

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi pada Guru SD

Rini Estiyowati Ikaningrum*¹, Lilia Indriani², Ika Setyowati³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar, Indonesia

*e-mail: riniestiyowati@untidar.ac.id¹, indriani@untidar.ac.id², ikasetyowati@untidar.ac.id³

Abstrak

Untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh, guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran secara daring. Dari fakta yang ada tentang kurangnya kemampuan guru Sekolah Dasar dalam bidang teknologi maka diperlukan pendampingan bagi guru-guru untuk memanfaatkan teknologi yang berupa aplikasi berbasis web, salah satunya dengan aplikasi Kahoot. Kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Kahoot dilaksanakan di tiga sekolah dasar di Kota Magelang. Kegiatan pengabdian ini terbagi menjadi 4 tahapan yaitu tahapan pertama yang berupa observasi dan persiapan pengabdian. Tahapan selanjutnya adalah sosialisasi pelaksanaan. Dalam tahap ini, tim pengabdian akan memberikan penyuluhan mengenai pemanfaatan teknologi yang berupa aplikasi Kahoot untuk pembelajaran jarak jauh. Alokasi waktu sosialisasi program pendampingan untuk pembelajaran jarak jauh adalah 4 kali pertemuan dan metode yang dilakukan di dalam sosialisasi pelaksanaan adalah ceramah, diskusi serta praktik. Tahapan yang ketiga adalah pendampingan. Dalam tahapan ini, tim pengabdian akan mendampingi guru untuk mengimplementasikan aplikasi Kahoot pada masing-masing sekolah mitra. Tahap yang terakhir adalah evaluasi, di mana tim pengabdian dan mitra melihat kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pemanfaatan aplikasi Kahoot. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di sekolah dapat membantu guru dalam menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang bervariasi serta menarik bagi siswa.

Kata kunci: Aplikasi Kahoot, Pembelajaran daring, Teknologi.

Abstract

To carry out online learning, teachers must be able to use technology in learning process. But, in reality there are many teachers who get difficulty in using technology in online learning. From the previous fact which stated that elementary teachers still lack of technology, therefore, it needs a program to assist teachers to use technology by using Kahoot. This program was done in three elementary schools in Magelang Municipality. This program was divided into 4 steps namely: the first one is observation and preparation of activity. The next step is socialization of the program. In this step, the team would give counseling about the use of technology that is Kahoot application in online learning. The time allocation for this step is in four meetings and the methods' use are lecture, discussion and practice. The third step is assistance. In this step, the team would assist teachers in implementing Kahoot application in each school. The last step is evaluation where the team and school partner take a look the excess and lack of activities in using kahoot application. The result of this program showed that the use of Kahoot in school learning can help teachers in creating various and interesting teaching-learning process for students.

Keywords: Kahoot application, Online learning, technology.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah hingga pendidikan tinggi sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi terutama di era digital [1]. Pemanfaatan teknologi nyata dibutuhkan di dunia pendidikan dalam rangka meencerdaskan kehidupan bangsa. Penggunaan teknologi untuk pengajaran dapat memanfaatkan teknologi digital yang mudah dilakukan misalnya melalui pemanfaatan smart phone atau telepon pintar untuk pembelajaran [2]. Pembelajaran digital semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Selain itu pembelajaran digital dapat dilakukan untuk pembelajaran jarak jauh secara penuh, atau digabungkan dengan kelas tradisional sebagai pembelajaran campuran (blended learning) yang dapat diterapkan baik di sekolah maupun luar sekolah [3]. Selain itu, salah satu permasalahan paling umum dalam pembelajaran digital adalah siswa tidak terlibat dalam aktivitas daring [4]

karena siswa tidak melihat alasan untuk melakukannya. Namun di masa pandemi ini, mau tidak mau semua siswa harus aktif terlibat dalam pembelajaran secara digital [5] melalui berbagai aplikasi berbasis game based learning.

