

Pemanfaatan Platform Kahoot Pada Guru SMK Insan Cendikia Jakarta

M. Ardiansyah^{1*}, Mohammad Lutfi Nugraha², Budi Santoso³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia
^{1,2,3} Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760

* e-mail: tasrifardiansyah@gmail.com^{1*}, muhammadlutfinugraha@gmail.com², budisantoso.unindra@gmail.com³

* Penulis korespondensi

Diajukan: 11 November 2024

Diterima: 31 Desember 2024

Direvisi: 30 Desember 2024

Dipublikasikan: 31 Desember 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan platform Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran interaktif oleh guru di SMK Insan Cendikia Jakarta Barat. Kahoot adalah platform digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui metode kuis interaktif. Dalam era digital, pengintegrasian teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi kian relevan, khususnya untuk membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat kompetisi positif di kalangan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data diperoleh melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan kuesioner kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa, mempermudah guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur dan kesiapan digital beberapa guru. Rekomendasi yang diberikan meliputi pelatihan lebih lanjut bagi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran dan peningkatan akses internet yang stabil di sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi institusi pendidikan lain dalam mengimplementasikan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Kahoot, Media Evaluasi, Kuis, Online

Abstract

This study aims to analyze the utilization of the Kahoot platform as an interactive learning tool by teachers at SMK Insan Cendikia Jakarta, East Jakarta. Kahoot is a digital platform designed to enhance student engagement through interactive quiz methods. In the digital era, integrating technology into the teaching and learning process has become increasingly relevant, particularly for fostering a fun learning environment and promoting positive competition among students. The research employs a qualitative descriptive method with a case study approach. Data was collected through classroom observations, teacher interviews, and student questionnaires. The findings show that using Kahoot can increase student participation, facilitate teachers in assessing student comprehension, and create a more dynamic learning atmosphere. However, some challenges were identified, such as limited infrastructure and varying levels of digital readiness among teachers. Recommendations include providing further training for teachers on educational technology and improving stable internet access in schools. This research is expected to provide insights for other educational institutions in implementing technology to enhance the quality of learning.

Keywords: Kahoot, Evaluation Media, quizzes, online

1. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, para guru perlu terus mengembangkan diri dan memperkaya metode mengajar mereka. Kahoot adalah platform e-learning berbasis web yang umum digunakan untuk membuat kuis daring (Basuki dan Hidayati, 2019). Menggunakan Kahoot adalah salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain meningkatkan motivasi siswa, Kahoot juga membantu guru dalam memahami tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Melalui program ini, diharapkan

dapat tercipta perubahan paradigma dari metode pembelajaran konvensional menjadi lebih modern dan sesuai perkembangan teknologi. Kompetisi berbasis TIK dengan Kahoot juga berperan dalam memotivasi dan menilai siswa (Albeta, 2020).

Penggunaan Kahoot tidak hanya terbatas pada kelas, tetapi juga efektif untuk evaluasi dan pembelajaran jarak jauh. Dengan pelatihan dan dukungan yang tepat, para guru diharapkan mampu memaksimalkan Kahoot untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Di samping memperkaya pengalaman belajar, Kahoot membantu guru melacak perkembangan siswa secara individu sehingga memungkinkan pemberian bimbingan yang lebih personal. Belajar dengan teknologi melalui aplikasi Kahoot yang menyenangkan, menantang, dan interaktif ini dapat meningkatkan kompetensi siswa dan kreativitas guru (Aini, 2019).

Dengan dukungan seluruh komponen sekolah, program ini memiliki potensi besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Melalui pengabdian ini, kami berharap dapat mendukung guru dalam mengatasi kendala teknis selama penggunaan Kahoot di kelas dan memberikan panduan mengintegrasikan hasil kuis ke dalam proses pembelajaran yang lebih luas. Kami juga berharap dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan berorientasi pada hasil.

Evaluasi adalah salah satu cara untuk mendorong perubahan perilaku yang diinginkan, di mana pengajar memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan memahami suatu konsep. Evaluasi juga merupakan bagian dari aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa belajar lebih giat. Melalui evaluasi, pendidik dapat membentuk karakter siswa agar berjiwa Pancasila. Karakter ini penting agar siswa mampu menghadapi tantangan kehidupan, mulai dari tingkat individu hingga kebangsaan.

