

PANDUAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DARING INTERAKTIF BERBASIS *KAHOOT* SEBAGAI BAHAN PELATIHAN BAGI GURU

¹Habibi, ²Baiq Azmi Sukroyanti, ³Lovy Herayanti, ⁴Wirawan Putrayadi, ⁵Bq. Rina Amalia Safitri

^{1, 2, 3}Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Pendidikan Mandalika

^{4, 5}Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Mandalika

Corresponding Autor: nuha0909@gmail.com

Abstrak: Salah satu komponen pembelajaran daring yang wajib dimiliki guru adalah komponen penguasaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dan bisa diaplikasikan dalam kelas daring. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah untuk mendesain panduan pembelajaran yang dapat membantu dan memandu guru dalam mengkreasi media pembelajaran daring yang tepat serta bisa diterapkan ke siswa. Metode yang diterapkan dalam pengabdian ini mengikuti langkah-langkah penyusunan panduan desain pembelajaran *kahoot* yakni instalasi *account setting*, *input* konten, dan *release*. Produk yang dihasilkan dari kegiatan adalah panduan praktis penggunaan aplikasi pembelajaran daring berbasis *kahoot*. Platform *kahoot* ini diharapkan menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam bervariasi penggunaan media pembelajaran interaktif dan bisa diimplementasikan di kelas daring. Kedepannya, panduan ini dapat digunakan sebagai bahan pelatihan untuk membantu guru dalam memampukan kegiatan pembelajaran daring yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa mampu mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan.

Kata Kunci: *Desain media, Pembelajaran daring, Interaktif, Kahoot!*

Abstract: One of the online learning skills that teachers must have is a component of mastery of learning media that is attractive, interactive, and effective and can be applied in online classes. The purpose of this community service is to design learning that can help and guide teachers in creating appropriate online learning media that can be applied to students. The method used is in accordance with the steps for preparing the Kahoot! namely creating an account, submitting content, and releasing. The output is focused on a practical guide to the use of online learning applications based on Kahoot!. The kahoot platform is expected to be an alternative for teachers in varying the use of interactive learning media and can be implemented in online classes. In the future, this guide can be used as training material to assist teachers in creating interactive and fun online learning activities so that students are able to achieve the desired learning competencies.

Keywords: Media design, Online learning, Interactive, Kahoot!

PENDAHULUAN

Saat ini seluruh masyarakat dunia sedang diselimuti kekhawatiran terhadap salah satu virus berbahaya di dunia, yaitu virus Covid-19. Virus yang pertama kali muncul di salah satu sebuah pasar makanan yang menjual berbagai jenis hewan hidup maupun sudah mati di Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok telah tersebar di seluruh dunia, termasuk Indonesia sejak awal bulan Maret 2020 (Syafri dan Hartati, 2020). Virus yang memiliki daya tular yang sangat cepat ini telah merubah tatanan kehidupan manusia di dunia, terutama di Negara Indonesia. Indonesia sendiri telah terkena dampak penularan virus ini dengan sangat cepat sekali sehingga mempengaruhi berbagai sektor kehidupan seperti proses pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu sektor kehidupan di Indonesia yang merasakan dampak yang begitu besar akibat adanya pandemi Covid-19 ini. Salah satu sektor pendidikan yang terkena dampak yang sangat signifikan adalah proses pembelajaran di sekolah. Sekolah sebagai tempat interaksi warga sekolah khususnya guru dan siswa menjadi tempat yang beresiko tinggi terjadi penularan virus ini. Zahrotunnimah (2020) mengatakan bahwa untuk mencegah penularan Covid-19 di sekolah, pemerintah

