

MENJADI GURU KREATIF MELALUI APLIKASI KAHOOT PADA MGMP MAPEL MATEMATIKA TINGKAT SMP DI KOTA TERNATE

Nurma Angkotasan¹, Diah Prawitha Sari², Winda Syam Tonra³
Wilda Syam Tonra^{4*}, Dahlan Wahyudi⁵, Muhammad Ikhsan⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Khairun, Indonesia

⁴Email: wilda@unkhair.ac.id

ABSTRAK

Masalah motivasi belajar menjadi momok tersendiri yang harus dihadapi guru. Guru sebaiknya mencari cara yang lebih kreatif sehingga suasana kelas tidak membosankan. Berdasarkan observasi di salah satu sekolah SMP anggota MGMP mapel Matematika Kota Ternate sebagai mitra yaitu SMP Negeri 2 Kota Ternate diperoleh informasi bahwa mitra memiliki permasalahan yaitu (a) Pembelajaran kreatif masih belum diterapkan dengan baik di sekolah (b) Dalam proses pembelajaran, guru butuh media yang dapat membantu siswa memahami konsep (c) pemahaman guru dalam menggunakan media secara teknis masih kurang (d) Alat evaluasi berbasis teknologi untuk membantu guru dalam memberikan penilaian masih belum tersedia. Evaluasi dengan aplikasi kahoot menjadi alternatif solusi. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 5 September 2023 pukul 14.00-16.30. Bertempat di SMPN 2 Kota Ternate. Jumlah guru yang bergabung dalam MGMP guru Pendidikan Matematika adalah 21 guru sekota Ternate. Hasil dari evaluasi kegiatan yang di dinilai oleh peserta pelatihan berdasarkan pengisian angket yaitu mencapai 96,46%.

Kata Kunci: Kahoot; guru matematika; teknologi pembelajaran, alat evaluasi, guru kreatif

PENDAHULUAN

Salah satu cara yang dapat untuk mendapatkan hasil optimal dalam pembelajaran kreatif di kelas adalah pemberian tekanan kreatifitas oleh guru (Susanti, 2021). Kreatifitas dapat diukur melalui pendekatan atau metode pembelajaran yang digunakan atau media belajar yang telah disiapkan guru. Menurut Daryanes (2020) Salah satu jenis media yaitu media evaluasi yang dapat dirancang untuk menimbulkan kreatifitas anak dalam belajar. Menurut Daryanes (2020) salah satu media evaluasi berbasis teknologi adalah kahoot yang banyak digunakan di dunia pendidikan. Lime (2018) kahoot adalah aplikasi online dikembangkan dengan format “permainan”. Menurut Nuraeni (2020); Angkotasan et al (2019) kahoot adalah media berbasis kuis interaktif. Kahoot dapat juga digunakan untuk diskusi maupun membuat survey. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya (Bawa, P, 2019; Tóth, Á., Lógó, P., & Lógó, E, 2019). Kahoot adalah media pembelajaran berbasis game yang dimanfaatkan untuk alat evaluasi atau penilaian yang dapat diakses melalui penjelajah web (Zhang, Q., & Yu, Z, 2021).

Kahoot bukan hanya melihat pencapaian siswa di kelas, namun membuat suasana kelas menjadi meriah (Dellos, R, 2015); Wang, A. I., & Tahir, R, 2020); Licorish, S. A.). Rofiyanti (2019) menyatakan bahwa guru sangat terbantuan dengan adanya aplikasi ini. Guru tidak perlu memeriksa secara manual pekerjaan siswa karena secara otomatis kahoot menampilkan skor siswa secara terukur sesuai jumlah soal yang dijawab benar atau salah. Perlu diketahui bahwa dalam memainkan aplikasi, ketepatan menjawab dan kecepatan menjawab adalah dua hal penting karena ada waktu yang terbatas dalam setiap butir soal yang ditampilkan. Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara kepada guru serta kepala sekolah di beberapa sekolah pada kelompok MGMP Mapel Matematika Kota Ternate di awal tahun 2023, ditemukan beberapa permasalahan pada proses pembelajaran. Beberapa diantaranya adalah (a) Pembelajaran kreatif masih belum diterapkan dengan baik di sekolah (b) Dalam proses pembelajaran, guru butuh media yang dapat membantu siswa memahami konsep (c) pemahaman guru dalam menggunakan media secara teknis masih kurang (d) Alat evaluasi berbasis teknologi untuk membantu guru dalam memberikan penilaian masih belum tersedia. Berdasarkan kebutuhan guru MGMP mapel Matematika, pengabdian ini mengusung ide untuk menggunakan aplikasi kahoot dalam proses evaluasi. Maka pelatihan ini diinisiasi oleh Universitas Khairun Prodi Pendidikan Matematika melaksanakan kegiatan pengabdian MGMP mapel Matematika sehingga guru memiliki skill secara teknis dalam menggunakan aplikasi kahoot dan dapat diterapkan di kelas masing-masing.

