

PENGENALAN APLIKASI GAME EDUKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI PANTI ASUHAN DAARUL ALYA

Rini Nurlistiani^{1*}, Suci Mutiara², Anggawidia Wibaselppa³, Erland Nur Syihab⁴

^{1,2,3}Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

rininurlistiani@darmajaya.ac.id^{1*}, sucimutiara@darmajaya.ac.id²,
anggawidia@darmajaya.ac.id, erland.1911050027@mail.darmajaya.ac.id⁴

ABSTRACT

Learning media is very important in the world of education. Good learning media will influence the variety of teaching in the classroom and it is hoped that it can also improve student achievement. During the COVID-19 pandemic there were many interesting variations of learning that could increase students' interest and motivation in learning, both from the elementary/junior high school/high school-equivalent levels. One way is to carry out learning through interesting games that can be adapted by students in order to increase student motivation and be able to make students more interested in learning and improve their achievements. Kahoot is an internet-based learning media containing quizzes and games. In this service, an introduction to educational game-based learning is carried out at the Daarul Alya Islamic Boarding School because it is still relatively passive and is not familiar with technology as in other SD/SMP/SMA/equivalent as a form of variation in student learning. The results of the evaluation of this activity were that most students stated that kahoot was very easy to understand and highly motivated them in learning. So that in future implementation similar educational games will be carried out from various subjects to increase student motivation and achievement in the learning process.

Keywords— Kahoot, Learning Game, Education

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar didalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Selama masa pandemi COVID-19 banyak sekali variasi pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, baik dari tingkat SD/SMP/SMA-sederajat. Salah satunya adalah dengan melaksanakan pembelajaran melalui game-game menarik yang dapat diadaptasi oleh siswa/i dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa dan mampu membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar dan meningkatkan prestasi mereka. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. Pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan jenis pembelajaran berbasis game edukasi di Panti Asuhan Daarul Alya karena masih tergolong pasif dan belum banyak mengenal teknologi seperti di SD/SMP/SMA/Sederajat lainnya sebagai bentuk variasi pembelajaran siswa. Hasil evaluasi kegiatan ini 70% siswa-siswi dapat menggunakan game kahoot serta sangat termotivasi dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam penerapan kedepannya akan dilakukan game edukasi serupa dari berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam proses belajar.

Kata Kunci — Game Pembelajaran, Kahoot, Pendidikan

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar didalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi dan mengatasi sikap pasif peserta didik [1][2]. Metode ceramah yang selama ini sering dipakai, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (Online Learning). Sebagai pendidik kita tidak hanya dapat memanfaatkan jaringan internet untuk mencari referensi untuk bahan pelajaran, tapi juga dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran dan mampu membuat peserta didik lebih menarik dalam belajar dan meningkatkan prestasi mereka. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah mengakses berbagai hal terkait pelajaran dengan adanya alat-alat telekomunikasi yang canggih [3].

Selama masa pandemi COVID-19 banyak sekali variasi pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, baik dari tingkat SD/SMP/SMA-sederajat. Salah satunya adalah dengan melaksanakan pembelajaran melalui game-game menarik yang dapat diadaptasi oleh siswa/i dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game [4]. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui ponsel siswa dan guru tanpa harus mengunduh atau instalasi aplikasi [5]. Penggunaan aplikasi Kahoot sendiri pernah dikemukakan oleh F. E. Mustikawati [6] dalam fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game Kahoot berbasis *hypermedia* oleh D. Hartanti [7]. Selanjutnya penelitian serupa juga dilakukan oleh Maya .F. dalam pengembangan Kahoot sebagai media pembelajaran siswa [8] dan Pembelajaran Berbasis Game: Dampak Kahoot pada Kelas Daring Perguruan Tinggi oleh Altawalbeh [9]

Kahoot hanya menggunakan akun google untuk login, dan cukup menggunakan mesin pencari (*browser*) untuk melakukan permainan game tersebut tanpa harus login terlebih dahulu. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guna menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya [10].