Dalam era teknologi yang terus berkembang, pengajar perlu beradaptasi. Penggunaan Kahoot adalah salah satu bentuk evaluasi interaktif yang berpusat pada pedagogi dan melibatkan siswa secara aktif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Karena itu, siswa membutuhkan media evaluasi yang memfasilitasi pemahaman konsep serta mendorong kreativitas mereka melalui evaluasi yang menyenangkan, seperti kuis. Pengabdian ini bertujuan untuk membantu guru di SMK Insan Cendikia Jakarta Barat memanfaatkan platform Kahoot dan menguasai teknik pembuatan media evaluasi berbasis game.

Penggunaan Kahoot juga melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa melalui kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman konsep dan penerapannya dalam konteks nyata. Program ini juga akan mencakup sesi refleksi dengan para guru untuk mengevaluasi dampak Kahoot dalam pembelajaran. Diharapkan, guru semakin terampil dan termotivasi menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Inisiatif ini juga menjadi contoh konkret bagaimana pendidikan dapat terus berkembang sesuai perkembangan teknologi.

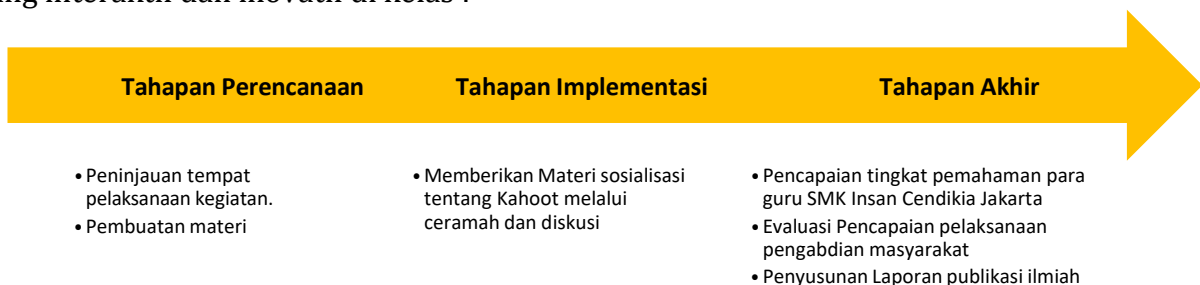
Melalui penggunaan Kahoot, SMK Insan Cendikia Jakarta Barat diharapkan dapat menjadi contoh bagi sekolah lain dalam mengadopsi teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Program ini adalah wujud komitmen untuk mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia dengan mengoptimalkan teknologi dalam pembelajaran. Diharapkan, program ini dapat berkontribusi dalam membentuk generasi muda yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing di era globalisasi.

2. METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian ini dirancang untuk mendukung guru di SMK Insan Cendikia Jakarta Barat dalam mengimplementasikan platform Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Tahapan pelaksanaan dimulai dengan persiapan dan perencanaan yang mencakup koordinasi awal bersama pihak sekolah untuk membahas tujuan dan manfaat program, serta identifikasi kebutuhan teknis seperti ketersediaan akses internet dan perangkat elektronik yang akan digunakan. Setelah persiapan selesai, tahap berikutnya adalah pelatihan dan workshop yang berfokus pada pemahaman dasar penggunaan Kahoot, pembuatan kuis yang menarik dan efektif, serta simulasi pengaplikasian Kahoot di kelas. Workshop ini bertujuan agar guru merasa percaya diri dalam menjalankan Kahoot di kelas, sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai alat bantu pembelajaran.

Selanjutnya, program dilanjutkan dengan implementasi di kelas di mana guru akan mempraktikkan penggunaan Kahoot secara langsung dengan bimbingan tim. Dalam sesi ini, data mengenai partisipasi guru, respon mereka, untuk evaluasi lebih lanjut. Setelah implementasi, sesi refleksi dan evaluasi diadakan sebagai forum bagi guru untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi. Pada tahap ini, tim akan membantu guru dalam menganalisis hasil kuis Kahoot dan memberikan panduan dalam mengintegrasikan hasil tersebut ke dalam pembelajaran yang lebih komprehensif.

Program ini juga mencakup monitoring dan pendampingan lanjutan untuk memastikan para guru tetap didukung dalam pemanfaatan Kahoot, serta membantu mereka dalam mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul selama penggunaannya. Tahap akhir adalah penyusunan laporan dan publikasi hasil yang mencakup seluruh proses pelaksanaan, temuan yang didapat, dan rekomendasi bagi sekolah lain yang ingin menerapkan teknologi serupa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan serangkaian tahapan ini, diharapkan para guru di SMK Insan Cendikia Jakarta Barat dapat menguasai dan memanfaatkan Kahoot secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang interaktif dan inovatif di kelas :



Gambar 1. Tingkatan Aktivitas Sosialisasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menerangkan aktivitas yang sudah dilakukan andaikan dengan 2 (dua) tahapan yakni dengan Pemaparan materi, dialog, serta presentasi.



