

## **Workshop Pembuatan *Game Based Learning* Berbantuan Kahoot dalam Pembelajaran MIPA untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik**

### ***Kahoot-Assisted Game Based Learning Creation Workshop in Mathematics and Natural Sciences Learning to Increase Student***

Muhammad Arie Firmansyah<sup>1\*</sup>, Sigit Raharjo<sup>2</sup>, Barra Purnama Pradja<sup>3</sup> & Yenni<sup>4</sup>

<sup>1\*,2,3,4</sup> Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

\*Corresponding author: E-mail: arieabusyamil@gmail.com

---

#### **Abstrak**

Pada masa ini, pelibatan teknologi, kecerdasan buatan dan pemakaian aplikasi pintar makin dibutuhkan demi mempermudah aktifitas guru dan siswa sekaligus menimbulkan motivasi untuk belajar. Tema Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan pada SMK Avicena ini adalah Pembuatan *Game Based Learning* Berbantuan Kahoot Dalam Pembelajaran Mipa Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik. Selain itu, aplikasi teknologi dengan word wall yang sangat bervariasi memungkinkan menambahkan ornamen seperti gambar, Video dan kuis. Fitur-fitur tersebut diprediksi akan membuat pembelajaran semakin menarik akan memotivasi minat siswa untuk belajar. Diharapkan, dari kegiatan ini guru dapat memiliki word wall juga Kahoot minimal satu materi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Peserta dari kegiatan ini adalah seluruh guru guru SMK Avicena yang beralamat di jalan Raya Rajeg, Mauk, Kecamatan Rajeg, Kabupaten Tangerang. Pada pelaksanaannya, dosen dibantu oleh mahasiswa dengan tujuan melibatkan, mengenalkan, serta mengajak mahasiswa agar dapat berinteraksi mempelajari materi dan aplikasinya pada dunia nyata. Secara umum, kegiatan berjalan lancar, dan peserta dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh dosen

**Kata Kunci:** *Game Based Learning*; Kahoot; Pembelajaran MIPA

---

DOI:

## PENDAHULUAN

Keberhasilan guru dalam mengajar sangat penting. Indikator keberhasilan guru dalam mengajar masih mengacu pada nilai siswa. Artinya pada hasil belajar siswa secara kognitif. Hasil belajar yang baik tentu menjadi idaman bagi semua guru. Namun, hal tersebut ternyata tidak mudah. Hasil belajar yang maksimal dapat dimaksimalkan pada proses belajar.

Kebermaknaan hasil belajar sangat tergantung pada prosesnya. Proses belajar sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran. Media berperan dalam proses belajar sebagai sarana dalam Belajar merupakan proses mentransfer ilmu dari guru kepada siswa, dengan harapan siswa dapat menerima ilmu tersebut dengan baik dan benar. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa pada materi yang disampaikan oleh guru. Tentunya dalam proses belajar ini tidak semua siswa bisa menyerap semua ilmu yang disampaikan oleh guru, sehingga dalam kelas ada siswa yang cepat menerima pelajaran, ada juga yang menerima sebagian saja, bahkan ada sama sekali anak tidak bisa menerima apa yang disampaikan oleh guru.



Gambar 1. Kahoot

(<https://www.erickunto.com/>)

Era industri 5.0 sudah mulai disosialisasikan di Indonesia sejak tahun 2021 sejak pertama kalinya di kenalkan di

Jepang tahun 2019 dulu. Di era ini, masyarakat dipaksa untuk lebih akrab lagi dengan teknologi.

Tidak dipungkiri, kehadiran teknologi membawa kemudahan dan efisiensi yang sangat besar. Terutama dalam efisiensi waktu, jarak, biaya, dan tenaga. Demikian pula di pembelajaran dan pengajaran. Bahan ajar yang tersentuh oleh teknologi akan lebih menarik dan membawa efisiensi baik bagi guru maupun siswa. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis IT yang menarik adalah Kahoot.

