

---

## Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Bagi Pengajar Dan Pemuda Pemudi Pada Pembelajaran di HKBP Simalingkar Medan

Jonson Manurung<sup>1\*</sup>, Amran Sitohang<sup>2</sup>, Harpingka Sibarani<sup>3</sup>, Uzitha Ram<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Rekayasa Perangkat Lunak, STMIK Pelita Nusantara, Medan, Indonesia

E-mail: jhonson.geo@gmail.com

### Riwayat Artikel:

Dikirim : 28-01-2023

Direvisi : 29-01-2023

Diterima : 01-02-2023

**Abstrak:** Pembelajaran berbasis permainan banyak digunakan dalam lingkungan dunia pendidikan, untuk menstimulasi keingintahuan siswa dengan pendekatan permainan (games) sehingga lebih atraktif. Salah satunya adalah aplikasi Kahoot, yang merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan sebagai teknologi pendidikan di sekolah maupun di lembaga-lembaga pelatihan lainnya. Permainan Kahoot layaknya sebuah kuis pilihan berganda yang dapat diakses melalui web browser ataupun melalui aplikasi pada perangkat seluler. Siswa yang menjawab dengan benar dan cepat akan mendapatkan poin dan di akhir permainan ada animasi untuk tiga peraih poin tertinggi

### Kata Kunci:

PkM, Kahoot, Perangkat Lunak Aplikasi, Quiz

### Pendahuluan

Saat ini, dalam kehidupan sehari-hari teknologi informasi dan komunikasi sangat penting. Setiap aspek kehidupan sangat dipengaruhi olehnya dan salah satu pengaruhnya terjadi dalam dunia pendidikan. Kemampuan Pengajar dalam penguasaan teknologi berpengaruh pada kegiatan pembelajaran. Teknologi membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih atraktif. Pembelajaran secara konvensional seperti penggunaan papan tulis, kapur tulis atau spidol dianggap agak ketinggalan zaman, sehingga saat ini umumnya dosen atau pengajar serta pengajar telah dipersenjatai dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau istilah dalam Bahasa Inggris adalah Information and Communication Technology (ICT), misalnya Presentasi Powerpoint, Adobe Flash, Internet, Video, Audio, Media Online dan sebagainya.

Hal ini juga berlaku dalam evaluasi pembelajaran yang dihadapi peserta didik. Ujian atau tes tertulis (paper-based test) masih digunakan di zaman modern ini, namun perkembangan tes berbasis online sudah sangat pesat. Dosen, Pengajar, Mahasiswa dan siswa harus adaptasi dengan perkembangan teknologi, karena selain lebih mudah dan cepat dalam proses evaluasi, tes berbasis kertas cenderung tidak praktis dan boros.

Ada beberapa media pembelajaran (khususnya untuk evaluasi pembelajaran) berbasis online seperti Quizziz, Kahoot, Quizlet Live dan Gimkit. Pengalaman anak-anak bahkan saat sakit sekalipun, mereka akan memastikan TV menyala dan menyiarkan acara "game show".

Mereka sangat menyukai permainan yang unik. Oleh karena itu, Dosen atau Pengajar serta pengajar dapat membawa pengalaman permainan tersebut ke dalam ruang kelas sehingga bisa juga disebut dengan “game show classroom” atau “digital game-based learning” [1] [2][3]. Ada beberapa situs web “game show classroom” yang dapat melakukan sejumlah aksi yakni:

- a. Menciptakan suatu atmosfer elektronik untuk menjawab pertanyaan
- b. Menyediakan kegembiraan (fun), pengulangan yang menarik/atraktif
- c. Memungkinkan pembuatan umpan balik (feedback) pada saat itu juga

Hal ini menjadi lebih mudah dari pada berpikir untuk membawa keseruan dan kegembiraan dari suatu “game show” di ruang belajar [2].

