

## Pelatihan Membuat Soal Matematika Secara Daring Menggunakan Aplikasi Kahoot

Zulfitri Aima<sup>1</sup>, Alfi Yunita<sup>2</sup>, Rina Febriana<sup>3</sup>

zulfitriaima1@gmail.com<sup>1</sup>, alfi\_yunita@ymail.com<sup>2</sup>, rinafebriana0502@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Sumatera Barat

<sup>3</sup>Universitas Cokroaminoto Yogyakarta

---

### Article History:

Received: 04-11-2022

Revised: 16-11-2022

Accepted: 25-11-2022

**Abstract:** Learning media can be used as teaching aids for teachers to make it easier for students to understand the material being taught. Learning media can help to clarify the messages and information from teachers to students so that they can facilitate and improve learning processes and outcomes. Learning media can also overcome the limitations of the senses, space, and time. One form of media is Kahoot. Kahoot is a game-based learning platform that uses educational technology in schools and other educational institutions. Kahoot is presented in the form of a multiple choice quiz game application or a survey of opinions of students or members of public institutions conducted online via a browser. Learning through Kahoot is very easy to be implemented. Kahoot can be played through different browsers to browsers installed on student gadgets. The Kahoot application is very interesting because the teacher can create quizzes by inserting pictures or videos into the problem so that it can attract students' attention, because the question is equipped with an image or video. Even using short expressions, accompanied by music that is appropriate for their age. Besides, kahoot can be a form of online interactive media.

**Keywords:** Kahoot, Interactive media, learning Outcomes

---

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era digital sangat berpengaruh terhadap sistem pembelajaran yang ada sekarang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pergeseran pembelajaran dari *teacher centered learning* menuju ke *student centered learning*. Proses berbagi materi pembelajaran dilakukan dengan merekam dan menyalin ke *flash disk* dinilai kurang efektif dan efisien pada masa sekarang (Anardani, 2017). Salman Khan dalam bukunya "the one world schoolhouse" mengatakan bahwa pendidikan tidak terjadi di dalam ruang antara mulut dosen dan telinga mahasiswa namun pendidikan terjadi di ruang dalam otak masing-masing (Bilfaqih, 2015). Pernyataan Salman Khan sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme di mana ilmu pengetahuan dibangun oleh murid melalui proses belajar, bukan dipindahkan dari dosen ke murid. Dengan adanya pernyataan

tersebut semakin memperkuat adanya sistem pembelajaran daring.

Pemanfaatan teknologi telekomunikasi untuk kegiatan pembelajaran di sekolah di Indonesia semakin kondusif dengan munculnya sistem perkuliahan daring. Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkuliahan daring adalah salah metode pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan internet. Sistem perkuliahan daring ini dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Program Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (KDITT). KDITT merupakan program pemerintah dalam menjangkau pelajar skala nasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2014: 1). Tujuan dari Program Kuliah Daring Indonesia Terbuka Terpadu menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, (2014: xv) adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan ketersediaan layanan Pendidikan, (2) Meningkatkan keterjangkauan layanan Pendidikan, (3) Meningkatkan kualitas/mutu dan relevansi layanan Pendidikan, (4) Meningkatkan kesamaan dalam mendapatkan mutu layanan pendidikan, dan (5) Meningkatkan kepastian/keterjaminan mendapatkan mutu layanan pendidikan yang baik. Berkaitan dengan pra syarat pembelajaran daring ada tiga hal yang perlu dilengkapi yaitu: (a) proses belajar mengajar dilaksanakan melalui koneksi internet, (b) tersediannya fasilitas untuk kaum pelajar dalam layanannya, seperti cetak, dan (c) disediakannya tutor jika terjadi kesulitan dalam proses belajar (Newsletter of ODLQC, 2001). Selain hal itu, ada tambahan persyaratan lain, seperti: (a) pihak penyelenggara kegiatan e-learning, (b) mind set positif dosen dan mahasiswa dalam fungsi utama internet, (c) desain sistem proses belajar yang bisa dipelajari oleh semua mahasiswa, (d) adanya proses evaluasi dari rangkaian proses belajar mahasiswa, dan (e) mekanisme feedback dari pihak penyelenggara. Dengan demikian, secara sederhana dapatlah dikatakan bahwa pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (Internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya (<http://eyepopping.manilasites.com/profiles/>).

Dalam dunia pendidikan, saat ini lazim dikenal media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar para guru untuk memudahkan para siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Salah satu bentuk media tersebut yang dapat digunakan secara daring adalah Kahoot. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan teknologi pendidikan di dalam sekolah dan institusi pendidikan lainnya.

