdominasi kemajuan teknologi dan sangat jauh berbeda dengan permainan anak zaman dahulu yang lebih mengutamakan ketangkasan fisik, gerak tubuh, dan menyehatkan badan. Namun, Game online yang dimaksud bukanlah game yang membuat mereka lalai dalam mengerjakan tugas mereka sebagai peserta didik, tetapi game online edukasi yang menjadi media pembelajaran yang didalamnya berisi pengetahuan dan melatih siswa berpikir cepat.

Salah satu game online yang dirasa cocok untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kelas adalah game online kahoot. Kahoot adalah sejenis kuiz secara online yang bersifat interaktif dimana siswa berkompetisi dengan sesama temannya memilih jawaban yang benar. Rofiyarti dan Sari (2017) juga mengatakan bahwa kahoot merupakan salah satu website yang bersifat *multiplayerd* dan memungkinkan anak untuk dapat berkolaborasi sekaligus berkompetisi melalui permainan yang interaktif. Dengan kata lain, Kahoot merupakan salah satu permainan yang memiliki unsur edukasi dimana capaian pembelajaran dapat dilihat dari kuiz yang ditampilkan di kelas (Saad dkk., 2017).

Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran edukasi online Kahoot yang digunakan oleh guru SMA N 3 Padang. Dengan kata lain, akan dijelaskan bagaimana guru bahasa Inggris SMAN 3 Padang menggunakan media Kahoot dan bagaimana persepsi mereka terhadap penggunaan media online Kahoot tersebut dalam menunjang pengajaran.

Metode Kegiatan

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dimana para guru SMA N 3 Padang menjadi subjek penelitiannya. Penelitian ini bertujuan untuk

mengobservasi bagaimana proses pelatihan media online edukasi Kahoot yang diselenggarakan di SMA N 3 Padang dari awal sampai tahapan penggunaan Media tersebut. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melakukan rangkaian observasi di dalam kelas. Teknik analisis data yang dilakukan merujuk pada teori analisis Miles dan Huberman.

Hasil Kegiatan dan Pembahasan

Pelatihan Media Online Kahoot pada Guru SMAN 3 Padang

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat program kemitraan ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan di masing-masing sekolah yaitu SMA N 2 Padang dan SMA N 3 Padang. Kegiatan pengabdian ini adalah kegiatan pelatihan Media online Kahoot untuk para guru SMA N2 dan SMA N 3 Padang.

Daftar Kegiatan yang dilakukan selama 4 kali pertemuan di masing-masing Sekolah dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan Media Online Edukasi Kahoot

No	Sekolah	Kegiatan yang dilakukan					
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Pertemuan 5	Pertemuan 6
1	SMA N 3 Padang	Pengayaan teori (Perkembangan Peranan Teknologi Dalam Bidang Pendidikan)	Pengayaan teori	Pembuatan Email dan Akun Kahoot	Pelatihan Kahoot (memasukkan soal ke dalam kahoot)	Praktek Hasil Kahoot I	Praktek Hasil Kahoot II

Dapat dilihat bahwa pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh ketua dan anggota pengabdian sudah berdasarkan persetujuan dari kepala sekolah yang bersangkutan. Pelaksanaan kegiatan yang dilaporkan pada laporan kemajuan ini adalah pelaksanaan kegiatan dari pertemuan 1 sampai pertemuan 2 karena pertemuan ketiga dan keempat belum dilaksanakan.

1. Pertemuan 1 (Pengayaan Teori: Perkembangan Peranan Teknologi Dalam Bidang Pendidikan)

Pada pertemuan pertama ini, ketua dan pengabdian memberikan pengayaan tentang teori pembelajaran berbasis online. Tujuan dari pengayaan teori ini adalah untuk menambah wawasan kepada guru-guru tentang pentingnya pengajaran berbasis online pada siswa SMA. Presentasi yang disampaikan oleh narasumber bertemakan "Perkembangan Peranan Teknologi Dalam Bidang Pendidikan".

