

MEDIA PEMBELAJARAN YANG SERU DAN EFEKTIF DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA KAHOOT

¹Syahiral Kariyani, ²Maulida, ³Hapizzurrahman, ⁴Arman Ardiansyah, ⁵Dedeng Ponisian,
⁶Neli Rahmasari, ⁷Niswaton Hasnawati, ⁸Mayani Kusuma, ⁹Nurul Fitriani,
¹⁰Nurul Sa'adati, ¹¹Jumratul Yusuf, Lalu Butsiawan Dasarja¹²

| 116

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Universitas Qamarul Huda Badaruddin, Nusa Tenggara Barat - Indonesia
kariyani@gmail.com, maulidan@unighba.ac.id, zurrahman@unighba.ac.id, ardiansyah@unighba.ac.id,
ponisian@unighba.ac.id, rahmasari@unighba.ac.id, hasnawati@unighba.ac.id, kusuma@unighba.ac.id,
fitriani@unighba.ac.id, nurul@unighba.ac.id, jumratul@unighba.ac.id, butsiawan@gmail.com

Abstrak

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang semakin populer di kalangan pendidik dan siswa. Artikel ini membahas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran yang seru dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan elemen gamifikasi, Kahoot memungkinkan pengajaran yang interaktif, di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif melalui kuis, survei, dan diskusi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman materi melalui pembelajaran kolaboratif. Melalui analisis kasus dan pengalaman praktis, artikel ini memberikan panduan tentang cara mengintegrasikan Kahoot ke dalam proses pembelajaran, serta strategi untuk memaksimalkan manfaatnya. Dengan demikian, Kahoot menjadi alat yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dinamis, mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar mereka.

Kata kunci: media pembelajaran, berbasis permainan, pengajaran interaktif.

PENDAHULUAN

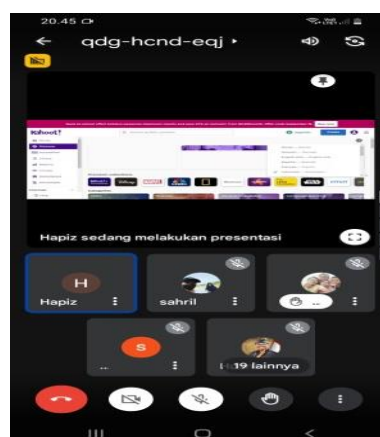
Dalam era digital saat ini, metode pembelajaran konvensional sering kali dianggap kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam pengajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Salah satu solusi yang menarik adalah penggunaan Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi secara lebih dinamis. Dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, survei, dan diskusi, Kahoot tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman materi. Kahoot memanfaatkan elemen gamifikasi yang mampu menarik perhatian siswa, menjadikan mereka lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dapat meningkatkan retensi informasi dan kolaborasi antar siswa. Dalam konteks ini, artikel ini akan membahas bagaimana Kahoot dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang seru dan efektif. Dengan mengedepankan strategi penggunaan yang tepat, Kahoot dapat menjadi alat yang ampuh untuk mendukung tujuan pendidikan dan meningkatkan kualitas pengajaran di kelas.

Di tengah tantangan yang dihadapi oleh pendidik untuk menarik perhatian siswa di era informasi yang serba cepat ini, Kahoot menawarkan pendekatan yang segar dan inovatif. Dengan kemampuannya untuk mengubah materi pelajaran menjadi permainan yang menyenangkan, Kahoot tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang positif. Hal ini sangat penting dalam membangun motivasi intrinsik siswa, di mana mereka merasa lebih bersemangat untuk belajar dan mengeksplorasi pengetahuan baru. Lebih dari sekadar alat untuk kuis, Kahoot juga berfungsi sebagai platform untuk umpan balik instan. Guru dapat dengan cepat mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, memungkinkan mereka untuk melakukan penyesuaian dalam metode pengajaran secara real-time. Ini menjadi sangat berharga dalam proses pembelajaran yang dinamis, di mana kebutuhan siswa dapat bervariasi secara signifikan. Selain itu, Kahoot juga mendukung pembelajaran kolaboratif. Dengan fitur tim dan tantangan kelompok, siswa didorong untuk bekerja sama, berbagi ide, dan saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam lingkungan yang semakin kolaboratif di dunia nyata. Artikel ini akan mengeksplorasi berbagai aspek penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, termasuk manfaatnya, strategi integrasi yang efektif, serta contoh praktis penerapannya di kelas. Dengan memahami potensi Kahoot dan cara terbaik untuk mengimplementasikannya, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa mereka. Melalui pendekatan ini, diharapkan kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

METODE PELAKSANAAN

Adapun metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan melakukan persiapan terlebih dahulu. Persiapan dilakukan dengan mengadakan survey lokasi di SDN Tanak Rarang serta melakukan wawancara dan diskusi singkat bersama kepala sekolah dan guru tentang media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut. Dari hasil diskusi didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut bisa dikatakan minim apalagi sekolah tersebut letaknya di pedalaman pedesaan. Pelaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat terkait sosialisasi media pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 26 September 2024 pada pukul 20.00-22.00 wita dan dihadiri oleh kepala sekolah dan para dewan guru. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan praktek langsung bagaimana cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan belajar mengajar.