Ada dua langkah yang harus kita lakukan dalam bermain kuis dalam permainan Kahoot. Langkah pertama adalah membuat kuis kahoot, dan langkah kedua adalah memainkan kuis kahoot. Untuk membuat kuis dalam kahoot, anda dapat masuk ke <https://create.kahoot.it/>. Jika masih belum memiliki akun, lakukan registrasi terlebih dahulu. Kamu dapat menggunakan akun email gmail untuk melakukan registrasi. Berikutnya anda dapat mulai membuat kuis. Dalam proses pembuatan kuis, anda dapat menambahkan soal, alternatif jawaban, menentukan jawaban yang benar, dan pengaturan lain yang diperlukan. Setiap kuis yang dibuat secara otomatis tersimpan pada akun kahoot, jadi kamu dapat melihat kuis yang telah dibuat sebelumnya. Setelah kuis selesai dibuat, kamu dapat memainkan kuis di dalam kelas. Kuis yang akan dimainkan di dalam kelas diidentifikasi dengan sebuah PIN. Sebelum siswa mulai menampilkan kuis, anda harus mempublikasikan PIN terlebih dahulu, selanjutnya siswa dapat memainkan kuis baik secara individual maupun berkelompok melalui

<https://kahoot.it/> dan memasukkan PIN yang telah diberikan. Selama kuis berjalan, anda memegang kontrol penuh terhadap kuis. Kamu dapat mengatur kapan soal akan ditampilkan. Pada akhir kuis, kahoot menampilkan hasil dari kuis, dan kamu dapat melihat skor perolehan yang dikumpulkan oleh siswa atau kelompoknya.

Penggunaan kahoot sebagai salah satu media pembelajaran memang masih sangat jarang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah terutama di indonesia, namun tidak menutup kemungkinan dengan perkembangan teknologi yang terus mengalami perubahan yang signifikan. Penggunaan kahoot sebagai salah satu media pembelajaran akan menjadi pilihan utama guru dalam mengajar, dengan menggunakan kahoot guru dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Diluncurkan pada Agustus 2013 dari Norwegia, Kahoot sekarang dimainkan oleh lebih dari 50 juta orang di 180 negara. Dirancang untuk dapat diakses untuk ruang kelas dan lingkungan belajar lainnya di seluruh dunia, Kahoot's permainan belajar ("Kahoots") dapat dibuat oleh siapa saja dan tidak dibatasi untuk tingkat usia atau subjek.

Namun demikian, sebelum menggunakan Kahoot kita perlu mengetahui Kelebihan dan Kekurangan Kahoot sebagai media pembelajaran. Kekurangan Kahoot antara lain: (1) Tidak semua guru yang update dengan teknologi; (2) Fasilitas sekolah yang kurang memadai; (3) Anak-anak gampang

terkecoh untuk membuka hal lain; (4) Terbatasnya jam pertemuan di kelas;

(5) Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.

Sedangkan kelebihan Kahoot antara lain: (1) Suasana kelas dapat lebih menyenangkan; (2) Anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar; (3) Anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian kahoot.

Aplikasi game based learning selanjutnya yang diterapkan pada PKM ini yaitu menggunakan Wordwall. Wordwall dapat diakses dengan membuka situs <https://wordwall.net>. Wordwall merupakan suatu situs pembelajaran yang dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games. Keunggulan dari aplikasi ini yaitu memiliki berbagai template kuis berbentuk game, hal ini dapat meningkatkan minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Template kuis aplikasi wordwall tersedia seperti wujud soal opsi ganda (quiz), misteri silang (crossword), memilah kartu ataupun mencocokkan gambar (matching pairs), memasang jawaban yang pas (find the match), dan sebagainya, sehingga alat evaluasi tersebut dapat dipakai sebagai alat evaluasi harian maupun alat evaluasi semester Hal ini dapat menjadi peluang untuk memanfaatkan e-learning sebagai game based learning yang inovatif.

Diharapkan, kegiatan pelatihan yang dilakukan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam bagi guru SMK Avicena Rajeg Kabupaten Tangerang sehingga

guru lebih termotivasi dalam menangani permasalahan yang di temui dalam kegiatan belajar mengajar.

## **METODE**

Metode yang dilakukan yaitu dengan memberikan workshop, lokakarya kepada tenaga pendidik di kelas X, XI, dan XII SMK Avicena mengenai pelatihan dan pendampingan untuk memastikan keberlangsungan implementasi pembuatan game based learning berbantuan Kahoot di sekolah. Berikut Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan PKM agar berjalan sukses, yaitu sebagai berikut: 1) mempersiapkan segala sesuatu untuk mendukung terlaksananya kegiatan; 2) mempersiapkan pelaksanaan kegiatan PKM; 3) melaksanakan kegiatan PKM; dan 4) Melakukan tindak lanjut setelah PKM. 5) Evaluasi kegiatan yang dilakukan bersama dengan pihak mitra, untuk mengetahui hambatan dan masukan pelaksanaan lokakarya serta kelanjutan Kerjasama. Program PKM dilaksanakan di Kabupaten Tangerang. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari, dimulai hari Selasa 11 Juni 2024 sampai hari Rabu 12 Juni 2024 di SMK Avicena. Peserta workshop adalah tenaga ppendidik SMK Avicena Rajeg, peserta berjumlah sebanyak 43 orang.