Secara resmi, kebijakan belajar di rumah mengacu pada Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 Perihal Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Selanjutnya pemerintah daerah, dalam hal ini pemerintah provinsi dan juga dari pemerintah kabupaten maupun kota menindaklanjutinya dengan diterbitkannya surat edaran maupun instruksi gubernur/bupati/walikota, terutama ditujukan untuk daerah yang sudah terdampak Covid-19 maka berlaku ketentuan pemberlakuan pembelajaran secara daring dari rumah bagi siswa dan mahasiswa.

Bagi guru dan dosen mereka tetap harus melakukan aktivitas bekerja, mengajar atau memberi kuliah dari rumah (Bekerja dari Rumah/BDR) melalui *video conference*, *digital documents*, dan sarana daring lainnya. Kebijakan bekerja dari rumah membuat siswa dan guru tetap melakukan aktifitas belajar-mengajar meskipun dilaksanakan secara daring [6]. Meskipun siswa dan guru tidak dapat bertatap muka secara langsung di dalam kelas namun peserta didik tetap melaksanakan pembelajaran di rumah masing-masing. Oleh karena itu, guru tidak terlepas tanggungjawabnya sebagai pendidik dengan tetap mengajar tetapi melalui pembelajaran jarak jauh dengan bantuan teknologi [7].

Terkadang beberapa guru senior mengabaikan dan memaklumi kurangnya kemampuan mereka di bidang teknologi, tetapi di masa pandemi *Covid 19* ini guru mau tidak mau terus dituntut untuk mampu mengoperasikan teknologi yang ada dalam pembelajaran karena guru harus tetap melakukan pembimbingan belajar bagi peserta didiknya, walaupun harus dilakukan secara jarak jauh. Salah satu yang dapat dilakukan guru adalah mempersiapkan materi-materi pembelajaran maupun penugasan-penugasan yang dapat dipelajari secara daring oleh peserta didiknya dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk media sosial [8] seperti *whatsapp*, *facebook*, *telegram* maupun *instagram*. Selain itu dapat teknologi pembelajaran dapat pula memanfaatkan aplikasi seperti *edmodo*, *google classroom*, *google form*, *kahoot* dan masih banyak lagi.

Sebagai salah satu media pembelajaran online yang interaktif *Kahoot* berisikan *quiz* dan *game* sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya [9]. Selain itu *Kahoot* memiliki empat fitur yang menarik yaitu game, kuis, diskusi dan survey. Aplikasi *Kahoot* ini tidak hanya ada di dalam komputer tetapi juga sudah tersedia dalam bentuk aplikasi di handphone yang dapat diunduh secara gratis di *playstore*.

Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020/2021 terdapat sebanyak 78 SD dan sederajat (negeri dan swasta) di kota Magelang yang tersebar di 3 kecamatan yaitu Magelang Utara 24 sekolah, Magelang Tengah 24 sekolah dan Magelang Selatan 22 sekolah. Sedangkan berdasarkan hasil Kajian Standar Nasional Pendidikan yang dilakukan oleh Dinas Pendidikan Kota Magelang pada tahun yang sama, hasil akreditasi sekolah dasar atau yang setara menunjukkan hasil yang bervariasi. Mayoritas Sekolah Dasar di Kota Magelang termasuk dalam kriteria sangat baik dan baik. Namun kenyataannya kriteria baik tidak sepenuhnya didukung oleh kemampuan guru yang memadai dalam bidang pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran di sekolah.

SD Negeri Kramat 1, SD Negeri Kramat 2 dan SD Negeri Kramat 5 merupakan lokasi pengabdian di wilayah Kecamatan Magelang Utara dan tepatnya di kelurahan Kramat Selatan. Secara geografis letak ketiga sekolah tersebut tidak terlalu jauh dari jalan utama. SD N Kramat 1 memperoleh akreditasi A, sedangkan SD N Kramat 2 dan SD N Kramat 5 memperoleh akreditasi B. Ketiga sekolah tersebut dalam kondisi layak, akan tetapi sarana prasarana penunjang seperti perpustakaan dan fasilitas komputer dan internet yang belum memadai. Hal tersebut akan menyebabkan kegiatan pembelajaran di ketiga sekolah tersebut menjadi kurang maksimal.