Judul presentasi yang disuguhkan oleh narasumber tersebut berkaitan dengan apa yang sekarang dihadapi oleh guru-guru di era teknologi. Presentasi dan diskusi menghasilkan pemahaman tentang pentingnya pengembangan dan perancangan model pembelajaran yang berbasis online. Kegiatan presentasi dan diskusi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Para pengabdian memulai kegiatan setelah dibuka oleh Kepala Sekolah SMA N 3 Padang



Gambar 2. Guru SMA N 3 Padang Menyimak Presentasi

Berdasarkan gambar di atas, terlihat para guru antusias dalam menyimak pelatihan yang dilakukan oleh para pengabdian dan narasumber. Antusiasnya para guru SMA N 3 disebabkan karena media online edukasi Kahoot merupakan media online yang baru dan belum pernah diperkenalkan kepada para guru SMA N 3 dan SMAN 2 Padang.

Setelah menyimak presentasi, narasumber memberikan kesempatan pada guru-guru untuk bertanya jika ada yang tidak paham dengan apa yang dijelaskan terkait penggunaan teknologi berbasis internet dalam pengajaran. Selain itu, pengabdian juga mencoba untuk mengetes para guru dalam menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Interaksi para guru dan narasumber selama proses diskusi dapat dilihat pada gambar berikut.

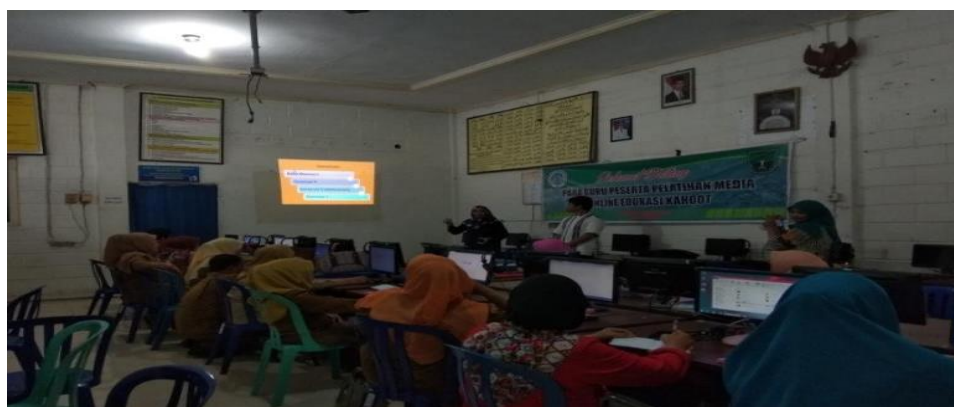


Gambar 3. Guru SMA N 3 Mengemukakan Pendapat Terkait Penggunaan Internet dalam Pembelajaran

Pada pertemuan pertama ini, pengabdian telah selesai melakukan pengabdian terkait penggunaan media online kahoot kepada para guru SMA N 3 Padang. Pada pertemuan pertama tersebut diharapkan para guru memahami kegunaan dari teknologi berbasis internet dalam pembelajaran.

2. Pertemuan 2 (Pengayaan Teori: Pembelajaran Online)

Pada pertemuan kedua, narasumber menjelaskan kepada guru tentang pembelajaran online. Hal-hal yang disampaikan kepada para guru SMA N 3 Padang adalah manfaat pembelajaran online, kelebihan dan kelemahan penerapan pembelajaran online, keterampilan guru yang diperlukan dalam penerapan pembelajaran online, serta peralatan yang dibutuhkan. Pada pertemuan kedua ini diharapkan guru memahami bahkan menyadari pentingnya pembelajaran online untuk diterapkan. Ini juga akan menjadi bekal dalam praktik penerapan pembelajaran online dengan Kahoot pada pertemuan selanjutnya.



Gambar 4. Narasumber Menjelaskan Pengayaan Teori Mengenai Pembelajaran Online

Pada pertemuan kedua ini, para guru juga diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai manfaat dari pengajaran berbasis online. Narasumber mencoba

untuk memberikan masukan kepada para guru yang telah melaksanakan pembelajaran berbasis online yang pernah dilakukan sebelumnya. Beberapa guru yang telah melaksanakan pembelajaran online yakni guru bahasa Inggris yang telah mencoba media Edmodo.