Berdasarkan uraian pada pendahuluan, target dari kegiatan pelatihan ini adalah:

1. Meningkatnya kemampuan guru-SMK Avicena Kabupaten Tangerang dalam menggunakan media digital.

2. Peningkatnya kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran yang interaktif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan dengan konsep pelatihan dimana peserta diberi pembekalan materi, workshop pembuatan game based learning berbantuan Kahoot dan monitoring dapat berjalan dengan baik dan lancar yang dilakukan dengan pendampingan.

Pelaksanaan pelatihan terbagi menjadi empat sesi selama dua hari pada tanggal 11-12Juni 2024, dengan perincian sebagai berikut:

1. Pelaksanaan sesi pertama dilakukan setelah pembukaan oleh MC, Tilawah dan sambutan-sambutan, pada pukul 09.30-10.30 WIB. Materi yang diberikan mengenai pentingnya penggunaan game based learning berbantuan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran MIPA oleh M. Arie Firmansyah, M.Pd dan Sigit Raharjo, M.Pd. Si.
2. Pelaksanaan sesi kedua pada pukul 10.30-11.30 jeda ISHOMA, kemudian Berlanjut 13.00-15.00 WIB. Materi yang diberikan mengenai pembuatan media pembelajaran game based learning dalam hal ini wordwall oleh Dr. Barra Purnama Pradja, M. T. I sesuai handout dan bahan yang telah disiapkan tim PKM. Pada sesi kedua ini, peserta diminta mengembangkan media sesuai arahan dari pemateri dan kreatifitas peserta. Peserta didampingi oleh tim PKM untuk mengantisipasi hambatan dan kesulitan dalam pengembangan media.

3. Pelaksanaan sesi ketiga pada hari setelahnya, yaitu tanggal 12 Juni 2024 pada pukul 09.00-11.30 WIB. Materi yang diberikan mengenai pengembangan Kahoot oleh Yenni, M.Pd sesuai handout dan bahan yang telah disiapkan tim PKM.
4. Pelaksanaan sesi keempat pada pukul 13.00-15.00 WIB. Pada sesi ini peserta pelatihan diminta melakukan peer teaching menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkannya.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tidak mengalami kendala dan mendapat sambutan yang sangat baik dari peserta. Hal ini terlihat dari semangat dan keaktifan peserta untuk mengikuti kegiatan workshop pengembangan media pembelajaran inovatif pembuatan game based learning berbantuan Kahoot untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Dari kegiatan workshop ini tim PKM mendapat apresiasi dari peserta, diantaranya dari hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta pelatihan berpendapat bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat. Selain itu, peserta menyatakan akan menerapkan hasil pelatihan ini dalam pembelajaran di kelasnya. Peserta juga menyatakan bahwa perlu pendampingan berkelanjutan dengan mengadakan pelatihan lain yang dapat mendukung pembelajaran untuk anak SMK dan peningkatan kompetensi guru MIPA.



Gambar 2. Daftar Hadir Peserta Workshop



Gambar 3. Kegiatan Workshop Hari Pertama



Gambar 4. Kegiatan Workshop Hari kedua

## **SIMPULAN**

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat di simpulkan bahwa Keterampilan guru-guru SMK Avicena Kabupaten Tangerang dalam mengajar dengan menggunakan media online sudah baik. Namun demikian, perlu selalu mengupdate referensi terbaru sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan jaman. Hal ini penting, mengingat teknologi berkembang sangat pesat, Siswa juga perlu media yang bervariasi sehingga menimbulkan semangat dalam belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Falahudin. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*.
- Harlina binti Ishak, Z. M. N. & A. A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Prosiding Seminar Serantau Ke-8 2017*, 627–635.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27.
- Setiawati, H. D. S. E. P. A. (2018). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di Sman 1 Blitar. *Jktp*, 1, 274.
- Rosdiani, L., Munawar, B., Dewi, R., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall untuk Guru di Kelurahan Keraton. *2(2)*, 247–255.