Meskipun ketiga sekolah tersebut berada dalam wilayah kota Magelang, namun baik kepala sekolah dan guru-guru mengakui bahwa kemampuan guru dalam bidang teknologi masih kurang dan masih sangat perlu ditingkatkan. Perkembangan teknologi yang cukup pesat

ternyata tidak dibarengi dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Hal ini juga diakui oleh guru bahwa mereka kurang mampu mengikuti kemajuan teknologi.

Berdasarkan analisis situasi yang ada dapat disimpulkan bahwa pendampingan pemanfaatan teknologi yang berupa aplikasi berbasis web sangat dibutuhkan di SD Negeri Kramat 1, Kramat 2 dan Kramat 5 Kota Magelang. Secara khusus, guru akan mampu memanfaatkan teknologi berupa aplikasi berbasis web seperti Kahoot untuk melaksanakan pembelajaran terutama di masa pandemi seperti pembuatan kuis-kuis online, media pembelajaran dan lain sebagainya [10]. Secara umum pengabdian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menghadapi permasalahan pembelajaran jarak jauh baik di masa pandemi ini atau di masa normal.

2. METODE

Metode adalah pola atau sistem tindakan yang akan dilakukan. Metode bisa berupa urutan atau tahapan-tahapan untuk menjalankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Metode yang sistematis akan membantu tujuan pengabdian ini tercapai dengan maksimal. Ada empat tahapan yang akan dijalani dalam kegiatan pengabdian, yakni observasi, sosialisasi pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi.

Observasi adalah tahapan pertama yang sangat penting untuk menentukan urgensi permasalahan dan langkah-langkah solusi penyelesaian masalah. Dalam observasi ini, pengusul mengamati kondisi mitra dan mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung dan wawancara kepala sekolah dan guru-guru sekolah dasar mitra. Di tahapan observasi ini, sasaran pengabdian juga ditentukan dan mengumpulkan pustaka yang berkaitan pendampingan pemanfaatan aplikasi berbasis web. Berdasarkan observasi lapangan yang sudah dilaksanakan di SD N Kramat 1, SD N Kramat 2 dan SD N Kramat 5, ketiga sekolah dasar tersebut belum terlalu memanfaatkan aplikasi berbasis web untuk pembelajaran jarak jauh. Jumlah guru di SD Kramat 1 yaitu 12 orang, di SD kramat 2 berjumlah 12 orang guru sedangkan di SD Kramat 5 berjumlah 13 orang guru. Selain itu guru-guru tersebut kurang motivasi untuk mempelajari hal yang baru yaitu mempelajari teknologi berupa aplikasi berbasis web. Guru juga sebelumnya kurang mendapatkan pelatihan penggunaan aplikasi berbasis web, oleh karena itu yang menjadi sasaran pengabdian ini adalah guru-guru SD dari ketiga sekolah tersebut.

Sosialisasi mengenai pelaksanaan Pendampingan pemanfaatan aplikasi berbasis web ini dilaksanakan di tiga sekolah dasar yaitu SD Negeri Kramat 1, SD N Kramat 2 dan SD N Kramat 5. Ketiga sekolah dasar tersebut berada di dalam wilayah kelurahan Kramat Selatan, kecamatan Magelang Utara, kota Magelang. Dalam tahap ini, tim pengabdian memberikan penyuluhan mengenai pendampingan pemanfaatan aplikasi berbasis web yang efektif kepada para guru. Alokasi waktu sosialisasi pemanfaatan aplikasi berbasis web adalah 1 kali pertemuan dan metode yang dilakukan di dalam sosialisasi pelaksanaan adalah ceramah dan diskusi.