Salah satu bentuk pengabdian yang dilakukan oleh dosen-dosen Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya adalah menerpkan media pembelajaran berbasis game edukasi di Panti Asuhan Daarul Alya yang terletak di Jl. Ulangan, Segala Mider kota Bandar Lampung. Panti asuhan ini memiliki 18 orang siswa/i dari tingkat SD dan SMP dan 4 orang tenaga pengajar. Kurikulum pembelajaran di panti asuhan ini memang sedikit berbeda dari pemerintah, karena lebih berfokus pada pendidikan agama islam. Namun lulusan dari panti asuhan juga memiliki hak yang sama dengan siswa/I lainnya untuk mendapatkan pendidikan tinggi hingga ke program Sarjana (Strata S1). Proses belajar-mengajar di panti asuhan ini juga terdapat mata pelajaran umum seperti ilmu pengetahuan umum, matematika, bahasa Indonesia, bahasa inggris, dan agama islam.

Penerapan media pembelajaran di Panti Asuhan Daarul Alya ini masih tergolong pasif karena belum banyak mengenal teknologi seperti di SD/SMP/SMA/Sederajat lainnya. Sehingga variasi pembelajaran masih monoton dan kurang menarik bagi siswa/i di panti asuhan tersebut. Maka dalam pengabdian ini akan dilakukan pengenalan dan penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi berupa Kahoot! yang sangat diminati oleh siswa/i di sekolah umum.

II. MASALAH

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di Panti Asuhan Daarul Alya Bandar Lampung, dalam proses pembelajaran ditemui beberapa hal seperti motivasi belajar siswa/i yang menurun terutama sejak pandemi COVID-19. Selain itu kurangnya pengetahuan tentang teknologi informasi dari tenaga pengajar di panti asuhan tersebut, sehingga materi pembelajaran yang diberikan hanya berupa *textbook* (buku cetak) yang dibacakan oleh tenaga pengajar lalu dicatat oleh siswa/i panti. Serta bahan ajar yang diambil dari Youtube. Dalam hal ini pengenalan tentang teknologi informasi yang berbasis game sangat menarik bagi anak-anak, dikarenakan siswa/i lebih cepat menyerap hal-hal yang sifatnya visual, seperti kartun animasi, video game, karikatur, game online, dan sebagainya. Sehingga sangat mungkin bagi siswa/i di panti asuhan lebih termotivasi dalam belajar. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan teknologi informasi berupa media pembelajaran berbasis game online menggunakan “Kahoot” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa/i Panti Asuhan Daarul Alya Bandar Lampung. Pemanfaatan media kahoot tersebut salah satu platform interaktif yang memanfaatkan jaringan internet.

III. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah Observasi, Implementasi dan Evaluasi penggunaan game Kahoot, dimana tahapan yang dilakukan adalah : Langkah diatas dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Observasi menjadi salah satu teknik pengumpulan data yang sering digunakan. Kegiatan yang dilakukan adalah mewawancarai pemilik Panti Asuhan Daarul Alya tentang bagaimana proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa/i dan tenaga pendidik yang ada disana. Selanjutnya mengetahui seberapa besar minat siswa/i terhadap pengenalan teknologi, dan mendiskusikan materi pembelajaran dengan beberapa tenaga pendidik tentang materi yang menarik untuk dijadikan game online Kahoot.
2. Implementasi. Pada tahap implementasi kegiatan dengan mengumpulkan siswa/i panti asuhan pada saat proses belajar-mengajar berlangsung. Sehingga game ini dapat diterapkan sebagai mini quiz untuk siswa/i agar lebih memotivasi dalam belajar, serta menunjukkan semangat siswa/i untuk mengenal teknologi informasi yang sudah semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman.
3. Evaluasi. Dalam tahapan akhir ini dilakukan evaluasi mengenai tingkat kepuasan penggunaan aplikasi game kahoot oleh siswa/i Panti Asuhan Daarul Alya dan juga tenaga pengajar di panti asuhan tersebut. Hal ini bertujuan guna mengetahui tingkat kesiapan siswa/i dalam perkembangan teknologi informasi yang saat ini sudah sangat canggih, serta bagaimana pengalaman siswa/i dalam peningkatan motivasi belajar melalui game berbasis edukasi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