PEMBAHASAN



Kegiatan pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan aplikasi Kahoot ini diawali dengan ceramah tentang bagaimana media pembelajaran yang sudah ada serta perbedaannya dengan Aplikasi Kahoot ini. Tentu dengan sudah masuknya di era perkembangan teknologi yang semakin pesat pasti sudah banyak memberikan banyak informasi tentang media pembelajaran berbasis teknologi saat ini. Sebagai guru pastinya harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik minat belajar peserta didik. Sebelum tahap praktik pemateri menjelaskan terkait tentang apa itu media kahoot, manfaat serta kelebihan dan kelemahannya secara umum. Dalam hal ini pelatihan yang dilakukan adalah bagaimana cara pembuatan akun dan bagaimana cara penggunaan media kahoot dan dapat diakses melalui link berikut ini <https://kahoot.com/> . Untuk tahap pertama guru diarahkan untuk membuat akun dan mengenalkan beberapa fitur yang ada di media kahoot terlebih dahulu. Selanjutnya dilakukan praktik terkait bagaimana cara penggunaan/ pengaplikasian media kahoot tersebut untuk diterapkan ketika guru melakukan proses belajar mengajar ke peserta didik.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam hal ini kelompok V memilih media pembelajaran Kahoot game sebagai media yang akan dijadikan pelatihan di SDN Tanak Rarang. Sebelum melakukan pelatihan semua dewan guru menyiapkan laptop ataupun handphone serta jaringan/internet yang akan digunakan selama pelatihan berlangsung. Sebagai sebuah media pembelajaran berbasis *game*, *Kahoot* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang menghibur untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. *Game* merupakan sebuah aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang bertujuan untuk hiburan atau dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik *game* yang menyenangkan sangat digemari banyak orang, terutama para peserta didik saat ini yang notabenernya adalah generasi digital (Wahono, 2007). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan nama kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran Kahoot pada Guru SDN Tanak Rarang ini memberikan dampak positif bagi dewan guru dengan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi atau media kahoot. Dengan penggunaan media pembelajaran seperti ini akan mampu membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan minat belajar peserta didik semakin tinggi.

SIMPULAN

Kahoot dapat membantu meningkatkan minat peserta didik untuk menjawab atau mengerjakan *games* yang diberikan oleh guru. Peserta didik dapat berlomba-lomba untuk memenangkan atau mendapatkan skor yang tertinggi sehingga memacu peserta didik untuk terus belajar. Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* seorang guru dapat memantau kekuatan dan kelemahan peserta didik dalam menguasai materi. Penguasaan materi dapat dilihat dari jumlah jawaban benar yang dijawab oleh peserta didik saat pelajaran berlangsung. Dengan demikian guru juga tertantang untuk mengulang kembali materi yang belum dikuasai oleh peserta didik dan Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan pembelajaran berbasis *game* dapat merangsang dan meningkatkan minat peserta didik dan melihat reaksi peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceng, dkk. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Kehumasan*. Gunahumas Jurnal Kehumasan, 3 (1), Garut: Jawa Barat
- Hartanti, Dwi, 2019, "Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif *game kahoot* berbasis hypermedia", dalam *prosiding seminar nasional Kebijakan dan pengembangan pendidikan di era revolusi industri 4.0*", Hal 78-85, Diunduh di <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.
- Munadi., 2008, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Mustikawai, Fenny Eka., 2019, "Fungsi Aplikasi *Kahoot* Sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia", dalam *Prosiding Bulan Bahasa*, Hal 99-104.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A, 2019, "Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital *Game Based Learning* dalam Mengahadapi Era Revolusi Industri 4.0", *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1-7, Diunduh di http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyan.pdf.
- Suprijono, Agus., 2011, *Model-Model Pembelajaran* Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A., 2018, *Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda Karya.
- Wahono, Romi Satria., 2007, "Sistem eLearning Berbasis Model Motivasi Komunitas", dalam *Jurnal Teknodik* No. 21/XI/Teknodik/Agustus/2007.