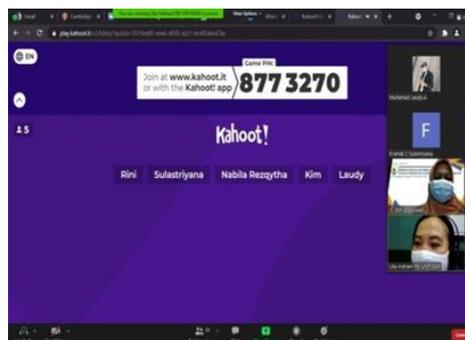
Gambar 1. Fasilitator melakukan observasi ke salah satu sekolah mitra

Kegiatan pendampingan program pengabdian dilaksanakan selama 5 kali dengan menggunakan media *zoom meeting* maupun *whatsapp group* kepada guru-guru di masing-masing sekolah dasar mitra. Ada 37 orang guru yang mengikuti kegiatan pendampingan, sedangkan tim pengabdian terdiri dari 3 orang dosen lintas fakultas dan 2 orang mahasiswa. Bentuk pendampingan pemanfaatan aplikasi berbasis web yang diterapkan SD Negeri Kramat 1, SD N Kramat 2, dan SD N Kramat 5 antara lain sebagai berikut: 1) memperkenalkan berbagai aplikasi berbasis web, 2) mengadakan pendampingan pemanfaatan aplikasi *Kahoot*, 3) memberikan motivasi kepada para guru untuk mulai mempelajari teknologi sederhana untuk pembelajaran jarak jauh.

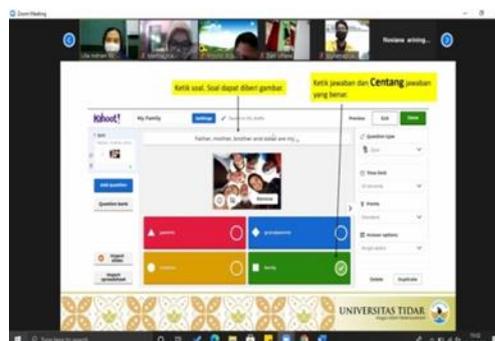
Tahapan terakhir yaitu evaluasi dari tim pengabdian Universitas Tidar bersama dengan mitra. Partisipasi mitra dapat ditunjukkan melalui pelaksanaan kegiatan secara bersama-sama dalam hal pemilihan kelas partisipasi, penentuan jadwal pendampingan pemanfaatan aplikasi berbasis web dan aktif berpartisipasi dalam program pengabdian sampai tuntas. Dalam tahap evaluasi ini pula, Tim Pengabdian dan mitra merumuskan kendala-kendala yang ditemukan selama program pendampingan pemanfaatan aplikasi berbasis web sehingga kegiatan ini tetap berjalan walaupun pendampingan sudah selesai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan pendampingan dihasilkan beberapa hal sebagai berikut: 1) peserta pendampingan dari SD N Kramat 1 terdiri dari 12 orang guru. Untuk SD N Kramat 2 terdiri dari 12 orang guru. Sedangkan untuk SD N Kramat 5 terdiri dari 13 orang guru. Para guru turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian. Seluruh peserta pendampingan terlihat cukup antusias dengan kegiatan pendampingan di SD N Kramat 1, SD N Kramat 2 dan SD N Kramat 5 di Kecamatan Magelang Utara, Kota Magelang. 2) kegiatan pendampingan ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dimulai dari tanggal 24 Mei 2021 sampai 13 Juli 2021. Setiap pertemuan terdiri dari 1 jam teori dan 1 jam untuk praktek, 3) pendampingan dilaksanakan pada ketiga mitra program yaitu SD N Kramat 1, SD N Kramat 2 dan SD N Kramat 5 di Kecamatan Magelang Utara, Kota Magelang, 4) partisipasi peserta cukup baik, hal ini bisa dilihat dari antusiasme para peserta dalam mengikuti kegiatan pendampingan ini.



