



Kahoot Game based Learning: Pemberdayaan KKG SD di Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang

Afib Rulyansah^{1*} Rizqi Putri Nourma Budiarti², Emy Yunita Rahma Pratiwi³, Pance Mariati⁴,
Jauharotur Rihlah⁵

Published online: 10 Juli 2022

ABSTRACT

In KKG 28 in Rowokangkung Subdistrict, Lumajang Regency, Indonesia, Mita PKM has problems with finding new ways to teach and learn and lack of understanding on the part of teachers about digital education. The goal of this activity is to assist the KKG in improving the quality of learning through the use of innovative learning models and digital literacy. To carry out this activity method, workshops and mentoring are used. These an academic approach and a hands-on approach, are combined. Using kahoot as an example of an innovative learning model, this paper takes a theoretical approach. Using kahoot, an innovative learning model, a practical approach is used to prepare a learning plan. It was found that participating in this activity increased teachers' knowledge of new models for learning and their ability to create them, as well as their ability to create learning plans. It also found that teachers' abilities to use new models for learning were improved through the use of game-based digital learning.

Keywords: Empowerment, Kahoot Games-Based Learning, Teacher Performance Group

Abstrak: KKG 28 di Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang, Indonesia, Mita PKM memiliki masalah dengan temuan cara baru untuk mengajar dan belajar dan kurangnya pemahaman dari pihak guru tentang pendidikan digital. Tujuan dari yang kami lakukan di sini adalah membantu KKG dalam mengembangkan kualitas pembelajaran melalui metode pengajaran dan pembelajaran yang inovatif dan literasi digital. Untuk melaksanakan hal tersebut dilakukan workshop. Kedua pendekatan ini, yaitu teoritis dan praktis, digabungkan. Menggunakan kahoot sebagai contoh model pembelajaran inovatif, tulisan ini mengambil pendekatan teoritis. Menggunakan kahoot, model pembelajaran inovatif, pendekatan praktis digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran (RPP). Ditemukan bahwa keikutsertaan dalam kegiatan ini meningkatkan pengetahuan guru tentang model pembelajaran baru dan kemampuan mereka untuk menciptakannya, serta kemampuan mereka untuk membuat rencana pembelajaran (RPP). Ditemukan juga bahwa kemampuan guru untuk menggunakan model pembelajaran baru ditingkatkan melalui penggunaan pembelajaran digital berbasis game.

Keywords: Pemberdayaan, Pembelajaran Berbasis Game Kahoot, Kelompok Kinerja Guru

^{1),4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

² Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

⁵ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

**) corresponding author*

Afib Rulyansah
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo,
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

PENDAHULUAN

Program Dalam hal keberhasilan siswa dalam belajar, kemampuan guru untuk memilih dari berbagai model pembelajaran yang inovatif sangat penting. Ada kelebihan dan kekurangan dari masing-masing model pembelajaran. Pendidik memiliki pekerjaan yang sulit karena harus memilih metode pengajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan yang lebih luas.

Ketika siswa diberi lebih banyak kebebasan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, kami mengatakan bahwa mereka terlibat dalam pembelajaran "inovatif". Guru perlu dipersiapkan untuk abad kedua puluh satu menggunakan model ini (Tibahary & Muliana, 2018). Sehingga siswa dari berbagai karakteristik dapat mengambil manfaat dari metode pengajaran yang inovatif (Mariyaningsih & Hidayati, 2018). Dan dengan memasukkan penggunaan teknologi ke dalam setiap model pembelajaran yang dipilih (Barokah, 2021). Akibatnya, guru di abad kedua puluh satu harus fasih dalam inovasi terbaru dalam teknologi pendidikan, khususnya revolusi 4.0.