melalui (Kemdikud RI, 2020) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan yang menyatakan bahwa meliburkan atau pelaksanaan pembelajaran tingkat sekolah dan perguruan tinggi dilaksanakan secara *online*. Trisnadewi, K., & Muliani (2020) mengatakan bahwa pembelajaran daring mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri. Sehingga, kondisi pandemi saat ini membuat guru harus memikirkan pola interaksi dengan siswa agar proses pembelajaran tetap bisa berjalan efektif. Kebijakan ini berlaku di seluruh sekolah di seluruh Indonesia. Kebijakan ini berlaku di seluruh jenjang pendidikan mulai sekolah dini sampai sekolah menengah atas, sekolah swasta maupun negeri. Dampak terbesar dari kebijakan ini adalah adanya perubahan proses pembelajaran. Menurut Pane dan Darwis, 2017 pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Guru dituntut harus mampu menerapkan pembelajaran daring yang efektif, di sisi lain kita masih banyak menemukan masih banyak guru memiliki kemampuan terbatas dalam pembelajaran daring (Santika, 2020). Motivasi dan persepsi negatif tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu factor yang menyebabkan guru minin kemampuannya dalam pembelajaran daring (Ningsih, 2020; Andini, 2020; Maulana, dan Hamidi, 2020). Padahal Hamdani, A. R., & Priatna (2020) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting bagi seorang pendidik. Faktor lain yang menyebabkan terhambatnya pembelajaran daring adalah miskinnya 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* (Yanti, 2020; Fajrin, 2021; Marthisilya dan Astuti, 2020). 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. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh (Abdullah, 2018) bahwa anak-anak berharap agar sekolah tidak terlalu banyak memberikan tugas dan komunikasi dua arah antara guru dan murid dirasa lebih efektif. Ketidaktersediaan sarana dan prasarana yang dimiliki guru menjadi juga menjadi penyebab terhambatnya kegiatan pembelajaran daring (Rachmat dan Krisnadi, 2020).

Pesatnya perkembangan ICT, membuat guru harus menguasai pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas (Hikmat, et al., 2020). Agar pembelajaran berjalan lebih menarik dan efektif, maka guru harus mengenal dan mampu mengoperasikan berbagai macam media atau *platform* pembelajaran daring yang efektif dan interaktif.

Berdasarkan kajian di atas, maka diperlukan keahlian tambahan bagi guru-guru dalam penggunaan teknologi informasi khususnya terkait dengan aplikasi/*software* pembelajaran. Penguasaan teknologi relative membutuhkan waktu yang lama, sedangkan proses pembelajaran secara harus tetap berlangsung sesuai dengan jadwalnya secara daring. Salah satu alternatif untuk memudahkan guru-guru dengan cepat menguasai berbagai aplikasi pembelajaran online adalah melalui buku panduan. Panduan aplikasi pengelolaan pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai referensi

tambahan ketika guru mendapatkan pelatihan-pelatihan. Pembuatan fasilitas tambahan berupa panduan desain pembelajaran daring ini merupakan bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Luaran dari kegiatan ini berupa panduan untuk mendesain *platform* pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot* aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat tugas-tugas dalam bentuk *quiz* yang menarik. *Platform* ini diharapkan mampu memfasilitasi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran daring yang interaktif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pembuatan panduan aplikasi *Kahoot* ini berlangsung selama dua minggu sebagai bahan pelatihan bagi guru-guru khususnya di Lingkungan MA NW Lenek Lauk. Metode yang diterapkan dalam pengabdian ini mengikuti langkah-langkah penyusunan panduan desain pembelajaran *kahoot* yakni instalasi, *input* konten, dan *release*. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. *Account Setting*

Kahoot merupakan aplikasi online yang bersifat *free access* khususnya bagi pendidik yang sekaligus dapat berperan sebagai *admin*. Pada tahapan ini, *admin* melakukan instalasi *account* dengan mengakses *link* resmi *Kahoot* yakni <https://getkahoot.com>. *Link* tersebut selanjutnya akan mengarahkan *admin* untuk mengisi beberapa instruksi seperti peran (contoh: *educator/student*), institusi, membuat *username*, mengisi alamat email aktif, dan membuat *password*.

