

PENYUSUNAN QUIZ ONLINE INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN KAHOOT PADA GURU SD AL ISLAH SURABAYA

Denis Fidita Karya*

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Surabaya, Indonesia

*corresponding author: denisfk@unusa.ac.id

Abstract

Pandemi Covid-19 menyebabkan adanya kebijakan kegiatan pembelajaran dari rumah. Adanya kebijakan belajar dari rumah menyebabkan berbagai permasalahan seperti kegiatan pembelajaran kurang efektif, siswa merasa kesulitan berkonsentrasi. Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran daring guru harus bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif agar siswa tidak merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran daring. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu guru SD Al-Islah Surabaya untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran daring, sehingga dalam kegiatan pengabdian ini dapat memberikan solusi yang tepat bagi guru yaitu dengan memberikan wawasan mengenai aplikasi Kahoot sebagai penunjang kegiatan pembelajaran interaktif. Selain itu, diharapkan guru dapat membuat pembelajaran dan membuat soal evaluasi (Quiz) interaktif melalui aplikasi Kahoot. Sehingga kedepannya guru SD Al-Islah Surabaya dapat membuat pembelajaran daring lebih menarik dan interaktif. Hasil dari pengabdian masyarakat ini yaitu guru SD-Al Islah Surabaya sudah memahami dan mampu membuat quiz online interaktif melalui Kahoot

Keywords: Quiz Online, Kahoot, Pembelajaran, Pendidikan, Al-Islah

1. Pendahuluan

Pandemi Covid- 19 menyebabkan seluruh sektor mulai dari ekonomi, pendidikan, pariwisata terkena dampak yang begitu besar. Pendidikan merupakan salah satu sektor kehidupan di Indonesia yang merasakan dampak yang begitu besar akibat pandemi Covid-19 ini. Dampak pandemic covid-19 terhadap sektor menyebabkan terjadinya proses pembelajaran yang kurang efektif dikarenakan pembelajaran hanya dilakukan melalui daring (online). Padahal biasanya proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar di kelas, dimana guru dapat dengan mudah memantau siswanya. Penerapan kegiatan belajar secara daring menuntut guru harus mau dan mampu menerapkan pembelajaran daring yang efektif, akan tetapi faktanya di Indonesia masih banyak guru yang belum memiliki kemampuan dalam pembelajaran daring (Mohammad & Sari, 2021). Padahal menurut Putrawangsa & Hasanah (2018) dalam pembelajaran, memahami prinsip

dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting bagi seorang pendidik. Saat ini seorang pengajar wajib mempunyai kemampuan dalam memakai dan menyiapkan bahan ajar di suatu kegiatan pembelajaran, hal ini diutamakan yang bisa diakses oleh peserta didik (Ningrum, 2018).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran dalam semua program dan jenjang, sehingga keterampilan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran amat dibutuhkan oleh seorang guru yang profesional (Siregar, 2014). Adapun tujuan media pembelajaran adalah mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diinginkan atau adanya perubahan tingkah laku. Menurut Azhar (2007) pemakaian media dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat pada proses pembelajaran. Dilihat dari manfaat, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Putri & Muzakki, 2019).

Maka dari itu, dalam penerapan pembelajaran interaktif maka diperlukan bahan ajar digital agar dapat menarik perhatian para siswa. Media pembelajaran interaktif digital yang dapat digunakan secara bebas dan free adalah Kahoot. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif online yang didalamnya terdapat kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran seperti pre-test, post-test, latihan, bahan ajar, bimbingan belajar. Salah satu syarat untuk membuat kahoot adalah dengan membuat akun terlebih dahulu. Kahoot memiliki beberapa fitur diantaranya yaitu game, kuis, diskusi, dan voting. Permainan ini memungkinkan Anda untuk membuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya dan waktu untuk menjawab pertanyaan itu.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di lokasi penelitian, didapatkan bahwa guru di SD Al - Islah masih belum bisa menggunakan teknologi dengan baik untuk mendukung proses pembelajaran. Faktor lain yang menyebabkan terhambatnya pembelajaran daring adalah minimnya variasi dan media pembelajaran yang diterapkan

