

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MEMBUAT KUIS ONLINE PADA GURU SMP DI SUKABUMI CIKOLE

**Hastri Rosiyanti^{1)*}, Rahmita Nurul Muthmainnah²⁾, Ismah³⁾, Eri Nurfadhilah Sari⁴⁾,
Hamidah Suryani Lukman⁵⁾, Aritsya Imswatama⁶⁾**

^{1,2,3,4)} Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kampus A, Jl. KH Ahmad Dahlan, Ciputat, 15419, Indonesia

^{5,6)} Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Jl. R. Syamsudin, S.H. No. 50, Cikole

*hastrirosiyanti@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi informasi pada dunia pendidikan di Indonesia sangat diperlukan, agar nantinya pendidikan nasional mampu bersaing pada level global. Tetapi pada kenyataannya masih banyak guru-guru di Indonesia yang belum melek akan teknologi. Salah satunya guru-guru di Sukabumi yang masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dalam melakukan sistem ulangan harian matematika. Guru masih menggunakan sistem ulangan harian yang konvensional sehingga diperlukan adanya sistem ulangan harian berbasis online. Dalam upaya mengatasi masalah tersebut maka pengabdian ini dilakukan untuk memberikan pelatihan serta pemahaman teknologi informasi mengenai pemanfaatan aplikasi kahoot! sebagai sarana ujian berbasis online pada pembelajaran matematika.

Kata Kunci : kahoot!, berbasis online, ulangan harian, teknologi informasi, matematika.

ABSTRACT

Information technology in the world of education in Indonesia is very much needed, so that national education will be able to compete at the global level. But in reality there are still many teachers in Indonesia who are not yet tech-savvy. One of them is teachers in Sukabumi who are still having difficulty in utilizing technology in conducting a daily math test system. The teacher still uses a conventional daily test system so that an online based test system is needed. In an effort to overcome these problems, this dedication is carried out to provide training and understanding of information technology regarding the use of kahoot! applications as a means of online-based examinations in mathematics learning.

Keyword : kahoot!, based online, daily tests, information technology, mathematics.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada era sekarang ini tidak dapat dipungkiri lagi. Hal tersebut mempengaruhi segala aspek kehidupan

termasuk pada aspek pendidikan di Indonesia. Salah satunya dalam kegiatan pembelajaran matematika yang sudah seharusnya disesuaikan dengan perkembangan teknologi guna

meningkatkan mutu pendidikan. Tetapi kenyataannya masih banyak guru-guru di Indonesia yang belum melek akan teknologi. Hal inilah yang masih menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan Indonesia. Padahal, manusia yang melek akan teknologi akan lebih cepat mengikuti perkembangan dan tuntutan yang ada.

Berdasarkan hal tersebut pengabdian ini dilakukan dengan sasaran dan kondisi di Sukabumi, dimana guru-guru masih kesulitan dalam mengintegrasikan matematika dengan teknologi. Padahal, di era sekarang ini guru-guru, kurikulum yang digunakan, proses pembelajaran, media pembelajaran, serta sarana dan prasarana pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Tetapi kenyataannya, guru-guru di Sukabumi masih menggunakan pembelajaran dan ujian yang konvensional. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman dan pelatihan yang diberikan kepada guru mengenai pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Oleh sebab itu diperlukan adanya sistem ulangan harian berbasis online.

Sistem ujian berbasis online merupakan ujian yang dilakukan secara online yang membutuhkan koneksi internet untuk melakukannya (Meinawati, Satoto, & Nurhayati, 2013) (Pertiwi, Abdurrahman, & Rosidin, 2017). Dengan adanya sistem ujian berbasis online, diharapkan dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran sehingga menjadi lebih baik. Selain itu juga, diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Oleh karena itu, dalam upaya mengatasi masalah tersebut maka pengabdian ini dilakukan untuk

memberikan pelatihan serta pemahaman teknologi mengenai pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai sarana ujian berbasis online pada pembelajaran matematika. Aplikasi kahoot merupakan sebuah aplikasi online yang memiliki alamat website berbeda untuk pengajar dan untuk pembelajar. Website untuk pengajar adalah <https://kahoot.com/> sedangkan website untuk pembelajar adalah <https://kahoot.it/> (Ningrum, 2018). Kahoot yang dikembangkan pada pengabdian ini yaitu dalam bentuk soal ulangan harian matematika. Setelah dilaksanakannya pengabdian ini diharapkan peserta pengabdian dapat memahami aplikasi kahoot dan dapat mengimplementasikan pemberian soal ujian matematika berbasis online dengan aplikasi kahoot pada sekolah masing-masing.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan. Peserta pelatihan merupakan guru-guru matematika di Sukabumi. Instruktur dalam pelatihan ini merupakan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dari prodi pendidikan matematika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta dan dosen dari prodi pendidikan matematika FKIP UM Sukabumi. Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2020 di Gedung FKIP UM Sukabumi. Peserta pelatihan yang diundang sekitar 20 guru matematika di daerah sukabumi. Langkah-langkah kegiatan pelatihan di lapangan sebagai berikut:

1. Pembukaan kegiatan acara. Kegiatan ini berlangsung sekitar 3 menit.
2. Pengenalan instruktur dan peserta pelatihan. Kegiatan ini berlangsung sekitar 8 menit.

3. Salah satu instruktur melakukan presentasi mengenai kegunaan teknologi dalam pendidikan dan pengenalan mengenai aplikasi Kahoot!. Instruktur memamparkannya dengan menggunakan Power Point. Kegiatan ini berlangsung sekitar 30 menit sekaligus dengan sesi tanya jawab oleh peserta pelatihan.
4. Salah satu instruktur lainnya menampilkan contoh produk ulangan harian matematika dengan menggunakan aplikasi Kahoot!. Pada langkah ini, peserta pelatihan mengerjakan 10 soal matematika pada aplikasi Kahoot! yang telah dibuat oleh instruktur dengan memasukkan pin game. Peserta pelatihan dapat mengerjakan di laptop atau di handphone. Kegiatan ini berlangsung sekitar 40 menit.
5. Instruktur melakukan instruksi dalam pembuatan soal ujian matematika dengan menggunakan aplikasi Kahoot!. Peserta pelatihan dapat menggunakan laptop atau handphone dalam membuat soal ujian matematika. Kegiatan ini berlangsung sekitar 90 menit.
6. Salah satu peserta pelatihan memamparkan hasil produknya. Kegiatan ini berlangsung sekitar 30 menit.
7. Peserta mengisi form
8. Penutupan kegiatan acara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh guru-guru matematika pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Mengengah Atas (SMA) di Sukabumi tepatnya di Kecamatan Cikole.

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu:

Tahap Persiapan

Pada tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan serta kebutuhan guru yang dilakukan dengan survei yaitu dengan cara mewawancarai dengan ketua MGMP terkait dengan permasalahan yang ada pada kegiatan pembelajaran di Cikole Sukabumi. Setelah itu tim pengabdian mengkaji mengenai solusi yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Solusi yang digunakan adalah dengan menerapkan pelatihan mengenai pemanfaatan aplikasi kahoot! sebagai sarana ujian berbasis online pada pembelajaran matematika. Pada tahap ini tim pengabdian juga membuat serta menyiapkan instrumen dan soal-soal ulangan harian pada aplikasi kahoot!.

Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan pemanfaatan teknologi yaitu menggunakan aplikasi kahoot! sebagai sarana ujian berbasis online pada pembelajaran matematika. Instruktur memberikan pelatihan dengan dua cara, yaitu:

a. **Ceramah.** Kegiatan ini berisi pemaparan mengenai pemanfaatan teknologi dan aplikasi kahoot! yang dapat dijadikan sebagai sarana ujian berbasis online. Kegiatan ini diisi oleh dosen Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ) dan Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sukabumi (UMMI). Materi yang disampaikan meliputi:

- 1) Kegunaan teknologi dalam dunia pendidikan
- 2) Pengenalan dan manfaat aplikasi Kahoot!

- 3) Menampilkan contoh produk ulangan harian matematika dengan menggunakan aplikasi Kahoot!.
- 4) Cara mendesain, membuat, dan mengembangkan soal-soal ujian matematika pada aplikasi kahoot!. Instruktur menyampaikan langkah-langkah pembuatan ujian matematika pada aplikasi kahoot.



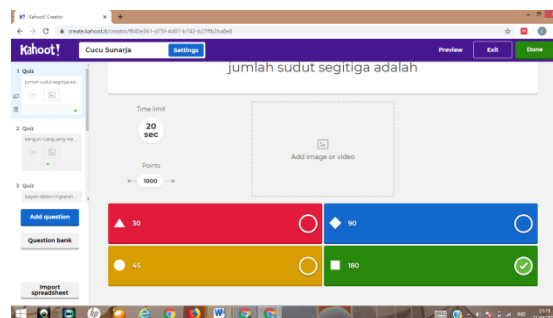
Gambar 1. Instruktur Menyampaikan langkah-langkah pembuatan soal di Aplikasi Kahoot

- 5) Instruktur mempraktekan cara membuat soal ujian di aplikasi kahoot! kepada para peserta pelatihan.