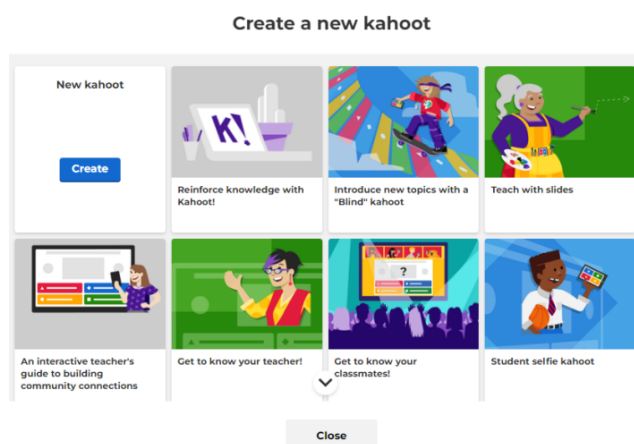
Observasi

Setelah dilakukan observasi melalui wawancara dengan pemilik Panti Asuhan Daarul Alya, tim pengabdian melakukan survei terhadap tenaga pengajar di panti asuhan tersebut mengenai materi bahan ajar yang biasanya dilakukan di dalam kelas.

Implementasi

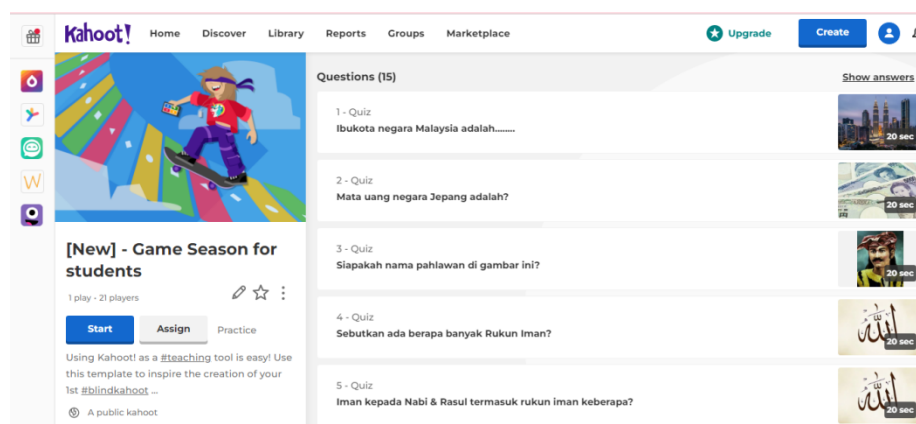
a. Pembuatan Soal-Soal Quiz

Kahoot merupakan salah satu penerapan teknologi informasi berbasis game edukasi yang paling banyak digunakan. Kahoot dapat dijalankan melalui web tanpa harus menginstall aplikasi. Cukup hanya dengan login melalui akun google, lalu ikuti petunjuk yang ada untuk memilih kategori yang diinginkan, misalnya students, teacher, atau profesional seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Pilihan Game Pembelajaran pada Aplikasi Kahoot

Selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah membuat soal-soal quiz yang menarik untuk memotivasi siswa/i dalam belajar. Adapun soal quiz yang diberikan seperti gambar 2 :



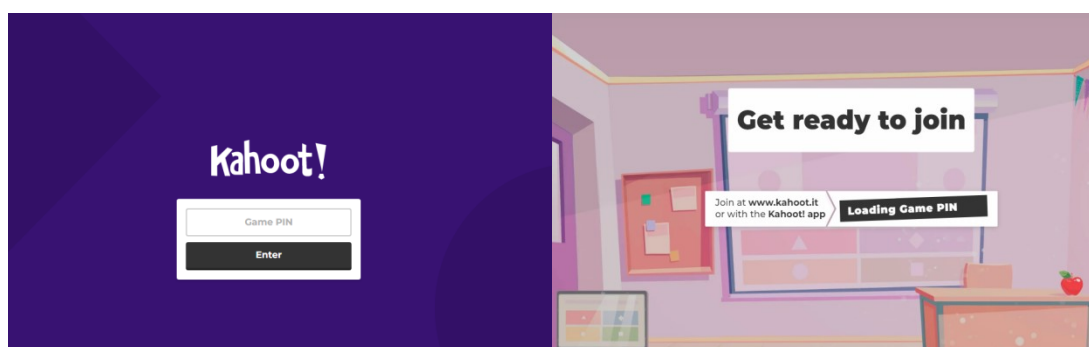
Gambar 2. Tampilan Menu Quiz Kahoot

Soal quiz yang diberikan terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda, yang terdiri dari pengetahuan umum, pendidikan agama islam, dan matematika. Soal quiz dibuat untuk

siswa/i SD dan SMP yang ada di panti asuhan daarul alya kota bandar lampung. Tingkat kesulitan soal-soal masih termasuk umum (mudah), tidak terlalu sulit bagi siswa, karena durasi yang diberikan untuk menjawab setiap butir soal quiz maksimal 20 detik.