Kahoot berupa aplikasi permainan quis pilihan ganda ataupun survey pendapat dan opini publik peserta didik atau anggota institusi yang dilakukan secara online melalui browser. belajar melalui *Kahoot* sangat mudah dilaksanakan. Hanya saja, guru harus menyiapkan sendiri butir soalnya, tidak bisa menyalinnya begitu saja. Kahoot didesain untuk pembelajaran sosial, dimana peserta didik berkumpul bersama dalam kelompok mengelilingi *interactive whiteboard*, proyektor, komputer, bahkan *smartphone*. Kahoot dapat dimainkan melalui browser yang berbeda hingga browser yang terinstal pada gadget peserta didik. Aplikasi kahoot sangat menarik, karena guru dapat membuat quiz dengan memasukkan gambar ataupun video dalam soal tersebut agar dapat menarik perhatian siswa. Untuk bisa menggunakan *Kahoot*, siswa harus memiliki akun dengan mendaftarkan diri sebagai siswa pada <https://getkahoot.com/> melalui perangkat apa saja. Siswa hanya bisa melihat simbol yang menunjukkan pilihan jawaban pada perangkat mereka. Pertanyaan ada pada perangkat guru yang bisa ditampilkan pada layar LCD. *Kahoot* bisa dimainkan secara perorangan maupun berkelompok. Hampir semua siswa antusias dalam mengikuti permainan Kahoot ini karena pertanyaan dilengkapi dengan gambar atau video. Bahkan menggunakan ungkapan yang pendek-pendek, serta diiringi musik yang sesuai dengan usia mereka. Bukan hanya itu, kahoot bisa menjadi bentuk media interaktif online.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 22 Padang diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru pada saat pandemic covid 19 ini adalah proses pembelajaran Via WhatsApp dengan memberikan tugas kepada peserta didik. Untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang aplikasi model pembelajaran daring, maka diberikan pelatihan membuat soal Matematika secara daring menggunakan Aplikasi Kahoot.

### **Metode**

Kegiatan yang dilakukan melalui lima fase yaitu fase perencanaan, fase pelaksanaan, fase follow up, fase simulasi dan fase praktek. Kegiatan ini dilakukan pada guru Matematika di SMP. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu tahap simulasi dan praktik. Simulasi merupakan kegiatan yang dilakukan pada tempat terbatas sebagai suatu *follow up* dari teori yang telah disampaikan. Metode yang digunakan pengabdian dalam hal ini adalah metode ceramah, Metode ceramah merupakan strategi di mana pemateri memberi presentasi lisan dan *audience* dituntut menanggapi atau mencatat penjelasan pemateri, supaya lebih hidup. Metode ceramah dapat diselingi dengan tanya jawab. Ceramah digunakan untuk menjelaskan informasi dalam waktu singkat atau untuk mengawali dan menjelaskan tugas belajar (Ibrahim, 2017). Sedangkan praktik merupakan

kegiatan yang dilakukan yaitu dengan membuat soal matematika ke dalam aplikasi Kahoot. Dengan melakukan praktik pembuatan soal matematika dengan aplikasi Kahoot diharapkan guru matematika khususnya bisa mengembangkannya dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak akan membosankan

### **Pembahasan**

Hasil Kegiatan ini diikuti oleh 6 orang yang terdiri dari 4 orang guru matematika dan 2 guru bidang studi lainnya. Pelatihan dilaksanakan di ruang guru, karena di ruangan guru ada jaringan wifi yang disediakan oleh pihak sekolah. Pelatihan menggunakan aplikasi Kahoot ini bertujuan agar guru-guru lebih kreatif dalam pembelajaran daring. Penggunaan aplikasi Kahoot sangat layak digunakan pada proses pembelajaran matematika secara daring. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir, dan motivasi peserta didik. Hal ini karena aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran kuis interaktif yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran (Putra & Afrilia, 2020). Pelatihan diawali dengan membuka dan menjelaskan apa tujuan dari pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pembukaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot

Tata cara pelatihan aplikasi Kahoot ini pertama memberikan bahan panduan dalam menggunakan Kahoot. Dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam menggunakan dan memahami aplikasi Kahoot ini. Setelah itu, pemateri mengarahkan untuk membuka panduan dan memahaminya. Pertama pemateri memperkenalkan Aplikasi Kahoot itu seperti apa dan bagaimana kita mendaftar sebagai guru dan siswa di aplikasi Kahoot. Untuk dapat mengakses Aplikasi Kahoot terdapat 2 cara, untuk admin dan untuk peserta. Admin adalah

orang yang bertugas membuat kuis atau *game* tersebut. Untuk admin dapat mengakses Kahoot di <https://kahoot.com/> dan harus membuat akun terlebih dahulu. Tampilan gambarnya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman pada Guru