guru dalam pembelajaran yang diakibatkan oleh kurang mengenalnya guru dengan media atau platform yang efektif dalam pembelajaran. Selama ini, kebanyakan guru hanya memberikan tugas kepada siswa melalui grup Whatsapp. Setelah tugas selesai dikerjakan, siswa mengumpulkan tugas tersebut di grup Whatsapp. Proses pembelajaran ini berlangsung setiap hari selama pembelajaran daring ini. Padahal yang dibutuhkan siswa bukan hanya pemberian tugas tetapi adanya interaksi antara siswa dengan siswa. Jika hal ini terus berlanjut akan mengakibatkan siswa merasa jenuh melakukan kegiatan pembelajaran daring. Di Situasi seperti ini seharusnya guru dapat memberikan pembelajaran yang interaktif agar siswa tidak merasa jenuh. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik membutuhkan media teknologi sebagai perantara interaksi dalam proses pembelajaran. Dewi (2018) Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda. Huang (2011) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka sangat perlu diadakan penyusunan quis online interaktif interaktif bagi guru-guru sekolah dasar. Salah satu komponen pembelajaran yang perlu dikuasai oleh guru dalam pembelajaran daring adalah penggunaan platform pembelajaran yang tepat. Dalam kegiatan pelatihan ini, platform pembelajaran yang akan dilatihkan kepada guru adalah Kahoot. Platform ini diharapkan mampu memfasilitasi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran daring yang efektif dan interaktif.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat kali ini meliputi:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim pengabdian masyarakat melakukan survey lokasi guna untuk mengidentifikasi apa saja permasalahan dan kebutuhan mitra.

2. Pembentukan Tim

Pembentukan Tim disesuaikan dengan jenis kepakaran untuk menyelesaikan permasalahan mitra

3. Pembuatan proposal untuk mitra

Pembuatan proposal ini digunakan untuk menawarkan solusi permasalahan dalam pelaksanaan solusi bagi Mitra

4. Tahapan pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan dalam pengmas ini yaitu dengan melakukan sosialisasi dengan pemaparan materi dan diskusi selama 60 menit

5. Selesai

2. Hasil dan Diskusi

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Juli yang dihadiri oleh 16 guru SD Al-Islah melalui zoom meeting. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait materi tentang Penyusunan Quis Online Interaktif dengan Menggunakan Kahoot pada Guru SD Al Islah Surabaya berjalan dengan sangat baik. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat yaitu melakukan presentasi materi dan diskusi melalui zoom meeting. Pada saat pelaksanaan terlihat antusiasme para guru SD-Al islah dalam mengikuti kegiatan sosialisasi ini, hal ini dibuktikan dengan aktifnya peserta selama kegiatan sosialisasi berlangsung.



Gambar 1: Sosialisai

Sumber: dokumen pribadi

Hasil dari kegiatan sosialisasi ini membawa manfaat bagi para guru SD Al-Islah untuk melakukan evaluasi melalui quis online interaktif. Para guru juga telah memahami bagaimana cara membuat dan menyusun quis melalui Kahoot. Selain itu guru SD Al-Islah menjadi lebih mudah dalam menciptakan pembelajaran yang menarik bagi para siswa, sehingga siswa dapat bersemangat ketika mengikuti quis online interaktif ini.

Keberhasilan sosialisasi pada pengabdian masyarakat ini ditunjukkan pada tabel.1

Tabel 1: Keberhasilan Pencapaian Tujuan

Indikator	Baseline	Middle	Finish
Pemahaman manfaat menggunakan kahoot sebagai media quis interaktif	75%	80%	85%
Pemahaman tentang bagaimana cara membuat quis melalui Kahoot	70%	75%	80%
Indikator	Baseline	Midle	Finish
Pemahaman tentang bagaimana cara menjalankan Kahoot	70%	75%	75%

Sumber: Data Peneliti 2021

3. Kesimpulan

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan baik, meskipun ada beberapa guru yang kesusahan dalam penggunaan media pembelajaran digital, akan tetapi mereka tidak putus asa untuk terus memahami bagaimana cara membuat quis online interaktif dengan baik. Pengabdian masyarakat kali ini juga mendapat sambutan yang sangat baik oleh para guru SD-Al Islah. Setelah diadakan kegiatan ini, maka diharapkan para guru SD Al-Islah dapat mengaplikasikan pengetahuan mengenai bagaimana cara membuat quis online interaktif melalui Kahoot sehingga kedepannya kegiatan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Ucapan Terima Kasih

Tim Pelaksana mengucapkan terima kasih lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya dan SD Al-Islah Surabaya yang telah bersedia menjadi Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat kali ini.

Referensi

- Azhar, A. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Kurnia, C. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Raden Intan.
- Huang, W. H. (2011). Evaluating learners motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 694704.
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- Ningrum, G. D. K. (2018). STUDI PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Official Website Kahoot!. (2017). kahoot.com/company/. Retrieved from <https://kahoot.com/company/>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4. 0. *Prosiding Seminar Nasional*, 218–223.
- Siregar, J. R. . (2014). *Peningkatan Keterampilan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Lesson Study Di Sman 04 Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi*.