2. *Input* konten

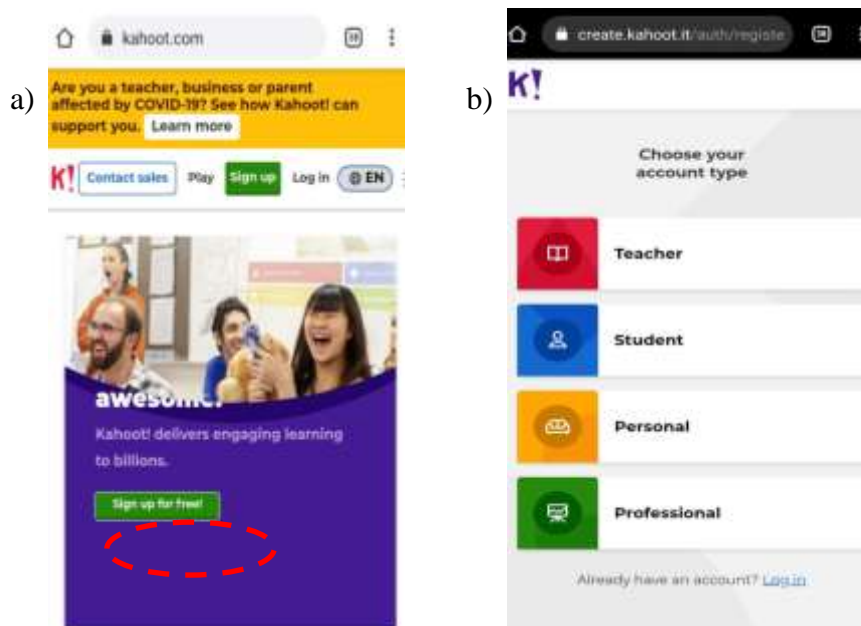
Pada tahapan ini, *admin* yang dalam hal ini adalah *educator's* harus memutuskan apakah ingin membuat konten tentang pertanyaan diskusi, survei, atau kuis. Konten ini harus dipilih salahsatu saja. Apabila *admin* ingin membuat konten lainnya, maka *admin* dapat melakukan duplikasi dan mengedit konten sebelumnya sesuai kebutuhan.

3. *Release*

Tahapan *release* dilakukan ketika desain pembelajaran telah siap digunakan dalam proses pembelajaran.

