

PELATIHAN PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI BAGI GURU-GURU SMK SE-KECAMATAN GEROKGAK

I Made Edy Listartha¹, I Gede Mahendra Darmawiguna², I Made Ardwi Pradnyana³, Gede Aditra Pradnyana⁴, I Made Dendi Maysanjaya⁵, Putu Dhanu Driya⁶, I Gede Wira Dharma Putra⁷, Gusti Ayu Putu Setiari⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Prodi Sistem Informasi, Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: listartha@undiksha.ac.id, mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id, ardwi.pradnyana@undiksha.ac.id, gede.aditra@undiksha.ac.id, dendi.ms@undiksha.ac.id, dhanudriy@outlook.com, wiraadharmaa@gmail.com, gunggektya23@gmail.com

Abstrak

Gamifikasi merupakan sebuah teknik yang menjadi tren dewasa ini, namun masih sedikit para pengajar yang belum dapat menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi ini. Dari hasil jajak pendapat yang dilakukan terhadap 33 pengajar SMK Se-Gerokgak, terlihat hanya 17 pengajar yang mengetahui media pembelajaran berbasis gamifikasi. Kemudian, terlihat 45.5% pengajar sudah mengetahui media pembelajaran berbasis gamifikasi Kahoot, namun hanya 27.3% pengajar dari total 33 responden pengajar yang menggunakan media pembelajaran Kahoot. Tim pelaksana berhasil melaksanakan kegiatan pengabdian yang ditujukan untuk semua tenaga pengajar SMK sekecamatan Gerokgak yang dilaksanakan pada 15 dan 16 November 2019 di SMK N 1 Gerokgak. Dari 32 guru yang ikut dalam proses pelatihan menggunakan Kahoot ini, didapatkan hasil dari jajak pendapat bahwa 100% guru sudah bisa menggunakan media pembelajaran Kahoot, sebanyak 96.9% yakin media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu kegiatan pengajaran mereka dan sebanyak 93.8% akan menggunakan media pembelajaran Kahoot sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Gamifikasi, Kahoot, Media Pembelajaran, SMK Gerokgak.

Abstract

Gamification is a technique that is becoming a trending, but there are still a lot of teachers who have not been able to use this gamification-based learning media. From the results of a poll that conducted on 33 vocational school teachers in Gerokgak. From these results it appears that only 17 teachers know the gamification-based learning media. Then, it was seen that 45.5% of the teachers already knew Kahoot's gamification-based learning media, but only 27.3% of the total 33 teaching respondents who used Kahoot learning

media. The implementation team succeeded in carrying out community service activities aimed at all vocational school teachers in the Gerokgak which were held on 15 and 16 November 2019 at SMK N 1 Gerokgak. Of the 32 teachers who participated in the training process using Kahoot, the results of the poll found that 100% of teachers were able to use Kahoot learning media, as many as 96.9% believed gamification-based learning media could help their teaching activities and 93.8% would use Kahoot learning media as a support for learning activities..

Keywords : Gamification, Learning Media, Kahoot, SMK Gerokgak.

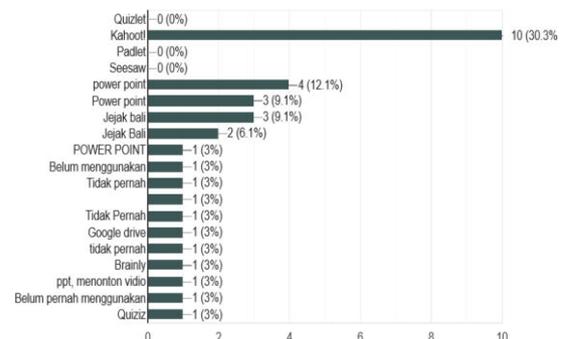
PENDAHULUAN

Proses pembelajaran saat ini yang baik menuntut adanya optimalisasi dari peran seorang guru untuk melaksanakan proses pembelajaran abad 21 dan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Hal ini muncul saat diimplementasikannya kurikulum 2013 (K-13) yang membuat para guru untuk dapat mengamankan penerapan pendekatan yang saintifik (5M) yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Menurut (Ismail et al., 2018) pembelajaran seperti itu dapat dicapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi Kahoot.