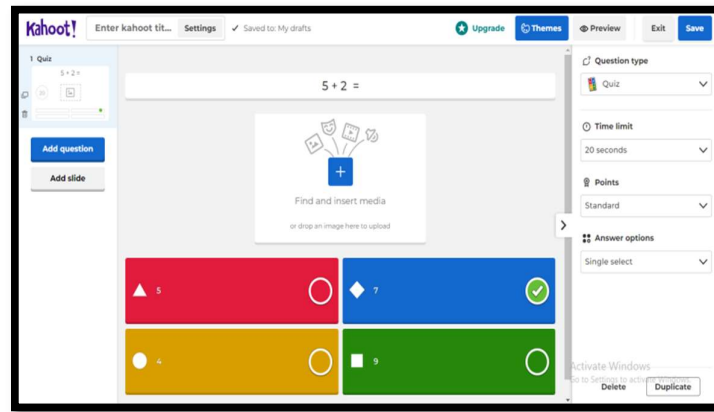
METODE PELAKSANAAN

Pelatihan dilangsungkan di SMPN 3 Kota Ternate pada hari Selasa tanggal 5 September 2023 pukul 14.00-16.30. Jumlah guru yang bergabung dalam MGMP guru Pendidikan Matematika adalah 21 guru sekota Ternate. Ketua kegiatan ini adalah Ibu Nurma Angkotasari, M. Pd dan Anggota oleh Ibu Diah Prawitha Sari, M. Pd. Pemateri disampaikan oleh ahli Kahoot berasal dari Prodi Pend Matematika juga yaitu Ibu Winda Syam Tonra, M. Pd dibantu oleh tim mahasiswa yaitu Ismaharini Umaternate dan Fadillah Ayu. Ada tiga metode pelaksanaan pelatihan yaitu metode presentasi, metode tanya jawab dan diskusi, metode demonstrasi dan evaluasi (Tonra, dkk, 2023; Ikhsan, dkk, 2023):

Metode Presentasi

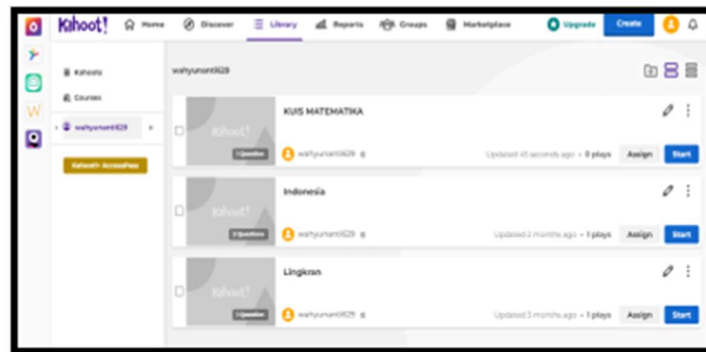
Guru sebagai peserta menerima materi dari tim pengabdian. Adapun yang dibahas dalam presentasi ini yaitu materi kahoot sebagai berikut:

1. Akses kahoot bagi guru melalui <https://getkahoot.com/> dan untuk peserta dapat mengakses kahoot melalui kahoot.id (<https://create.kahoot.it/>) Berikut langkah-langkah dalam mengakses: Silahkan masuk pada <https://getkahoot.com> dan klik log in menggunakan account yang telah dibuat dengan memasukkan email dan password.
2. Kemudian klik create untuk membuat soal dan kita akan di arahkan ke halaman pembuatan soal, setelah soal selesai dibuat klik save.