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya yang dapat diakses melalui browser web atau aplikasi Kahoot ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)). Aplikasi kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam mengajar. kahoot merupakan aplikasi web tool yang dapat digunakan untuk membuat kuis, diskusi dan survei secara menarik. Dalam pendidikan, kahoot bisa digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini pengajar dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang pada era revolusi 4.0. Dalam menggunakan media kahoot yang perlu dipersiapkan adalah layar/LCD, proyektor, telepon genggam, dan jaringan internet yang kuat. Kahoot memiliki empat fitur yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yaitu :

#### 1. Fitur Quiz

Fitur ini dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa akan materi yang telah diberikan oleh pengajar. Melalui fitur ini, pengajar dapat membuat pertanyaan-pertanyaan yang bentuk multiple choice, menentukan jawaban mana yang paling tepat, serta menentukan berapa lama waktu yang dialokasikan untuk menjawab masing-masing pertanyaan.

#### 2. Fitur jumble

Fitur ini dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi dengan cara menjodohkan. Peserta didik diminta untuk men-drag jawaban ke pilihan yang tepat.

#### 3. Fitur diskusi

Fitur ini dapat digunakan untuk berdiskusi secara online.

#### 4. Fitur survey

Melalui fitur ini, orang/lembaga/organisasi dapat melakukan survey terhadap sesuatu.

Dosen atau Pengajar serta pengajar dapat membuat kuis/pertanyaan dengan opsi pilihan ganda yang dapat dijawab secara bersamaan. Perbedaan Kahoot dengan platform sejenis adalah peserta didik harus menjawab pertanyaan secepat mungkin dan harus benar karena ada persaingan dengan peserta didik, sehingga dinilai lebih seru, menantang dan menyenangkan [4].

Cara memainkannya tidak begitu sulit. Dosen atau Pengajar serta pengajar sebagai tuan rumah (host) harus membagikan PIN game. Peserta menggunakan internet atau PC yang

terkoneksi dengan internet, memasukkan PIN permainannya melalui website [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it). Peserta melihat pertanyaan di layar, dan memilih jawaban di perangkat mereka sendiri.

Keuntungan penggunaan Kahoot untuk peserta di antaranya adalah membantu untuk mengingat kembali materi yang pernah diberikan, membuat suasana lebih seru (excited), merasa senang, tidak bosan, mampu berpartisipasi aktif dan berkolaborasi dengan teman serta ditantang untuk menjadi yang terbaik di kelas [1] [3].

Kelebihan lain menggunakan Kahoot yaitu Kahoot bisa digunakan secara gratis, namun bila menggunakan Kahoot! Plus atau Kahoot! Pro dikenakan biaya bulanan. Kuis yang dibuat oleh orang lain juga dapat digunakan dan disunting oleh Dosen atau Pengajar serta pengajar. Kuis yang dibuat dilengkapi dengan fitur gambar dan video serta jawaban peserta didik dapat didokumentasikan sehingga laporan evaluasi tidak perlu dibuat.

## **Metode**

### **3.1. Metode Pelaksana Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti aktivitas pelaksanaan penelitian tindakan yang terdiri dari Persiapan, Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi dan Refleksi.

#### **3.2.1 Perencanaan**

Kegiatan perencanaan sebagai berikut:

- a. Melakukan kordinasi dengan LPPM STMIK Pelita Nusantara dan Pihak Penpengajars HKBP Simalingkar Medan
- b. Sosialisasi kegiatan pengabdian kepada Pihak Penpengajars HKBP Simalingkar Medan dan pemuda pemudi HKBP Simalingkar Medan.

#### **3.2.2 Pelaksanaan**

- a. Sosialisasi penerapan Quiz dengan Kahoot.
- b. Demonstrasi Pemakaian Kahoot.

#### **3.2.3 Evaluasi**

Kegiatan evaluasi dilakukan secara langsung oleh pelaksana. Evaluasi berupa hasil Quiz dan semangat peserta dalam mengikuti pelatihan yang dibuat dalam bentuk Quiz. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Adapun tahapan evaluasi yang yang dilakukan berupa pembagian kuesioner. Hasil kuesioner menunjukkan seberapa efektif kegiatan pengabdian ini dilaksanakan.