Gambar 1. Penyajian Materi dan Presentasi



Gambar 2. Pemaparan Kegiatan



Gambar 3. Dialog bersama guru SMK Insan Cendikia Jakarta



Gambar 4. Pelatihan dan sekaligus Penerapan Aplikasi Kahoot

Pemberian Materi Berbasis Kahoot

Melalui penyampaian materi tentang penggunaan Kahoot, para guru diberikan pemahaman yang mendalam mengenai fitur-fitur dan manfaat dari platform ini. Materi yang disajikan secara lengkap dan interaktif memungkinkan mereka menguasai dasar-dasar dan potensi penggunaan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, materi yang berfokus pada penerapan Kahoot dalam proses pembelajaran memberikan wawasan praktis yang relevan. Guru-guru memperoleh contoh konkret tentang cara mengintegrasikan Kahoot dalam penyajian materi, mengukur pemahaman siswa, serta memperkaya interaksi di kelas yang dilakukan di SMK Insan Cendikia Jakarta Jakarta dengan jumlah peserta 14 orang. Mereka sangat antusias mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir. Program Abdimas berjalan dengan lancar dan terbukti dalam waktu singkat para peserta dapat memahami pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi yang inovatif.

1. Pengaplikasian Kahoot

Setelah mendapatkan pemahaman teoritis, guru-guru langsung terlibat dalam sesi praktek. Mereka diberikan kesempatan untuk mencoba langsung membuat kuis, mengelola konten, dan mengorganisir sesi kuis di platform Kahoot. Selama sesi praktek, tim pengabdian memberikan bimbingan dan dukungan teknis yang diperlukan, serta memberikan umpan balik konstruktif untuk membantu guru-guru meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan platform ini. Sesi praktek ini juga menjadi momentum bagi guru-guru untuk berbagi pengalaman dan best practice dalam pemanfaatan Kahoot, menciptakan lingkungan kolaboratif yang memperkaya pembelajaran.

2. Penilaian

Sesi penilaian dilaksanakan untuk mengevaluasi keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot sebagai bagian dari pembelajaran. Penilaian ini meliputi aspek individu dan kelompok, dengan penekanan pada kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang memanfaatkan Kahoot. Hasil dari evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik yang lebih terarah dan menyeluruh kepada para guru, serta untuk mengidentifikasi area yang masih perlu ditingkatkan.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan berorientasi pada hasil di SMK Insan Cendikia Jakarta Barat. Para guru menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran, sementara siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Diharapkan, dengan adanya program ini, semangat inovasi dan pengembangan keterampilan dalam penggunaan teknologi di bidang pendidikan terus tumbuh di kalangan guru dan siswa. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa Kahoot mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif melalui berbagai pilihan, seperti pilihan ganda, esai, susun ulang, menjodohkan, rekaman suara, rekaman video, seret dan lepas, dropdown, unggah gambar, dan lain sebagainya. Akan memakan waktu jika menjelaskan satu per satu fitur yang disediakan oleh platform ini.

4. SIMPULAN

Simpulan dari program pengabdian ini adalah bahwa penggunaan platform Kahoot oleh guru di SMK Insan Cendikia Jakarta Barat telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Melalui penyampaian materi tentang Kahoot, pengenalan penerapannya dalam kegiatan belajar-mengajar, serta praktik langsung dan evaluasi, para

guru telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi guna mendukung proses belajar. Dampak positif ini dirasakan tidak hanya oleh para guru, tetapi juga oleh siswa yang merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, program ini dapat dinilai berhasil dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan adaptif terhadap kemajuan teknologi, serta memberikan motivasi bagi para guru untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam penggunaan teknologi di dunia pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami katakan pada pihak pimpinan sekolah SMK Insan Cendikia Jakarta yang telah memberi waktu ke kami untuk melakukan Pendampingan penerapan aplikasi Kahoot ke guru dan staf / pegawai SMK Insan Cendikia Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Albeta, N. Nofianti, and S. Rahmandani. (2020). Peranan Turnamen Berbasis Ict Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Pembelajaran Kimia. *J. Pendidik. Kim. Univ. Riau*, doi: 10.33578/jpk-unri.v5i1.7778
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect kahootct of Kahoot, Kahoot and GoogleForms on the student's perception in the classrooms response system. 2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635.
- Y. Basuki and Y. Hidayati. (2019). Kahoot! or Kahoot: the Students' Perspectives. doi: 10.4108/eai.27-4-2019.2285331