Gambar 2. Tampilan tutorial penggunaan aplikasi Kahoot



Gambar 3. Tampilan tutorial penggunaan aplikasi Kahoot

Setelah melaksanakan kegiatan pendampingan, tim pengabdian menguraikan pembahasan mengenai hasil kegiatan pengabdian seperti berikut ini: 1) dari aspek kemampuan pedagogis, dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot, 2) dari aspek model, diterapkannya model pendampingan pemanfaatan Kahoot yang menarik dan menyenangkan. Para guru turut berperan aktif mengikuti program pengabdian, 3) model pendampingan ini tidak hanya diterapkan selama 1 tahun saja tapi dapat dilanjutkan di tahun-tahun mendatang.

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat divariasikan dengan menggunakan aplikasi Kahoot yang menarik dan menyenangkan terutama menghadapi anak-anak digital native di abad 21. Selain itu, para guru juga dapat mendesain program pengajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot untuk pembelajaran jarak jauh di masa pandemi. Selain itu kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya dilakukan di ketiga sekolah mitra tapi dapat juga dilakukan di sekolah lain di waktu yang akan datang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Tidar yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini serta kepada 3 sekolah mitra.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Junanto and R. Afriani, "Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 Di Indonesia," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Sains*, pp. 2016–113, 2016. <https://media.neliti.com/media/publications/173402-ID-none.pdf>.
- [2] P. D. Purnasari and Y. D. Sadewo, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik," *Publ. Pendidik.*, vol. 10, no. 3, p. 189, 2020, doi: 10.26858/publikan.v10i3.15275.
- [3] R. Austin, A. Rickard, and J. Reilly, "Face-to-face contact in blended learning for intercultural education: the role of teachers," *Irish Educ. Stud.*, vol. 36, no. 3, pp. 323–340, 2017.
- [4] R. Kaliisa and M. Picard, "A systematic review on mobile learning in higher education: The African perspective," *TOJET Turkish Online J. Educ. Technol.*, vol. 16, no. 1, 2017.
- [5] A. N. Aziz, S. Subiyanto, and M. Harlanu, "Effects of the Digital Game-Based Learning (DGBL) on Students Academic Performance in Arabic Learning at Sambas Purbalingga," *KARSA J. Soc. Islam. Cult.*, vol. 26, no. 1, p. 1, 2018, doi: 10.19105/karsa.v26i1.1518.
- [6] B. S. H. and O. T. Ena, "International Journal of Indonesian Education and Teaching <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/IJiet> Sanata Dharma University, Yogyakarta, Indonesia," *Int. J. Indones. Educ. Teach.*, vol. 3, no. 1, pp. 128–136, 2019, doi: <https://doi.org/10.24071/ijiet.2019.030102>.
- [7] I. Mustapha, N. T. Van, M. Shahverdi, M. I. Qureshi, and N. Khan, "Effectiveness of Digital Technology in Education During COVID-19 Pandemic. A Bibliometric Analysis," *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 15, no. 8, pp. 136–154, 2021, doi: 10.3991/ijim.v15i08.20415.
- [8] G. Gumgum, A. Justito, and M. Nunik, "Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial Dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa Sma," *Pengabdian. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 35–40, 2017, doi: 1410 - 5675.
- [9] H. Bahar, D. Setyaningsih, L. Nurmalia, and L. Astriani, "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *KACANEGARA J. Pengabdian. pada Masy.*, vol. 3, no.

- 2, pp. 155–162, 2020, doi: 10.28989/kacaneegara.v3i2.677.
- [10] N. Supriyadi, D. Tazkiyah, and Z. Isro, “Pengajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Siswa Di Smp Nasional 3 Bahasa Putera Harapan Purwokerto,” pp. 187–194, 2019.