Gambar 1. Langkah penggunaan kahoot: create

- Setelah create beberapa soal sesuai kebutuhan, tampilan seperti gambar di bawah ini. Silahkan klik tombol start untuk memulai permainan.



Gambar 2. Langkah penggunaan kahoot: start

Metode tanya jawab dan diskusi

Tim mempresentasikan materi pelatihan di depan peserta kemudian memperislahkan peserta untuk tanya jawab dan diskusi.

Metode demonstrasi

Tim mengajari peserta teknis membuat kuiz atau soal pada aplikasi Kahoot baik melalui gadget masing-masing atau laptop. Sebelumnya, guru telah diajarkan cara membuat akun yang dibutuhkan hanya email dan pasword yang dibuat.

Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan wajib dalam sebuah pelatihan. Tim memberikan pretest dan postest serta membandingkan hasil keduanya sebagai pencapaian pelatihan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)

Dokumentasi Pembukaan Acara PKM

Tim tiba pukul 08.00 di Aula SMPN 2 Kota Ternate. Tim disambut oleh Ibu Kepala Sekolah dan Wakasek SMPN 2.



Gambar 3. Dokumentasi pembukaan

Deskripsi kondisi pelatihan

Dokumentasi seluruh peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan.



Gambar 4. Kondisi pelaksanaan pelatihan.

Deskripsi Tahap diskusi dan tanya jawab antar pemateri dan peserta

Pada sesi ini, tim memberikan petunjuk, arahan cara menggunakan aplikasi Kahoot.



Gambar 5. Guru bertanya tentang aplikasi Kahoot

Deskripsi Pembuatan soal Kahoot dan cara memainkan Kahoot oleh peserta



Gambar 6. Guru memainkan Kahoot

Sesi foto bersama dengan para peserta bapak/ibu guru dari MGMP guru geografi dan IPS SMP dan SMA sekota Ternate.



Gambar 7. Sesi foto bersama setelah pelatihan

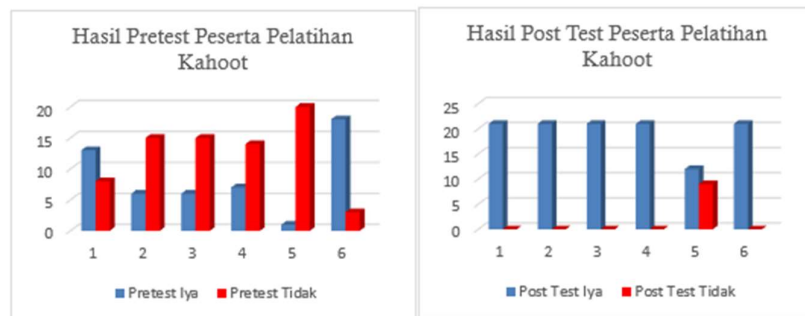
Evaluasi Penyelenggaraan Pelatihan Kahoot

Berikut adalah pertanyaan pretest dan Posttest dan jawaban peserta pelatihan

Tabel 1. Hasil Pretest dan Post Test Peserta Pelatihan Kahoot

No	Pertanyaan	Pretest		Post Test	
		Iya	Tidak	Iya	Tidak
1	Pernahkah Bapak, Ibu, Saudara mendengar tentang Kahoot ?	13	8	21	0
2	Apakah Bapak, Ibu, Saudara dapat mengakses website Kahoot melalui smartphone/laptop ?	6	15	21	0
3	Apakah Bapak, Ibu, Saudara dapat menggunakan website Kahoot tersebut melalui smartphone /leptop ?	6	15	21	0
4	Apakah Bapak, Ibu, Saudara mengetahui manfaat dari Kahoot tersebut ?	7	14	21	0
5	Pernahkah Bapak, Ibu, Saudara menggunakan Kahoot melalui smartphone saat ada KBM Matematika di kelas ?	1	20	12	9
6	Apakah Bapak, Ibu, Saudara mempunyai keinginan untuk menggunakan website tersebut sebagai alat pengajaran dan pembelajaran Matematika di kelas ?	18	3	21	0