Gambar 2. Instruktur Mempraktekan Cara Penggunaan Aplikasi Kahoot!

- b. **Praktek.** Pada kegiatan ini instruktur meminta para peserta pelatihan untuk membuat soal ujian matematika pada kahoot. Peserta membuat soal ujian di akun Kahoot! yang telah dipersiapkan oleh instruktur.



Gambar 3. Hasil soal ujian pada kahoot yang dibuat oleh peserta

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini instruktur meminta para peserta pengabdian untuk mengisi form di http://bit.ly/PKMUMMI_PMAT1 mengenai respon peserta terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Form tersebut terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek penyelenggara, aspek media, dan aspek materi. Hasil respon peserta terhadap kegiatan pelatihan ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil evaluasi kegiatan pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot!

Aspek	Item	Persentase Penilaian	Keterangan
	Pemateri dan teknik penyajian	92,5%	Sangat baik

Aspek penyelenggaraan	Waktu yang dipergunakan dalam pemberian materi	82,5%	Sangat baik
	Kejelasan materi	90%	Sangat baik
	Kebermanfaatan program bagi peserta	92,5%	Sangat baik
	Keterampilan melaksanakan program	90%	Sangat baik
	Keterampilan melayani dengan penuh kesabaran	90%	Sangat baik
	Ketepatan dalam memberika pelayanan	90%	Sangat baik
	Kemampuan dalam berkomunikasi	95%	Sangat baik
	Memiliki disiplin dan tanggungjawab	97,5%	Sangat baik
	Pengetahuan dalam menjawab pertanyaan	97,5%	Sangat baik
	Kemampuan meyakinkan dan dapat dipercaya	90%	Sangat baik
Aspek media	Kemampuan dalam melakukan evaluasi	95%	Sangat baik
	Aplikasi kahoot mudah diakses	92,5%	Sangat baik
	Aplikasi kahoot mudah digunakan	90%	Sangat baik
	Menu dan fasilitas (tombol) mudah dimengerti	90%	Sangat baik
	Tampilan visual (gambar) pada aplikasi kahoot sangat menarik	90%	Sangat baik
	Tampilan soal menggunakan aplikasi kahoot menarik	92,5%	Sangat baik
Aspek materi	Materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan kahoot	87,5%	Sangat baik
	Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan peserta	90%	Sangat baik
	Ketekaitan materi dengan aplikasi yang dapat diserap peserta	92,5%	Sangat baik
	Keterkaitan materi dengan kebutuhan	92,5%	Sangat baik
	Respon peserta terhadap materi yang disampaikan	92,5%	Sangat baik
Rata-rata		91,48%	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas hasil respon peserta terhadap kegiatan pelatihan ini sangat baik. Adapun manfaat kegiatan pelatihan ini antara lain:

a. Menambah wawasan guru terhadap aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana ujian berbasis online.

b. Menumbuhkan minat guru dalam menggunakan aplikasi kahoot sebagai aplikasi ujian berbasis online.

c. Sebagai pembaharuan dalam melaksanakan ujian yaitu secara online.



Gambar 4. Foto Bersama Setelah Kegiatan Pelatihan

KESIMPULAN

Kahoot merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana ujian berbasis online dalam pembelajaran matematika. Aplikasi kahoot mudah untuk digunakan dan dikembangkan. Kegiatan pelatihan ini mendapat respon yang sangat baik dari para peserta, yang ditunjukkan melalui form respon peserta terhadap kegiatan pelatihan. Selain itu, kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta antara lain; menambah wawasan guru terhadap aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana ujian berbasis online, menumbuhkan

minat guru dalam menggunakan aplikasi kahoot sebagai aplikasi ujian berbasis online, serta sebagai pembaharuan dalam melaksanakan ujian yaitu secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- Meinawati, T., Satoto, K. I., & Nurhayati, O. D. (2013). Perancangan Aplikasi Ujian Online Jurusan Sistem Komputer Universitas Diponegoro. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, No.4, Vol.1, 169–178, :<https://doi.org/10.14710/JTSISKO> M.1.4.2013.169-178
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, No.1, Vol.9 :<https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Pertiwi, R. S., Abdurrahman, A., & Rosidin, U. (2017). Efektivitas LKS STEM untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, No. 2, Vol.5, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/12095>