Guru bahasa Inggris SMA N 3 Padang telah melakukan pembelajaran berbasis online Edmodo yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi antar siswa dan guru dan juga antar siswa dengan siswa lainnya. Guru bahasa Inggris di SMA 3 tersebut meyakini bahwa mengajar dengan menggunakan media Edmodo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan berpikir kritis siswa karena di forum online tersebut siswa bebas untuk memberikan masukan dan pendapat mengenai tugas atau karya siswa lainnya. Guru tersebut juga tidak ketinggalan untuk berperan aktif dalam memberikan feedback kepada siswa-siswanya agar pemahaman mengenai suatu materi menjadi lebih efektif.

Disamping itu, guru SMA N 3 juga telah melakukan pembelajaran berbasis online yaitu dengan memanfaatkan media sosial WhatsApp (WA). Guru bahasa Inggris tersebut juga berpendapat bahwa dengan menggunakan aplikasi WhatsApp dimana beliau terlibat dalam grup WA tersebut mampu memberikan arahan dan pemahaman yang lebih di luar jam pelajaran. Guru tersebut juga telah mencoba memberikan beberapa soal yang bersifat kontekstual dimana siswa diminta untuk memberikan masukan dan ide mengenai isu yang diposting di grup WA. Menurut beliau, pembelajaran dengan menggunakan media WA memberikan dampak yang baik bagi kemajuan siswa yang tidak aktif di kelas namun mampu aktif dalam memberikan pendapat dalam bahasa Inggris pada media WA.

3. *Pertemuan 3 (Pembuatan Email dan Akun Kahoot)*

Pada pertemuan ketiga ini pengabdian meminta guru SMA N untuk membuka akun Kahoot. Dikarenakan media Kahoot ini adalah media online yang baru mereka kenal, maka narasumber dan anggota pengabdian mencoba memperkenalkan kembali apa itu media online Kahoot dengan memberikan penjelasan singkat tentang Kahoot.



Gambar 5. Para Guru Kembali Memahami Kahoot

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa para guru SMA N 3 Padang menyimak kembali apa saja tahapan dalam mengakses media online

kahoot. Selanjutnya, narasumber juga memberikan contoh bagaimana penggunaan Kahoot dengan memberikan sedikit contoh latihan dimana para guru wajib untuk aktif dalam quiz yang telah disiapkan untuk diikuti. Setelah quiz tersebut dilakukan, para guru menjadi semakin bersemangat untuk mencoba menggunakan media online edukasi tersebut. Ketua dan anggota pengabdian memutuskan untuk langsung meminta para guru untuk mengunjungi website kahoot.

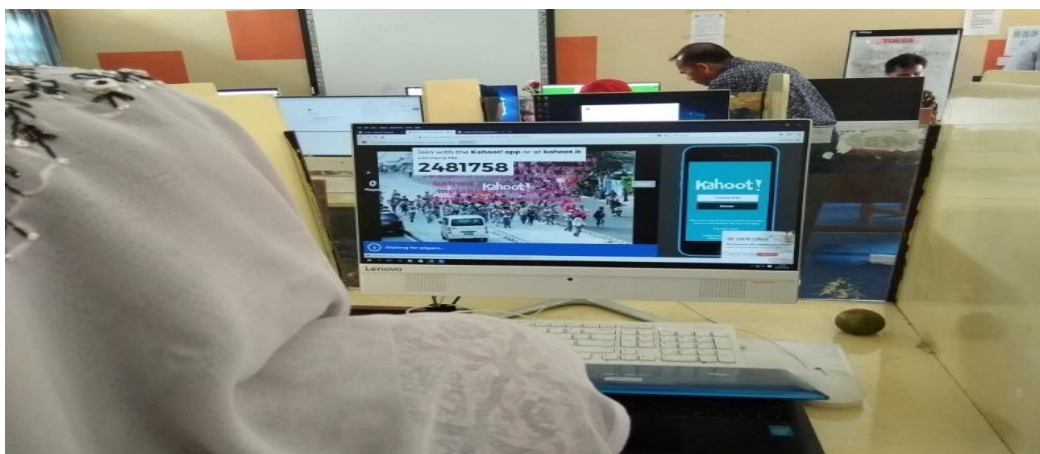
Setelah mengakses website kahoot, para guru diminta untuk melakukan registrasi terlebih dahulu. Namun, hampir semua mengalami kendala dalam membuka aplikasi khususnya saat proses registrasi. Kendala tersebut seperti:

1. Koneksi internet yang tidak bisa menampung daya koneksi untuk terhubung ke internet
2. Para guru belum memiliki gmail
3. Para guru lupa dengan password gmail

Melalui permasalahan tersebut, pengabdian mencoba untuk menggunakan kuota dari Hp android dan sharing dengan menggunakan tethering. Dan pengabdian pada pertemuan kali ini difokuskan untuk mengaktifkan akun para guru di SMA N 3 Padang terlebih dahulu. Tentunya dengan membuat akun gmail para guru terlebih dahulu.

4. Pertemuan 4 (Pelatihan Kahoot (memasukkan soal ke dalam kahoot))

Pada pertemuan keempat para guru SMA N 3 Padang dilatih memasukkan soal ke dalam kahoot. Pengabdian dan narasumber memberikan arahan agar pelatihan berjalan efektif. Setiap arahan yang diberikan oleh narasumber langsung dipraktikkan oleh para guru. Keterampilan yang dilatihkan pada pertemuan ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi online menggunakan Kahoot.



Gambar 6. Guru Berlatih Memasukkan Soal ke Kahoot

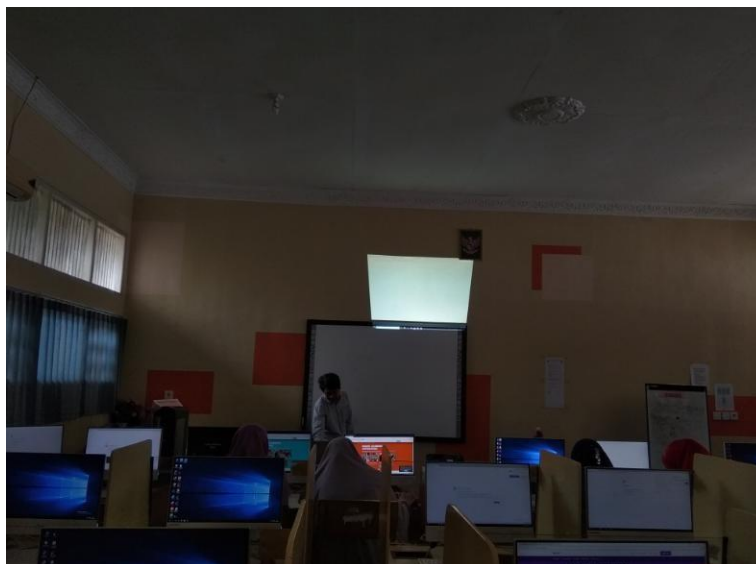
Pada gambar diatas, dapat dilihat bahwa para guru aktif dalam menginput butir-butir soal ke media online Kahoot. Para guru tidak mengalami kendala yang berarti dikarenakan instruktur beserta pengabdian memberikan arahan kepada para guru sehingga proses penginputan soal berjalan dengan lancar. Namun, proses

penginputan soal sempat terhenti sejenak dikarenakan koneksi internet mengalami gangguan sehingga teknisi melakukan perbaikan terlebih dahulu. Selanjutnya, proses penginputan kembali dilakukan.

5. Pertemuan 5 (Praktek Hasil Kahoot I)

Pada pertemuan ini, banyak guru yang masih belum bisa menggunakan kahoot. Oleh karena itu, ketua dan anggota pengabdian mencoba untuk menjelaskan dan mengarahkan para guru tentang cara menggunakan kahoot. Beberapa guru terkendala pada kegunaan fitur-fitur pada kahoot sehingga narasumber perlu menjelaskan secara detail sehingga guru dapat menggunakan kahoot dengan baik.

Proses pengarahan dilakukan kembali oleh para pengabdian dibantu dengan instruktur yang dibawa oleh pengabdian yaitu mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Inggris angkatan 2017-2018. Pada akhir pertemuan ini, guru telah mampu untuk menggunakan kahoot sehingga dapat diujicobakan pada pertemuan selanjutnya.