Sejak Revolusi Industri Keempat (juga dikenal sebagai Internet of Things atau IoT) memiliki dampak besar pada hampir setiap aspek masyarakat, termasuk pendidikan, sangat penting bagi para pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan memasukkan kolaborasi online. Sebagai hasil dari kemajuan teknologi, pendidik harus mengubah metode pengajaran tradisional mereka menjadi metode digital untuk mempersiapkan siswa mereka menjadi lebih mandiri, pemikir kritis, komunikator, dan teknolog. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran elektronik yang menggabungkan multimedia yang menarik baik dari segi audio maupun visual untuk meningkatkan kinerja siswa. Selain itu, ada banyak situs pendidikan, seperti Kahoot, yang menggunakan internet dan menyediakan multimedia kreatif dalam proses pendidikan (Sampoerna et al., 2022). Hal ini disebabkan oleh kemudahan pesan yang dapat disampaikan melalui media, yang mengharuskan mereka disajikan dengan cara yang menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk memfasilitasi pembelajaran (Mahfuz, 2021).

Platform ini dapat digunakan untuk membuat kegiatan penilaian pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan ramah karena proses pembelajaran didasarkan pada permainan, dan hasilnya dapat dengan mudah direkam oleh guru karena terlihat secara langsung. Untuk membantu siswa berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka di kelas dan mendorong perkembangan sosial-emosional mereka, guru dapat mempertimbangkan untuk memasukkan kahoot dengan fitur multipemain ke dalam rencana pelajaran (Prayoga, 2021). Oleh karena itu, guru membutuhkan kemampuan baik lunak maupun keras dalam pembelajaran agar berhasil di era pendidikan 4.0.

Salah satu mitra PKM adalah KKG Gugus 28 Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang memberikan pembinaan profesional bagi guru dalam bidang keterampilan pedagogik dan profesional dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan prestasi peserta. (Kantor pusat KKG Gugus 28 ini berada di Jl. Soekertijo, Pertil, Rowokangkung, Kec. Rowokangkung, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur 67359)

Guru di KKG Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang melakukan wawancara dan observasi menemukan bahwa pembelajaran siswa masih membosankan, RPP masih tradisional, dan inovasi guru sangat minim dalam menghasilkan bahan pembelajaran menggunakan teknologi. Penilaiannya juga tidak autentik & tidak HOTS (Siswa Berprestasi) Ada beberapa guru yang tidak bisa menemukan cara baru dan kreatif untuk mengajar karena belum diajarkan caranya. Akibatnya, instruktur memerlukan dukungan dalam menerapkan model pembelajaran baru dan mengembangkan literasi digital melalui permainan seperti kahoot, yang dapat berfungsi sebagai titik awal untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam desain pembelajaran, implementasi, dan penilaian asli.

Siswa di Gugus KKG 28 Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang bisa mendapatkan bantuan keterampilan literasi digital mereka dengan menggunakan kahoot sebagai cara yang menyenangkan untuk belajar dari tantangan pasangannya. Untuk memenuhi harapan 4.0, KKG harus menawarkan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan.

BAHAN DAN METODE

Dimulai dengan pengenalan kegiatan dan pelaksanaan selanjutnya, evaluasi, dan refleksi. Ada 18 pengajar berkualitas dari lima sekolah negeri dan swasta di KKG di Gugus 28 Kecamatan

Rowokangkung Kabupaten Lumajang. Sedangkan workshop dan one-on-one mentorship merupakan bagian dari pendekatan tersebut. Menyediakan alat untuk model pengajaran kreatif dan fase pembelajaran adalah fokus dari konten lokakarya. Rencana pembelajaran (RPP) berdasarkan salah satu model pembelajaran dikembangkan melalui pendampingan pada langkah kedua. Media pembelajaran Kahoot berbasis game digital akan digunakan dalam RPP untuk mempraktikkan anggota KKG dalam menentukan dan merancang metode kegiatan belajar mengajar novel menggunakan elemen desain. Setelah guru model dipilih, langkah selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran tahap 3 di kelas dengan menggunakan guru model sebagai pemandu.