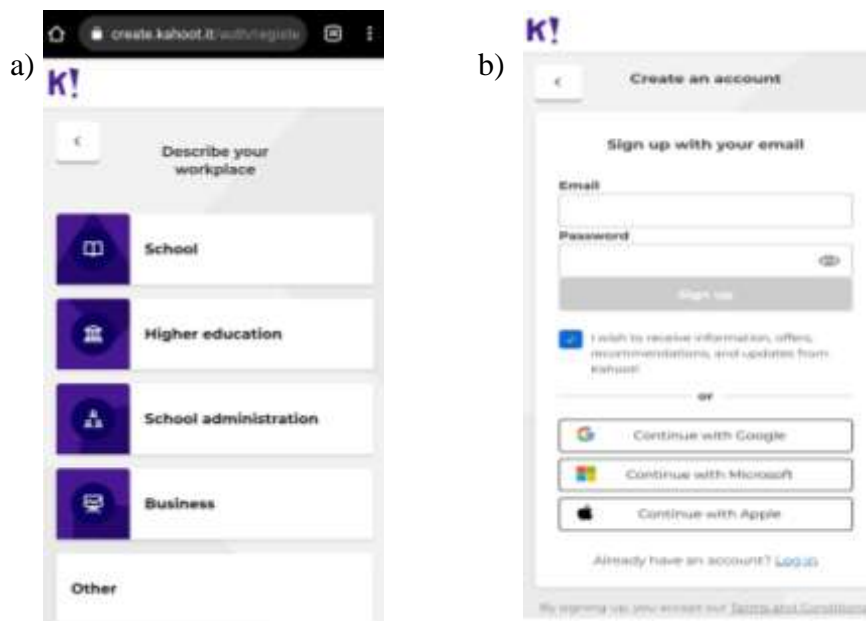
HASIL PENGABDIAN

Siswa semestinya akan seringkali menyatakan pengalaman luar biasa terhadap guru yang menggunakan strategi pembelajaran aktif untuk membuat semua siswa ikut terlibat disetiap topik pembelajaran (Alifah, 2019). Terkadang guru juga mengalami kesulitan untuk membuat beberapa siswa berpartisipasi dalam kegiatan dan diskusi kelas (Kadir, 2015). Guru harus dapat menilai apakah mereka benar-benar belajar dan mempertahankan pemahaman mereka tentang apa yang dipelajari. Aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu solusi baru untuk menciptakan cara yang menyenangkan dan interaktif bagi semua siswa untuk belajar dan memahami informasi. Layanan *Kahoot!* saat ini memungkinkan guru untuk dapat mengaksesnya secara gratis. Langkah pertama dapat dilakukan dengan membuka *link*: <https://getkahoot.com> kemudian klik tab yang bertuliskan "*sign up for free*" seperti tampilan di bawah ini.



Gambar 1. a) Tampilan awal untuk melakukan *register* pada menu *sign up*; b) Tampilan untuk memilih tipe *account*

Pada Gambar 1 di atas menampilkan *menu* untuk melakukan pendaftaran dan tipe *admin*. Pada tahapan ini, *admin* dapat memilih peran sebagai guru. *Menu* selanjutnya akan diarahkan untuk mengisi tentang institusi, alamat email, dan membuat kata sandi seperti pada tampilan Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. a) Tampilan *Menu* untuk Memilih Institusi; b) Tampilan *Menu* untuk Mengisi *Email* dan *Password*

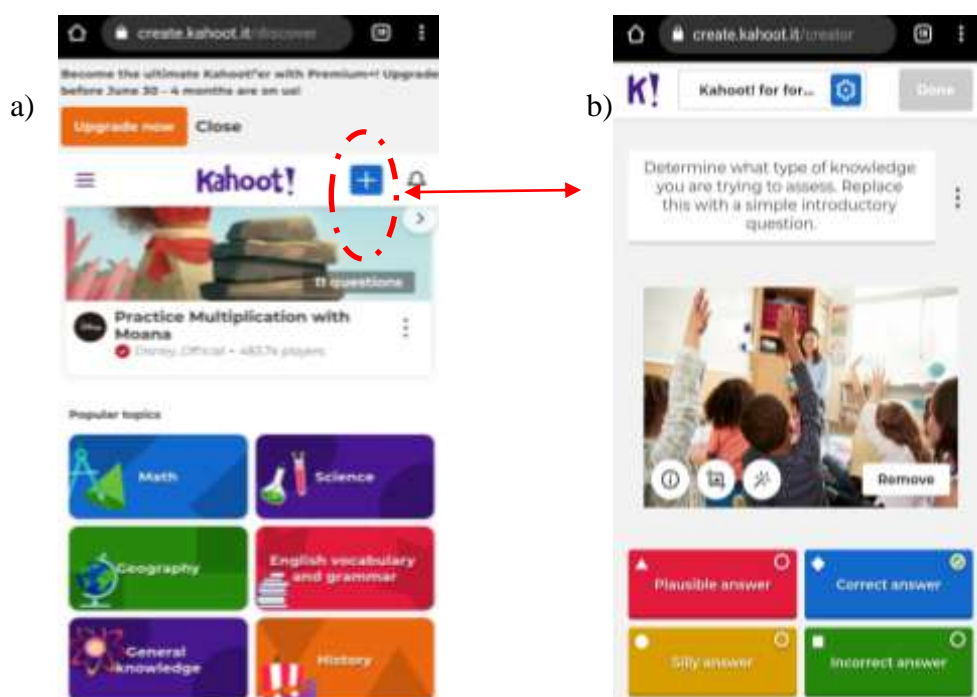
Gambar 2 menunjukkan tampilan akhir aplikasi *Kahoot!* dalam proses register akun khususnya guru yang sekaligus sebagai *admin*. Setelah register akun selesai, maka admin akan diarahkan untuk masuk ke fitur pengaturan lingkungan belajar menggunakan *Kahoot!*. Fitur-fitur ini disediakan dalam dua kategori yakni yang dapat diakses secara gratis dengan salah satu kelebihanannya mampu menampung pengguna (student) dengan maksimal 100 orang sedangkan untuk akun berbayar dengan maksimal 200-2000 orang siswa.