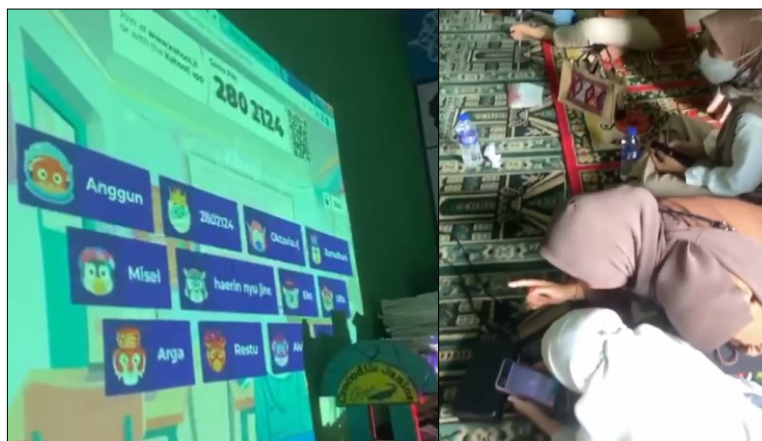
b. Implementasi Kahoot!

Setelah dilakukan pembuatan butir-butir soal quiz melalui Kahoot yang telah disepakati oleh tenaga pengajar dan tim pengabdian, selanjutnya adalah tahap implementasi game kahoot ke panti asuhan daarul alya pada hari Sabtu, 11 Maret 2023 yang beralamat di Jl. Ulangan, Segala Mider, Kec. Tanjung Karang Barat. Peserta game berjumlah 18 orang, dengan tenaga pengajar sebanyak 5 orang. Dalam sesi game ini, siswa/i diminta menggunakan handphone untuk dapat melakukan game kahoot dengan membuka situs <https://kahoot.it/> seperti pada gambar 3.



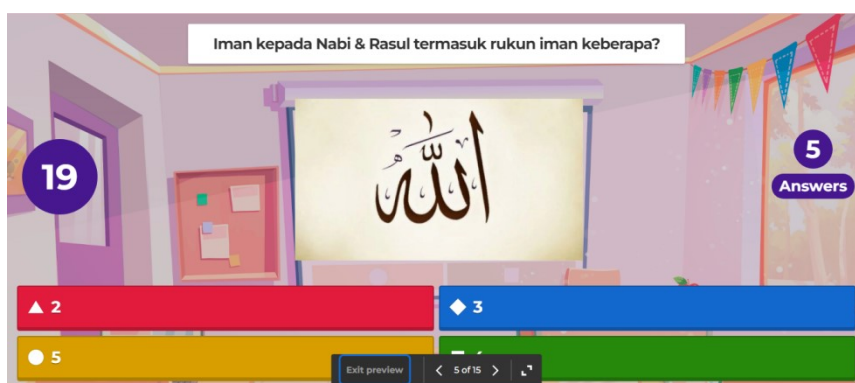
Gambar 3. Tampilan Halaman Utama Game Kahoot

Selanjutnya siswa/i memasukkan PIN yang tersedia untuk memulai game. Serta nama masing-masing untuk menjadi peserta game agar muncul di layar permainan seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Nama Peserta Game Kahoot

Selama game berlangsung, siswa/i panti asuhan daarul alya dipandu oleh tenaga pengajar agar dapat melaksanakan game hingga akhir. Jawaban dari setiap butir soal terdiri dari 4 (empat) pilihan ganda seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Soal Quiz Kahoot

c. Hasil Implementasi Game Kahoot

Setelah mengerjakan keseluruhan soal quiz yang diberikan oleh tim pengabdian, selanjutnya diperoleh pemenang Quiz sebanyak 3 (tiga) orang yang terdiri dari juara I, II, dan III. Siswa/i pemenang game ini akan diberikan doorprize sekaligus *feedback* berupa evaluasi pembelajaran menggunakan kahoot seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Pemenang Quiz Game Kahoot