Kahoot sendiri merupakan sebuah platform media pembelajaran untuk pembelajaran berbasis *website* yang memiliki tujuan untuk menciptakan kuis interaktif yang didalamnya menggunakan konsep gamifikasi (Pello, 2018). Konsep gamifikasi ini menjadi sangat menarik karena menerapkan unsur permainan kedalam area yang bukan permainan (Mohamed Rosly & Khalid, 2017).

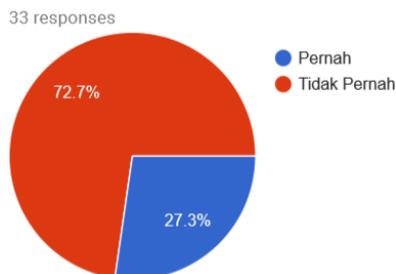
Namun penerapan media pembelajaran gamifikasi ini selalu terkendala dengan kemampuan

seorang pengajar dalam menggunakan aplikasi ini. Seperti jajak pendapat yang dilakukan pada seluruh guru-guru SMK di kecamatan Gerokgak kabupaten Buleleng. Jajak pendapat yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kesetiap guru SMK tersebut memberikan informasi bahwa dari 33 guru tersebut, hanya 17 guru yang mengetahui adanya media pembelajaran yang menggunakan konsep gamifikasi. Jajak pendapat ini untuk mengetahui jika para guru pernah membuat media pembelajaran, media pembelajaran apakah yang akan digunakan dan dapat memasukkan sendiri contohnya jika tidak terdapat pada pilihan.



Gambar 1. Hasil jajak pendapat gamifikasi.

Dari gambar 1, terlihat hanya 17 pengajar yang mengetahui media pembelajaran berbasis gamifikasi (10 Kahoot, 5 Jejak Bali, 1 Brainly dan 1 Quiziz).



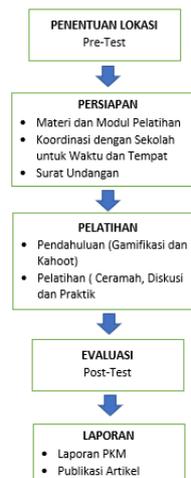
Gambar 2. Respon Penggunaan Kahoot

Kemudian, terlihat 45.5% pengajar sudah mengetahui media pembelajaran berbasis gamifikasi Kahoot, namun pada gambar 2, hanya 27.3% pengajar dari total 33 responden pengajar yang menggunakan media pembelajaran Kahoot.

Jajak pendapat tersebut menjadi dasar acuan dipilihnya SMK Se-Gerokgak untuk dilakukan pengabdian berbentuk pelatihan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu memenuhi tantangan pembelajaran abad 21 dan HOTS.

METODE

Keseluruhan metode pengabdian dalam bentuk pelatihan ini ditunjukkan dalam gambar 3, sebagai berikut:



Gambar 3. Metode Pengabdian.

Pemilihan lokasi daerah ditentukan dengan melakukan sebuah pre-test ke kelompok guru SMA dan SMK di kecamatan Gerokgak. Setelah penentuan tersebut dilakukan tahap persiapan untuk kordinasi lanjutan menentukan waktu dan tempat lokasi pengabdian. Saat semua telah disepakati, pembuatan materi dan modul pengabdian dilakukan dan mulai menyebarkan surat undangan ke setiap SMK di kecamatan Gerokgak.

Pada tahap pelatihan, pemberian materi konsep dasar diberikan yang bertujuan untuk memperkuat dan memberi gambaran dasar mengenai tujuan dan cakupan pelatihan. Setelah pemberian materi dasar, dilakukan praktik langsung dengan alur materi sesuai dengan modul pelatihan yang di buat.

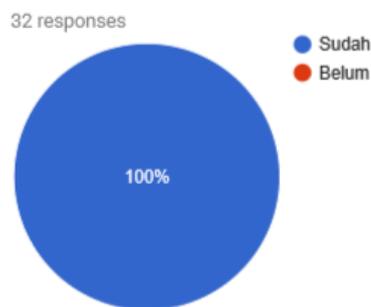
Untuk mengetahui hasil pengabdian yang diberikan, dilakukan tahapan evaluasi (Munthe, 2015). Point evaluasi yang berikan adalah (1) Menanyakan kemampuan penggunaan fitur-fitur dalam Kahoot. (2) Kebermanfaatan Kahoot dalam

menunjang kegiatan pembelajaran para guru. (3) Apakah para guru akan menggunakan Kahoot untuk media pembelajaran selanjutnya. (4) Masukan mengenai pelatihan dan materi lain yang mungkin diperlukan.