#### **3.2.4 Refleksi**

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya.

### **3.2. Partisipasi Mitra**

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan Dosen STMIK Pelita Nusantara dan Pengajar di HKBP Perumnas Simalingkar bersepakat dalam hal pembuatan Quiz dari materi yang telah

diajarkan kepada Pemuda pemudi HKBP Perumnas Simalingkar dengan menyediakan perangkat laptop dan internet selama pelaksanaan pengabdian dilaksanakan.

### 3.3. Rancangan Evaluasi Pelaksanaan Program

Rancangan evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program pengabdian yaitu : Evaluasi kegiatan dengan memberikan kuesioner kepada peserta untuk menerima feedback dari pelatihan yang telah dilakukan guna dapat melakukan perbaikan untuk pelatihan berikutnya

## Hasil

### Persiapan

Persiapan dalam Pengabdian ini dimulai sejak hari Sabtu, 26 Desember 2022, dimulai sejak pukul 15:00 WIB berlokasi di HKBP Perumnas Simalingkar-A, Medan.

### Pelaksanaan

Rangkaian acara selanjutnya adalah Pembukaan dan Sambutan oleh Pendeta Resort dilanjutkan dengan presentasi materi oleh Tim dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab (quiz interaktif).

Setelah itu acara diakhiri dengan sesi foto bersama.



Gambar 13. Sesi Foto Bersama Pengajar dan Peserta Pelatihan/Pemuda-pemudi HKBP Simalingkar-A

### Pemantauan dan Evaluasi

Pengabdian kepada Masyarakat di HKBP Perumnas Simalingkar-A, Medan telah berlangsung secara berkesinambungan dan selalu dipantau serta dievaluasi oleh Tim Program Studi untuk menjadi masukan dalam kunjungan berikutnya. Tim juga selalu meminta masukan dan saran dari Mitra akan kebutuhannya dalam mensosialisasikan perkembangan IPTEK kepada para pegajar dan pemuda-pemudi di HKBP Perumnas Simalingkar-A, Medan.

Pemantauan dan Evaluasi dilakukan secara berkala dan reguler sesuai dengan waktu yang disepakati oleh kedua belah pihak.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengamatan selama pengabdian dilakukan di Gereja HKBP Perumnas Simalingkar maka dapat diambil kesimpulan bahwa “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Bagi pengajar dan Pemuda Pemudi HKBP Perumnas Simalingkar ” telah terlaksana dengan baik, lancar dan para peserta bisa menerimanya dengan baik pula sehingga motivasi dan hasil belajar peserta bisa meningkat dan pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Y. S. Oktari, *Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning*, vol. 1, no. 3. repository.pertanian.go.id, 2020. [Online]. Available: <http://repository.pertanian.go.id>
- [2] *et al.*, “Effectiveness of use of online games kahoot! chemical to improve student learning motivation,” *J. Pendidik. Kim.*, vol. 11, no. 2, pp. 57–66, 2019, doi: 10.24114/jpkim.v11i2.14463.
- [3] R. D. Mada and A. Anharudin, “How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students’ Achievement and Motivation (Case Study on it Students),” *Int. J. Educ. Vocat. Stud.*, vol. 1, no. 5, 2019, doi: 10.29103/ijevs.v1i5.1494.
- [4] N. Nurlaela and S. M. Nawir, “The Implementation of Kahoot in Improving Students’ Tenses Understanding in Higher Education,” *Int. J. Educ. Vocat. Stud.*, vol. 2, no. 11, 2020, doi: 10.29103/ijevs.v2i11.3004.
- [5] I. Irwan, Z. F. Luthfi, and A. Waldi, “Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 95–104, 2019, doi: 10.21070/pedagogia.v8i1.1866.