Evaluasi

Hasil evaluasi yang dilakukan tim pengabdian adalah wawancara kepada siswa/i dan tenaga pendidik di Panti Asuhan Daarul Alya kota Bandar Lampung. Wawancara ini terkait bagaimana pengalaman menggunakan aplikasi game kahoot serta tingkat kesulitan menggunakan aplikasi ini. Hasil yang diperoleh dari 18 siswa/i panti dan 4 orang tenaga pengajar adalah 70% siswa/i memahami game kahoot dengan cukup baik dan sangat berpengaruh dalam memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu game ini juga lebih *user friendly* ke anak-anak karena memiliki fitur-fitur yang menarik, layout dan tampilan animasi yang disukai oleh anak-anak. Sedangkan dari sisi tenaga pendidik, game kahoot dapat dijadikan sebagai variasi pembelajaran baru bagi siswa/i panti asuhan. Serta menambah pengetahuan siswa/i di bidang teknologi informasi yang semakin berkembang agar anak-anak di Panti Asuhan Daarul Alya mengenal teknologi yang nantinya akan menjadi wadah dalam perkembangan ilmu di kemudian hari. Sehingga dalam penerapan kedepannya akan dilakukan game edukasi serupa dari berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam proses belajar.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Daarul Alya kota Bandar Lampung, diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Siswa/i di Panti Asuhan Daarul Alya kota Bandar Lampung sangat termotivasi untuk belajar tentang teknologi informasi.
2. Melalui metode pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot, guru/tenaga pengajar dapat menciptakan variasi pembelajaran baru bagi Panti Asuhan Daarul Alya kota Bandar Lampung yang lebih menarik dan edukatif bagi siswa/i.

5.2. SARAN

Selanjutnya, saran yang diberikan dalam pengabdian ini adalah:

1. Tenaga pengajar harus lebih banyak memberikan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa/i Panti Asuhan Daarul Alya kota Bandar Lampung.
2. Diharapkan siswa/i panti asuhan memiliki lebih banyak jenis pembelajaran yang menarik seperti keterampilan, kesenian, pendidikan bahasa inggris untuk pemula (dasar) guna memperoleh pendidikan yang sama dengan sekolah pada umumnya

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. S. Lubis and E. F. Syahputra Siregar, "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, p. 396, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.3143.
- [2] Fauzi Yusa Rahman, E. Karyadiputra, A. Setiawan, and I. Indah Purnomo, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum," *ABDINE J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 87–93, 2021, doi: 10.52072/abdine.v1i2.214.
- [3] A. C. Bunyamin, D. R. Juita, and N. Syalsiah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran," *Gunahumas*, vol. 3, no. 1, pp. 43–50, 2020, doi: 10.17509/ghm.v3i1.28388.
- [4] H. Bahar, D. Setiyaningsih, L. Nurmalia, and L. Astriani, "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *KACANEGARA J. Pengabd. pada Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 155–162, 2020, doi: 10.28989/kacanegara.v3i2.677.
- [5] M. Pramita *et al.*, "Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot! Untuk Guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu," *Bubungan Tinggi J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 4, p. 349, 2021, doi: 10.20527/btjpm.v3i4.3854.
- [6] F. E. Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Pros. Semin. Nas. Bulan Bhs.*, pp. 99–104, 2019.
- [7] D. Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia," *Pros. Semin. Nas.*, vol. 1, no. 1, pp. 78–85, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.

- [8] P. Siswa, “JIPMuktj:Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati Volume 4 No 1 2023 <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index> Maya Febriani Chandra, Irfandi, Nofri Yuhelman,” vol. 4, no. 1, pp. 2019–2023, 2023.
- [9] K. Altawalbeh and I. Irwanto, “Game-Based Learning: The Impact of Kahoot on a Higher Education Online Classroom,” *J. Educ. Technol. Instr.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–51, 2023, [Online]. Available: <https://ijeti-edu.org/>.
- [10] H. Ishak, Z. M. Nor, and A. Ahmad, “dalam Pengajaran Abad Ke-21,” *Semin. Serantau*, pp. 627–635, 2017.