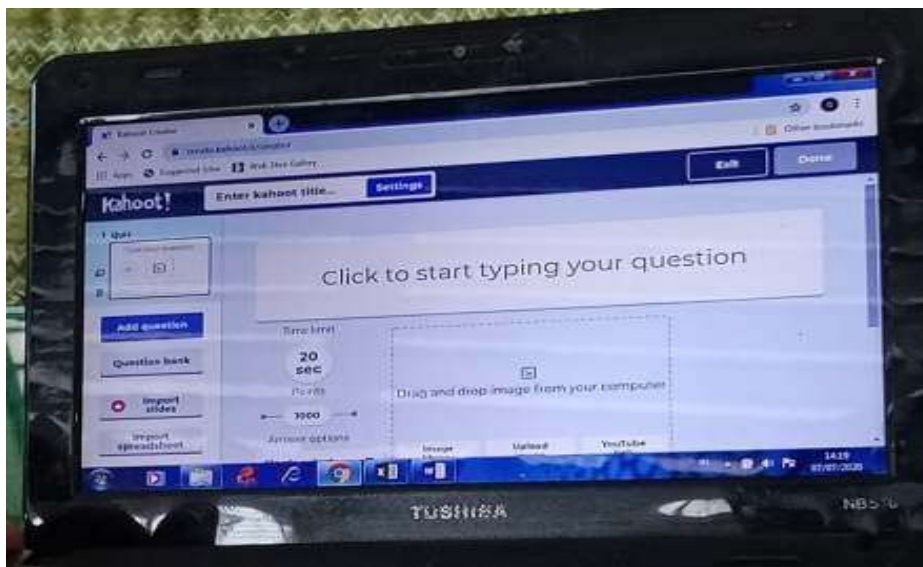
Tampilan Halaman pada Guru dan untuk peserta dapat mengakses di <https://kahoot.it/> dan memasukkan pin yang diberikan oleh admin. Tampilannya dapat dilihat pada Gambar 3.:



Gambar 3. Tampilan Halaman Siswa

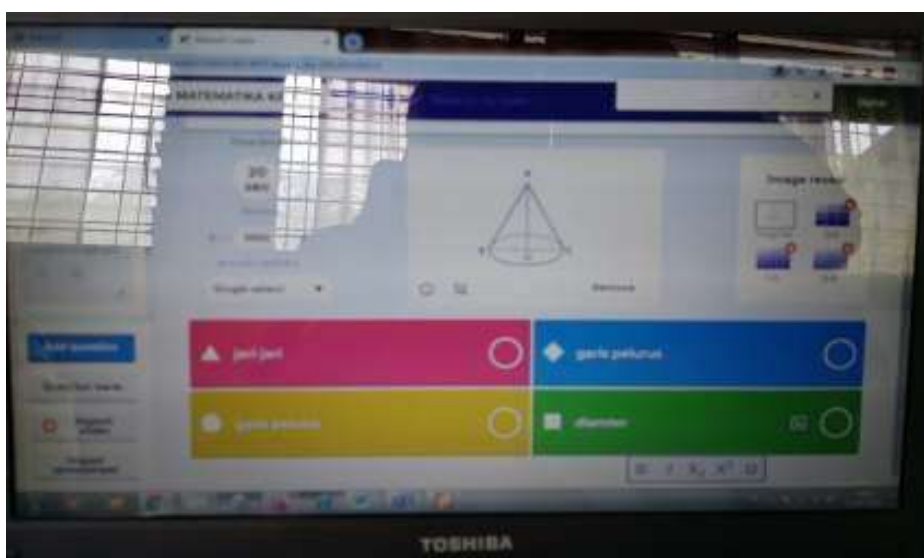
Setelah pemateri memperkenalkan tampilan yang ada pada Aplikasi Kahoot, selanjutnya pemateri menjelaskan bagaimana mengakses Aplikasi Kahoot.

Bahan ajar penggunaan Aplikasi *Kahoot* ini termuat juga arahan kita mendaftar sebagai guru dan siswa. Guru membaca dan memahami panduan yang diberikan oleh tim. Pelatihan diawali dengan guru mendaftar dan membuat akun di Aplikasi *Kahoot* sebagai guru. Hal ini terlihat bahwa guru sudah bisa mendaftar dan membuat akun di Aplikasi Kahoot, seperti yang terlihat pada Gambar 4



Gambar 4. Guru sudah berhasil membuat akun pada *Kahoot*

Selanjutnya guru mencoba membuat soal Quiz sebanyak 3 buah soal di dalam Aplikasi Kahoot seperti yang terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Guru Membuat Soal Quiz

Ketika guru membuat soal, guru ada menemukan kendala pada saat memasukkan soal yang menggunakan gambar. Tim PPM memberikan bimbingan pada guru yang terkendala pada saat membuat soal Quiz yang terlihat pada Gambar 6.