Keefektifan program pelatihan dilaksanakan pemberian pre dan post-test berbasis multimedia digital berbasis pembelajaran game untuk mempelajari seberapa besar perkembangan siswa dari awal hingga akhir program. Setelah itu, tim yang berdedikasi memberikan bantuan tindak lanjut agar lebih memahami dan melakukan metode belajar mengajar kreatif, serta rak dan buku tentang topik ini, serta panduan literasi digital, untuk membuat berbagai latihan kelas lebih sukses dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa akan belajar tentang STEM (sains, teknologi, teknik, dan matematika) dan kahoot (metode pembelajaran berbasis permainan) serta kurikulum 2013. Akibatnya siswa lebih semangat belajar, motivasi belajarnya meningkat, dan hasil belajarnya meningkat karena peserta kegiatan mengenal dan mampu menggunakan model-model pembelajaran inovatif di kelas. Mereka dengan antusias mendengarkan apa yang dikatakan pembicara, dan banyak yang ingin bertanya tentang pengelolaan kelas dengan memanfaatkan model pembelajaran kreatif serta bagaimana memasukkan STEM ke dalam pekerjaan kelas dan menyempurnakan rencana pembelajaran selama pengenalan materi lokakarya. menggunakan multimedia kahoot sebagai fasilitator pendidikan literasi digital untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Berikut beberapa gambar dari acara tersebut:



Gambar 1. Penyampaian Materi Model Pembelajaran Yang Inovatif

Pelatihan Setelah pelatihan, tim pengabdian membantu instruktur dalam menyusun RPP model pembelajaran baru dan proses pelaksanaan pembelajaran. Guru energik, antusias, dan sangat senang dengan seluruh proses pendampingan. Itu karena beberapa guru masih mengajar dari sudut pandang guru, sementara yang lain mengajar dari sudut pandang siswa. Akibat ketidakjelasan ini, beberapa guru tetap menjadi elemen tentang bagaimana melanjutkan implementasi. Karena itu, instruktur dapat memperoleh manfaat besar dari lokakarya dan pendampingan, yang dapat membantu mereka meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Mengetahui lebih banyak juga membantu dalam mengimplementasikan media kegiatan belajar untuk penunjang, khususnya Kahoot, sebagai alat

pembelajaran pembelajaran *game based learning* agar meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa, serta digunakan untuk mempermudah proses penilaian pembelajaran dan membantu siswa belajar di luar Di kelas, konten Kahoot dapat dibuat yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi semua topik yang diajarkan, tidak hanya di dalam kelas (Sulistiyawati et al., 2021). Oleh karena itu, guru harus melakukan inovasi pembelajaran karena penyesuaian dengan pendidikan abad 21 hanya karakteristik sistem komputer dalam kegiatan belajar mengajar yang mendorong transisi ke pandangan dunia baru pembelajaran menuju pengetahuan, dan zaman digital mencakup semua hidup dapat ditingkatkan dengan mengubah proses siswa minat belajar (Shofia & Ahsani, 2021).



Gambar 2. Praktik Penyusunan RPP Terintegrasi dengan Model Pembelajaran Inovatif

Perwakilan dari KKG 28 SDN 1 Rowokangkung kelas IV dan V mengikuti kegiatan workshop dan pendampingan. Total ada 18 peserta. Hasilnya, tujuan para peserta benar-benar terpenuhi. Dengan kata lain, keberhasilan proyek layanan dapat dinilai dari jumlah orang yang berpartisipasi di dalamnya. Misalnya, data pre-test dikumpulkan sebesar 52% sesudah pemberian materi kepada peserta memiliki 84% dan perkembangan pengetahuan yang dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan 32%. Melalui penggunaan media interaktif seperti kegiatan kahoot dan workshop, guru dan siswa di KKG 28 Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang dapat lebih memahami dan menerapkan model literasi digital baru di kelas mereka. Hasil dari pengabdian masyarakat telah menunjukkan hal ini benar (Hamdayama, 2022; Purba et al., 2021) bahwa setelah mengikuti kegiatan pelatihan, peserta akan dapat memahami materi model pendidikan baru dan memberikan kontribusi yang berharga bagi kesadaran guru tentang bagaimana menggunakan pola pendidikan dan media pendidikan baru yang dapat merangsang siswa di kelas dan menghasilkan kegiatan belajar yang menghibur. Berikut adalah beberapa gambar sesi pendampingan berbasis kahoot untuk literasi digital:



Gambar 3. Praktik Menyusun Materi pada Kahoot

Program Agar kegiatan PKM tersebut berhasil, diperlukan pendampingan ketua kelompok, serta semangat pengajar untuk berkontribusi dalam pengembangan metode pendidikan yang inovatif karena kegiatan tersebut dapat berfungsi secara efisien dan interaktif. Salah satu kendala dalam kegiatan ini adalah adanya kegiatan lain yang dilakukan oleh guru dan sekolah, sehingga menyulitkan kegiatan pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan sekolah. Masalah lainnya adalah tidak semua peserta dapat mengikuti pelatihan dan mencapai perkembangan dengan arahan terbimbing untuk menerapkan kegiatan belajar mengajar baru menggunakan Kahoot karena keterbatasan waktu. Beberapa guru mengatakan mereka kesulitan menerapkan pembelajaran ini karena ketidakmampuan untuk memenuhi kebutuhan; hanya sebagian peserta didik yang memiliki handphone internet dan model handphone yang lebih mahal di kelas. Kegiatan ini berinovasi dalam belajar mengajar tak menyurutkan. Antusiasme siswa tidak berkurang dengan minimnya teknologi, seperti koneksi dan telepon dari tiap siswa (Islami et al., 2022; Yanti & Sumianto, 2021) menggunakan fasilitas dan infrastruktur saat ini, guru dapat menggunakan sumber daya yang ada untuk mendidik siswa tentang empat C dan bagaimana menggunakan teknologi untuk memenuhi tantangan abad ke-21. Salah satu pengajar KKG 28 Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang terpilih untuk menerapkan pendekatan pembelajaran literasi digital yang mengandalkan media berbasis game, khususnya kahoot, untuk mengukur kemajuan siswa. Strategi belajar dengan cara baru menggunakan kahoot Literasi berbasis internet, seperti yang ditunjukkan oleh guru model, meliputi:



Gambar 4. Proses Pendampingan Peserta Pelatihan



Gambar 5. Integrasi Kahoot sebagai Model Implementasi Pembelajaran Inovatif



Gambar 6. Siswa Belajar Presentasi

KESIMPULAN DAN SARAN

Di SD KKG 28 Kecamatan Rowokangkung, pemanfaatan model kegiatan pelatihan belajar mengajar secara kreatif berbasis literasi berbasis internet dan kahoot media permainan pembelajaran fundamental memunculkan Kahoot, platform pembelajaran berbasis game digital. adalah cara yang bagus untuk meningkatkan pemahaman guru tentang model pembelajaran kreatif, serta kemampuan mereka untuk membuat dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Memotivasi KKG untuk terus berkarya dengan cara-cara baru dan kreatif untuk mengedukasi masyarakat secara keseluruhan. Untuk meningkatkan prestasi akademik siswa dan bimbingan yang diberikannya, manajemen sekolah harus serius dalam memilih Mobile dan model untuk lebih mengoptimalkan penggunaan motivasi dan minat guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif melalui penggunaan model dan media pendidikan yang tepat. keterampilan dengan media kahoot.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.

Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interests with respect to the authorship and publication of this article.

REFERENCES

- Barokah, A. (2021). Pengaruh Problem Based Learning dan Sains Teknologi Masyarakat Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 3(1), 70–83.
- Hamdayama, J. (2022). *Metodologi pengajaran*. Bumi Aksara.

- Islami, R. Y., Sucipto, S., & Oktavianti, I. (2022). Pembelajaran Daring di SD 03 Rejosari Tahun Pelajaran 2020/2021. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 769–775.
- Mahfuz, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Konvensional dan Teknologi Informasi Oleh Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 2(1), 55–62.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas inspiratif*. CV Kekata Group.
- Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(2), 109–122.
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sampoerna, S. T., Rahardja, U., Devana, V. T., & Santoso, N. P. L. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran iLearning 2.0 Sebagai Pengabdian Masyarakat Terhadap Pendidikan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46–55.
- Shofia, N. A., & Ahsani, E. L. F. (2021). Pengaruh Penguasaan IT Guru Terhadap Kualitas Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Forum Paedagogik*, 12(2), 201–215.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 56–57.
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-model pembelajaran inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54–64.
- Yanti, N. F., & Sumianto, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang menghambat minat belajar dimasa pandemi covid-19 pada siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 608–614.