Berdasarkan tabel 1 terlihat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pretest dan post test, pada hasil post test terlihat dari enam pertanyaan hanya tersisa 1 pertanyaan yang peserta pelatihan yang menjawab tidak, hal ini disebabkan karena pertanyaan dari angket yang diberikan yakni “Pernahkah Bapak, Ibu, Saudara menggunakan Kahoot melalui smartphone saat ada KBM Matematika di kelas ?” pada pertanyaan ini beberapa guru menjawab tidak dikarenakan mereka baru selesai mengikuti pelatihan Kahoot ini.



Gambar 8. Hasil Pretest dan Post Test Peserta Pelatihan Kahoot

Tabel 2. Pertanyaan yang diberikan kepada peserta pelatihan melalui lembaran angket

No	Pertanyaan
1	Seberapa Relevan Pelatihan Ini Bagi Guru Dalam Pembelajaran
2	Penilaian Bapak/Ibu Terhadap Isi Pelatihan Yang Diberikan
3	Penilaian Bapak/Ibu Terhadap Bahan Pelatihan Yang Diberikan
4	Penilaian Bapak/Ibu Terhadap Narasumber
5	Apakah Tujuan Pelatihan Jelas?
6	Apakah Agenda Pelatihan Jelas?
7	Apakah Bapak/ibu Merasa Puas Mengikuti Pelatihan ?
8	Sebutkan Dua Hal Positif yang Bapak/ibu Temui Selama Mengikuti Pelatihan!

Ada 7 pertanyaan yang akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini, dan 1 pertanyaan esai yaitu menyebutkan dua hal positif selama pelatihan.

Tabel 3. Hasil Evaluasi dan Monitoring Kegiatan

	Pertanyaan Ke-							
Responden	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah
AP	5	4	4	4	5	4	5	31
AN	5	4	5	5	5	4	4	32
HH	5	5	4	4	5	5	5	33
JA	5	5	5	5	4	5	4	33
JS	5	5	5	5	4	4	5	33
MT	5	5	5	5	5	4	5	34
NIB	5	4	4	4	5	5	5	32
NA	5	5	5	5	5	5	5	35
NI	5	5	5	5	5	5	5	35
NHH	5	5	5	5	5	5	5	35
RA	5	5	5	5	5	5	5	35

RM	5	5	5	5	5	5	5	35
RUA	5	5	5	5	5	5	5	35
SS	5	5	5	5	5	5	5	35
SH	5	5	5	5	5	5	5	35
SS	5	5	5	5	5	5	5	35
SY	4	4	4	4	4	4	4	28
SUH	5	5	5	4	4	5	5	33
WSL	5	5	5	5	5	5	5	35
WLS	5	5	5	5	5	5	5	35
YI	5	5	5	5	5	5	5	35
Total								709

Skor maksimal adalah 5 disetiap pertanyaan. Karena ada 21 orang peserta dengan jumlah pertanyaan sebanyak 7. Maka skor maksimal adalah $21 \times 7 \times 5 = 735$. Presentasi hasil evaluasi adalah $(\text{skor perolehan})/(\text{skor maksimal}) \times 100\% = 96,56\%$. Hasil dari evaluasi kegiatan yang di dinilai oleh peserta pelatihan berdasarkan pengisian angket yaitu mencapai 96,46% . Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan dilaksanakan dengan baik dan mendapat respon yang positif dari para guru Matematika SMP di Kota Ternate. Selain hasil evaluasi di tabel 3 di atas, tim juga menanyakan pertanyaan essai lainnya kepada peserta yaitu “Sebutkan Dua Hal Positif yang Bapak/ibu Temui Selama Mengikuti Pelatihan!” Beberapa jawaban peserta pelatihan berikut mewakili jawaban peserta lain:

1. Aplikasi kahoot bisa menambah semangat belajar anak-anak
2. Dapat menggunakan aplikasi Kahoot sebagai guru
3. Kahoot dapat digunakan selama PBM dengan menyenangkan
4. Dapat ilmu yg sangat menarik dan Dapat aplikasi yg menarik
5. Belajar akan lebih interaktif
6. Mendapatkan ilmu baru tentang metode evaluasi pembelajaran matematika
7. Menyenangkan dan bermanfaat
8. Penyusunan soal pada aplikasi kahoot dan penggunaanya dalam PBM di kelas

Berdasarkan hasil pengabdian ini, ditemukan fakta bahwa dengan kahoot bukan hanya untuk assesment berbasis teknologi tapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, seperti pada saat pelatihan ini, guru menjadi tertarik dan meningkatkan motivasi mereka. Hasil pengabdian ini juga sejalan dengan penelitian oleh Correia, M., & Santos, R. (2017) dan Zarzycka-Piskorz, E. (2016) bahwa siswa menunjukkan keterlibatan, motivasi dan partisipasi yang lebih besar dalam menggunakan aplikasi ini menjadi keutamaan penting dalam implementasi kahoot.

SIMPULAN

Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Berdasarkan kebutuhan guru di MGMP mapel matematika, guru membutuhkan alata evaluasi yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, pelaksanaan pelatihan ini diinisiasi oleh dosen Prodi Pendidikan Matematika Universitas Khairun. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 5 September 2023 pukul 14.00-16.30.

Bertempat di SMPN 2 Kota Ternate. Jumlah guru yang bergabung dalam MGMP guru Pendidikan Matematika adalah 21 guru sekota Ternate. Hasil dari evaluasi kegiatan yang di dinilai oleh peserta pelatihan berdasarkan pengisian angket yaitu mencapai 96,46%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan dilaksanakan dengan baik dan mendapat respon yang positif dari para guru Matematika SMP di Kota Ternate.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala SMPN 2 Kota Ternate Ibu Nurhayati Pandawa dan Wakasek Kurikulum Bapak Safruddin Sadaralam serta bapak/ibu guru yang telah mengikuti pelatihan ini dengan antusias. Kepada Universitas Khairun sebagai pemberi dana Hibah PKM TA dengan Nomor 3231/ PENG_ PKM/ AM /2023.

DAFTAR RUJUKAN

- Angkotasana, N., Tonra, W. S., & Taib, S. (2019). The excess of Kahoot for pre-service teacher as an evaluation tool. *International Journal on Teaching and Learning Mathematics*, 2(1), 15-20.
- Bawa, P. (2019). Using Kahoot to inspire. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(3), 373-390.
- Correia, M., & Santos, R. (2017, November). Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education. In *2017 International Symposium on Computers in Education (SIIE)* (pp. 1-4). IEEE.
- Daryanes, Febblina. & Deci Ririen. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa. 3(2): 174-175.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional technology and distance learning*, 12(4), 49-52.
- Ikhsan, M., Safitri, Y. A., Panigfat, M. F., Abdullah, A., & Tonra, W. S. (2023). Pelatihan pembuatan peta digital berbantuan software arcgis untuk guru geografi dan ips melalui kegiatan mgmp kota ternate. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 5(1), 110-118.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1-23.
- Lime. (2018). Pemanfaatan Media Kahoot pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD ditinjau dari Kerja Sama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMPN 5 Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019. Skripsi. Yogyakarta.
- Nuraeni, Irna. Dkk. (2020). Implementasi Focusky Dan Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika. *Jurnal Derivat*. 7(2): 47
- Rofiyarti, Fitri & Anisa Yunita Sari. (2019). Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform Kahoot! Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi* 3(3b): 10.
- Susanti, Rizki. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Peserta Didik. Skripsi. Lampung.
- Tonra, W. S., Angkotasana, N., Sari, D. P., Ikhsan, M., & Tonra, W. S. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1).

- Tóth, Á., Lógó, P., & Lógó, E. (2019). The Effect of the Kahoot Quiz on the Student's Results in the Exam. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, 27(2), 173-179.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar?. *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4507-4535.