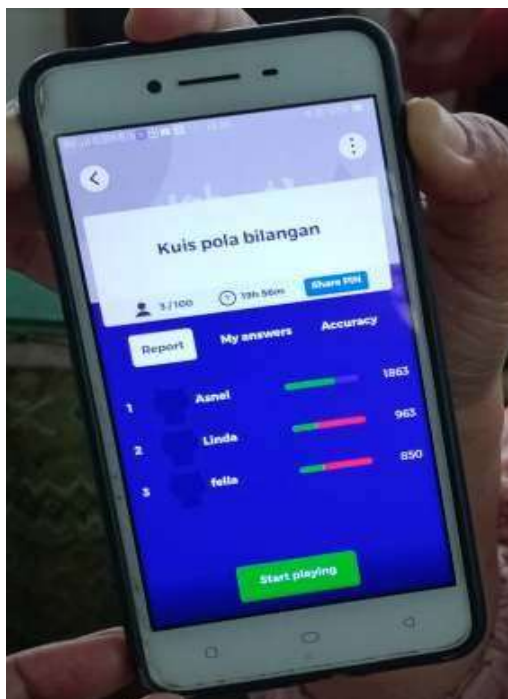
Gambar 6. Tim PPM memberikan bimbingan

Pada saat pelatihan, guru terlihat sangat antusias dan sudah mulai paham dalam membuat soal Quiz pada aplikasi *Kahoot*, dimana ketika guru sudah bisa membuat soal dan di share ke siswa dengan membagikan pin ke siswa seperti yang terlihat pada Gambar 7. Selanjutnya siswa menjawab soal yang diberikan oleh guru.



Gambar 7. Guru Membagikan PIN ke Siswa

Guru sangat senang karena guru sudah paham dan berhasil menggunakan aplikasi *Kahoot*. Terlihat dari siswa yang ikut menjawab soal yang dibuat oleh guru dengan baik dan disana juga sudah tertera nilai dari soal yang diberikan. Sehingga dapat mempermudah guru dalam memeriksa quiz yang diberikan. Seperti yang terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Nilai siswa setelah jawab soal quiz

Berdasarkan dari pelatihan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa guru-guru di SMPN 22 Padang sudah bisa menggunakan aplikasi Kahoot dan mengaksesnya dengan baik dan lancar. Pelatihan ini berjalan dengan lancar karena prasarana yang diberikan pihak sekolah sangat membantu sekali dalam pelatihan menggunakan Aplikasi Kahoot oleh guru.

Manfaat kegiatan PPM ini sangat dirasakan oleh seluruh guru, apalagi di tengah kondisi pandemi covid-19 seperti saat sekarang ini. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring tentunya memaksa guru harus cakap dalam menggunakan teknologi, baik dalam memberikan materi maupun dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan pembekalan yang diperoleh melalui kegiatan PPM ini, menjadikan guru cakap dalam membuat soal quiz dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot*. Selain itu dengan menggunakan aplikasi Kahoot ini sangat membantu guru dalam memeriksa soal Quiz yang diberikan karena sudah langsung tertera nilai yang diperoleh siswa

### **Kesimpulan**

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah (1) keterampilan guru dalam membuat soal quiz dengan menggunakan aplikasi *kahoot* sudah meningkat, dan (2) guru lebih senang dalam membuat soal quiz yang diberikan ke siswa secara daring dapat terlihat langsung kesahihan dalam menjawab soal quiz.



## Ucapan Terimakasih

Kegiatan pengabdian ini tentunya tidak terlepas dari dukungan UP3M Universitas PGRI Sumatera Barat dan SMPN 22 Padang yang telah memberikan izin dan memberikan bantuan tempat kegiatan pengabdian, serta pihak lain civitas akademika Universitas PGRI Sumatera Barat yang telah banyak membantu sehingga kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan lancar.

## Daftar Pustaka

- Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, N. S. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 3(1), 43–50.
- Anardini, S., & Riyanto, S. (2017). Using Cloud Storage To Improve Student Learning Motivation on Informatics Engineering University PGRI Madiun. *International Conference on Education and Science (ICONS 2017)*, 1252–1257.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*.
- Ibrahim. (2017). Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) dengan Kooperatif (Make-a Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(2), 199–212.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika* |, 8, 81–86.
- Sri Anardini, S. R. (2017). Using Cloud Storage To Improve Student Learning Motivation on Informatics Engineering University PGRI Madiun. *International Conference on Education and Science (ICONS 2017)*, 1252–1257.
- Tony Bates, A. W. (1997). The impact of technological change on open and distance learning. *Distance Education*, 18(1), 93–109. <https://doi.org/10.1080/0158791970180108>