Langkah kedua dalam hal ini adalah *input* konten. Pada langkah ini, *admin* dapat mengklik menu pada *content recommendations* setelah email dan *password* selesai dibuat. Admin dapat melakukan input konten dengan memilih salah satu dari tiga *form* gratis yang direkomendasikan yakni apakah guru sebagai *admin* akan melakukan presentasi, mengajar dengan *online whiteboard*, atau memberikan soal-soal latihan berbentuk quis seperti tampilan Gambar 3 di bawah.



Gambar 3. Tampilan Ppemilihan Konten

Pada kasus ini, *admin* memilih menu untuk membuat soal-soal latihan via quis (*discover games*). Selanjutnya, admin akan diarahkan ke halaman *create* konten untuk membuat quis sesuai dengan materi yang diinginkan. Pada fitur ini terdapat beberapa topik-topik yang sering digunakan secara umum seperti *math*, *science*, *geography*, *history*, dan banyak lagi. Apabila admin tidak menemukan topic konten yang sesuai, maka dapat dilakukan dengan mendesain sendiri melalui menu *add content* seperti tampilan Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. a) Tamplinan Pemilihan *Topic* Konten; b) Tampilan Desain Konten dan Opsi Jawaban

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *Kahoot!* adalah aplikasi untuk menyampaikan ataupun menyajikan pertanyaan/quis kepada siswa dengan menyediakan opsi jawaban (*multiple choice*) (Gambar 4b). Menariknya, pertanyaan-pertanyaan ini dapat di desain dalam bentuk *game* yang dapat dimainkan siswa baik secara individu atau dalam kelompok. Pilihan ganda kemudian dapat diproyeksikan pada layar kelas belajar *online*. Setiap pertanyaan memiliki batas maksimal 95 karakter, dapat ditampilkan mulai dari 5 detik hingga 2 menit, dan dibatasi hingga empat opsi pilihan jawaban. Siswa yang ingin menjawab pertanyaan quis hanya perlu membuat *username* saja yang dapat digunakan selama satu semester agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan perangkat elektronik pribadi siswa (misalnya, laptop, *smartphone*, atau *tablet*). Setelah setiap pertanyaan dijawab, jawaban yang benar akan ditampilkan dan akan menampilkan penerima poin tertinggi (seperti halnya pada permainan *game online*). Setiap saat, admin dapat melacak kemajuan dan skor siswa. Admin dapat mendesain soal quis semenarik mungkin, karena fasilitas *Kahoot!* menyediakan opsi *upload* pertanyaan dalam bentuk *video* maupun *picture* (Gambar 4b).

Tahapan ketiga adalah *release* yang merupakan tahapan penggunaan aplikasi untuk disebarkan kepada peserta didik. Siswa yang mengikuti kelas berjalan dapat diinstruksikan untuk mengakses *link* <https://kahoot.it/> dan membagikannya sebuah PIN untuk dapat mengakses quis tersebut. Siswa umumnya lebih menyukai tantangan yang menggunakan kemampuan review materi kelas dengan format permainan. *Kahoot!* sendiri dapat membantu mereka mempertahankan materi karena disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menghibur. Setiap pertanyaan dalam bentuk *game* dapat dimainkan lebih dari satu kali, *admin* dapat mengulang *game* quis tersebut untuk memungkinkan siswa memahami jawaban mereka ketika sebelumnya ternyata salah.