Pada tahap terakhir, dilakukan pembuatan laporan pengabdian dan pembuatan artikel untuk dapat dipublikasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dalam bentuk pelatihan yang bertempat di SMK N 1 Gerokgak dihadiri oleh 32 guru yang berasal dari SMK S Istiqlal Gerokgak, SMK S Nusa Dua Gerokgak SMK PGRI Gerokgak dan sekolah tempat acara berlangsung sendiri. Hasil pelatihan tersebut didapatkan informasi bahwa proses pelatihan berjalan dengan sangat baik, karena dari hasil evaluasi seperti pada gambar 4, menunjukkan materi pembelajaran fitur-fitur Kahoot diserap dengan baik oleh para guru.



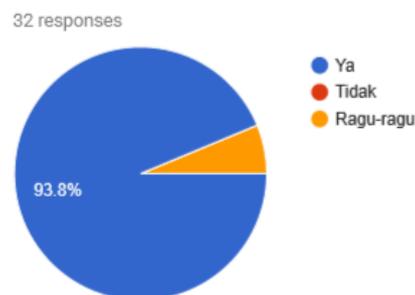
Gambar 4. Penyerapan Fitur Kahoot.

Hal ini dapat terjadi karena para guru diberikan modul dan buku pelatihan yang dibuat dengan urutan yang sesuai dengan topik fitur yang akan dibangun. Jadi didalam buku tidak terdapat keterangan fungsi/menu yang kurang menunjang kegiatan guru dalam

membangun media pembelajaran Kahoot.

Pada proses jajak pendapat, apakah menurut para guru Kahoot ini akan menunjang kegiatan pembelajaran didapatkan hasil sebanyak 96.9% menyatakan iya, mereka sangat yakin Kahoot dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswanya. Gamifikasi dalam kahoot membuat penggunaannya selalu menjawab soal secepat mungkin dan tanpa adanya jeda kesalahan. Karena point akan bertambah lebih banyak saat pengguna menjawab soal dengan benar tanpa jeda salah. Penilaiannya pun selalu dimunculkan setiap soal selesai dijawab, sehingga setiap peserta mengetahui siapa peraih nilai tertinggi.

Efek gamifikasi inilah yang membuat peserta untuk berusaha menjawab secepat mungkin, supaya nama mereka dapat muncul lebih sering dan menjadi kebanggaan tersendiri. Hal ini mendorong para guru akan menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran mereka dikelas nantinya dengan nilai 93.8% yang ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Keinginan untuk menggunakan Kahoot.

KESIMPULAN

Proses pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK N 1 Gerokgak dapat berjalan dengan sebagaimana semestinya sesuai dengan data yang didapatkan. Namun penerapan Kahoot yang memerlukan koneksi internet, akan memberikan masalah tersendiri dalam penggunaannya. Selain itu terdapat juga masukan mengenai pelatihan maupun materi lain yang diinginkan seperti:

1. Pelatihan media pembelajaran dengan video dan cara editingnya.
2. Pelatihan media pembelajaran dengan Macromedia Flash.
3. Pelatihan aplikasi ZipGrade.
4. Pelatihan media pembelajaran lain berbasis Gamifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail, M. E., Sa'Adan, N., Samsudin, M. A., Hamzah, N., Razali, N., & Mahazir, I. I. (2018). Implementation of the Gamification Concept Using KAHOOT! among TVET Students: An Observation. *Journal of Physics: Conference Series*.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012013>
- Mohamed Rosly, R., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*.
- Munthe, A. P. (2015). PENTINGYA EVALUASI PROGRAM DI INSTITUSI PENDIDIKAN: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan dan Manfaat. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p1-14>

- Pello, A. C. S. (2018). KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA KAHOOT UNTUK TOPIK PERSAMAAN KUADRAT PADA SISWA KELAS X SMA IPH 2 SURABAYA. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1733.89-100