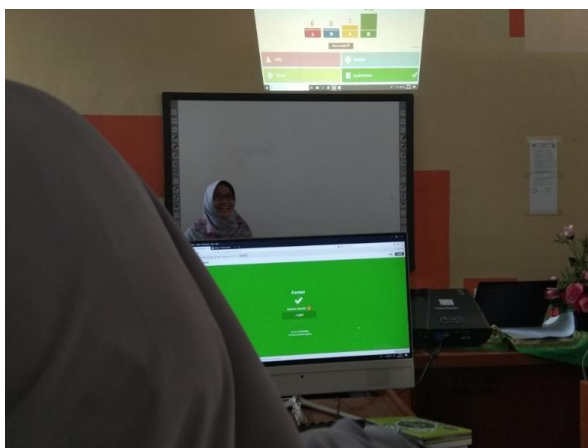


Gambar 7. Para Guru Mempraktikkan Penggunaan Kahoot

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa para guru menyimak kembali bagaimana menggunakan media online kahoot yang diperagakan oleh pengabdian. Para guru menyimak lalu memperagakan di computer masing-masing. Kendala yang dihadapi pada kegiatan ini adalah tahapan-tahapan yang ada di media tersebut menggunakan bahasa Inggris. Jadi beberapa guru terkendala dalam memahami langkah-langkahnya. Namun, setelah diberikan pemahaman, para guru akhirnya mengerti dengan setiap langkah yang ada di media itu.

6. Pertemuan 6 (Praktek Hasil Kahoot II)

Pada pertemuan keenam, beberapa guru mempraktekkan penggunaan kahoot dengan bantuan guru lain. Dalam hal ini guru berperan sebagai murid agar tercipta konteks semi-rill. Kegiatan ini melatih guru untuk menerapkan pembelajaran online menggunakan kahoot dalam konteks pembelajaran di kelas.



Gambar 8. Seorang Guru Mempraktikkan Penggunaan Kahoot dengan Bantuan TemanSejawat

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa para guru telah mahir dalam menggunakan media online Kahoot. Contohnya, guru bahasa Inggris mencoba untuk menampilkan media online Kahoot tersebut di depan kelas. Guru tersebut menggunakan beberapa fitur-fitur yang ada di media online Kahoot seperti memasukkan gambar-gambar di media Kahoot agar quiz tersebut menjadi lebih menarik dan para siswa termotivasi untuk ikut dalam kuis tersebut.

Kendala yang ditemukan pada proses pengaplikasian Kahoot adalah para guru matematika tidak bisa menggunakannya. Hal ini disebabkan karena soal-soal pada mata pelajaran matematika membutuhkan beberapa simbol dimana simbol-simbol tersebut tidak ada pada media Kahoot. Namun, mata pelajaran tersebut masih bisa menggunakan aplikasi Kahoot pada materi pelajaran seperti peluang atau soal cerita.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran dimana pendidik dan peserta didik saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu motivasi peserta didik dan inovasi pembelajaran yang diaplikasikan oleh para guru di sekolah. Dengan kata lain, inovasi dalam pembelajaran akan mampu meningkatkan motivasi para peserta didik dan berpengaruh baik terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Terkait dengan inovasi pembelajaran, media pembelajaran yang berbasis online dapat dimanfaatkan oleh para guru salah satunya adalah media edukasi online Kahoot. Media online edukasi Kahoot ini adalah media interaktif dimana siswa dapat menguji kompetensi mereka dengan cara menjawab pertanyaan secara tepat dan tepat. Media online ini menggunakan jaringan internet dimana siswa menggunakan handphone Android mereka untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan oleh Kahoot tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, A, N. 2014. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Layanan Informasi Dengan Tehnik Game, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, 2 (1): 83-91.
- Rofiyarti, F & Sari, A, Y. 2017. TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “Kahoot!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (3b): 164-172
- Saad, M, L, I, Nokman, A, Z, Yusoff, M, S, A, Mahpol, S, & Ahamad, M. 2017. Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Satu Tinjauan. Sembara,
- Sriawan, Suharjana, & Alim. 2015. Lomba Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sleman. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Suprihatin, S. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal PROMOSI, Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3 (1): 73-82.