Kedepannya, publikasi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk menerapkan *Kahoot!* dalam mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, hasil kajian ini juga menjadi salah satu poin awal sebelum guru diberikan pelatihan terkait dengan penggunaan aplikasi *Kahoot!* di kelas belajar *online*. Pernyataan ini dibuktikan oleh fitur-fitur *Kahoot!* yang dapat didesain untuk menyajikan topic-topik baru yang sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa (Mada dan Anharudin, 2019; Plump dan LaRosa, 2017). Kelebihan tambahan dari aplikasi ini selain menyajikan quis yakni dapat mensurvei kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran untuk menentukan sejauh mana siswa memiliki pemahaman tentang topik tersebut. Dampak positifnya yakni dapat memudahkan admin/guru dalam memilih konten materi dan mengidentifikasi poin-poin penting untuk ditekankan dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Kahoot! merupakan salah satu aplikasi daring yang digunakan untuk mendesain pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Platform kahoot* ini menampilkan fitur-fitur yang baru dan unik yang diharapkan menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam bervariasi penggunaan media pembelajaran interaktif dan bisa diimplementasikan di kelas daring. Tahapan penggunaan *Kahoot!* juga relatif mudah yakni dengan mengikuti langkah-langkah panduan desain yang diantaranya *account setting*, *input* konten, dan *release*.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Undikma atas *support* finansial yang telah diberikan sehingga salah satu bagian dari kegiatan pengabdian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Syafrida, S., & Hartati, R. (2020). Bersama melawan virus covid 19 di Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(6), 495-508.
- Zahrotunnimah, Z. (2020). Langkah taktis pemerintah daerah dalam pencegahan penyebaran virus Corona Covid-19 di Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 247-260.
- Trisnadewi, K., & Muliani, N. M. (2020). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *COVID-19: Perspektif Pendidikan*, 35.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19.
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 124-132.
- Andini, N. F. (2020). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa Masa Pandemi Covid-19. *Academia. Edu*.
- Maulana, H. A., & Hamidi, M. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring pada mata kuliah praktik di pendidikan vokasi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 224-231.

- Hamdani, A. R., & Priatna, A. (2020). Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kabupaten Subang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 1-9.
- Yanti, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Strategi Giving Question and Getting Answer pada Pembelajaran Daring Biologi Via Whatsapp. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(2), 101-108.
- Fajrin, L. (2021). KEBIJAKAN KEPALA SEKOLAH TERHADAP PEMBELAJARAN DARING VIA WHATSAPP GROUP DI ERA COVID-19 (STUDI KASUS DI MI MIFTAHUL HUDA JEPARA). *BASICA: Journal of Arts and Science in Primary Education*, 1(1), 1-15.
- Marthisilya, D., & Astuti, F. (2020). PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (TARI) DARING VIA WHATSAPP DI SMP NEGERI 11 SOLOK SELATAN. *SENDRATASIK UNP*, 9(2).
- Abdullah, W. (2018). Model blended learning dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855-866.
- Rachmat, A., & Krisnadi, I. (2020). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online) Untuk Siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19. *Magister Teknik Elektro Universitas Mercu Buana*, 1-7.
- Hikmat, H., Hermawan, E., Aldim, A., & Irwandi, I. (2020). Efektivitas pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19: Sebuah survey online. *LP2M*.
- Alifah, F. N. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Afektif. *Tadrib*, 5(1), 68-86.
- Kadir, S. F. (2015). Strategi Pembelajaran Afektif untuk Investasi Pendidikan Masa Depan. *Al-Ta'dib*, 8(2), 135-149.
- Mada, R. D., & Anharudin, A. (2019). How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students). *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(5), 422-427.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.