



UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Kampus I: Jl. Harsono RM No. 67, Ragunan, Pasar Minggu, Jakarta Selatan, 12550
Telepon: (021) 27808121 – 27808882
Kampus II: Jl. Raya Perjuangan, Marga Mulya, Bekasi Utara, Jawa Barat, 17142
Telepon: (021) 88955882, Fax.: (021) 88955871
Web: fasilkom.ubharajaya.ac.id, E-mail: fasilkom@ubharajaya.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: ST/1017/X/2023/FASILKOM-UBJ

Pertimbangan : Dalam rangka mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi untuk Dosen di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya maka dihimbau untuk melakukan penelitian.

Dasar : 1. Kalender Akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Tahun Akademik 2023/2024;
2. Rencana Kerja dan Anggaran Pembelanjaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Tahun 2023.

DITUGASKAN

Kepada : Personil yang namanya tercantum dalam Surat Tugas ini.

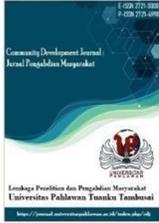
NO.	NAMA	NIDN	JABATAN	KETERANGAN
1.	Muhammad Yasir, S.Si., M.Kom.	0317129002	Dosen Tetap Prodi Informatika	Sebagai Penulis Pertama
2.	Fried Sinlae, S.T., M.Kom.	0318039303	Dosen Tetap Prodi Informatika	Sebagai Penulis Kedua

Untuk : 1. Membuat Artikel Ilmiah dengan judul **“Pelatihan Aplikasi Pendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi “Kahoot” pada SMK Persada Husada Indonesia”** pada media *Community Development Journal*, Vol. 4, No. 4, 2023, Hal. 8937-8941, E-ISSN: 2721-4990, P-ISSN: 2721-5008.
2. Melaksanakan tugas ini dengan penuh tanggung jawab.



Jakarta, 11 Oktober 2023
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Dr. Dra. Tyastuti Sri Lestari, M.M.
NIP. 1408206



COMMUNITY DEVELOPMENT JOURNAL : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
Jalan Tuanku Tambusai 23 Bangkinang Kabupaten Kampar Riau
email: codevelopmen@gmail.com

SURAT BUKTI TERIMA

(Letter of Acceptance)

Nomor: 60/CDJ/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mufarizuddin
Jabatan : Editor in Chief
Jurnal : Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat
ISSN : e-ISSN 2721-5008 | p-ISSN 2721-4990
Terindeks : Google Scholar, Portal Garuda (IPI), BASE, ROAD, Crossref, SINTA (Grade 5)

Menerangkan bahwa penulis yang bersangkutan telah submit jurnal tanggal 25 September 2023 setelah dilakukan proses review dan revisi, maka tim redaksi (editorialteam) **menerima paper** dengan indentitas berikut:

Nama : Muhammad Yasir, Fried Sinlae
Institusi : Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Judul : Pelatihan Aplikasi Pendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi “Kahoot” Pada SMK Persada Husada Indonesia

Dipublikasikan pada periode terbit **Volume 4 Nomor 4 2023**. Demikian surat penerimaan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 18 Oktober 2023

Kepala Editor,



Mufarizuddin, M.Pd

PELATIHAN APLIKASI PENDUKUNG PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI “KAHOOT” PADA SMK PERSADA HUSADA INDONESIA

Muhammad Yasir¹, Fried Sinlae²

^{1,2)}Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
e-mail: muhammad.yasir@dsn.ubharajaya.ac.id¹, fried.sinlae@dsn.ubharajaya.ac.id²

Abstrak

Teknologi informasi telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa dekade terakhir dan telah merasuki berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dalam lingkungan pendidikan khususnya di sekolah telah menjadi keharusan dalam mencari referensi, tugas, kuis, dan ujian sekolah yang saat ini serba digital. Tantangan muncul bagi pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang proses pembelajaran, yang saat ini masih banyak yang mengandalkan metode konvensional yang dianggap membosankan. Salah satu teknologi informasi yang telah diterapkan dalam bidang pendidikan adalah aplikasi *game based learning* seperti Kahoot. Kahoot adalah suatu website yang menggabungkan unsur permainan dan multimedia dalam pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang berfokus pada pelatihan, pengembangan, dan penyebaran ilmu pengetahuan di lingkungan masyarakat, khususnya di SMK Persada Husada Indonesia. Melalui pelatihan ini, diharapkan bahwa pendidik dan siswa dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi mereka dalam merancang pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif.

Kata kunci: Game Based Learning, Kahoot, Participatory Action Research (PAR)

Abstract

Information technology has undergone rapid development in the last few decades and has penetrated various aspects of life, including in the field of education. The use of information technology in the educational environment, especially in schools, has become a necessity in searching for references, assignments, quizzes, and school exams that are now mostly digital. Challenges arise for educators to be more creative and innovative in designing the learning process, which currently relies heavily on conventional methods deemed to be boring. One of the information technologies that has been implemented in the field of education is game-based learning applications such as Kahoot. Kahoot is a website that combines gaming elements and multimedia in learning, making the learning process more engaging and interactive. This research uses the Participatory Action Research (PAR) method that focuses on training, development, and the dissemination of knowledge in the community, particularly at SMK Persada Husada Indonesia. Through this training, it is hoped that educators and students can enhance their creativity and innovation in designing more engaging and interactive learning experiences.

Keywords: Game Based Learning, Kahoot, Participatory Action Research (PAR)

PENDAHULUAN

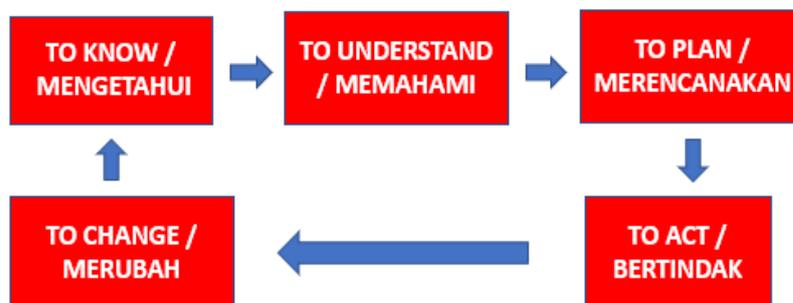
Teknologi informasi dalam beberapa dekade ini, sudah sangat berkembang ke dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Di era saat ini, beragam sumber informasi yang ada di internet dapat di manfaatkan dan di pergunakan sebagai media pembelajaran, seperti mencari referensi bahan ajar, tugas, kuis bahkan ujian sekolah (Mustikawati, 2019). Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang tersebut juga menjadi tantangan kepada para pendidik untuk semakin kreatif dan inovatif dalam mendesain proses pembelajaran sehingga proses belajar dan mengajar di kelas menjadi interaktif dan tidak terasa membosankan. salah satu teknologi informasi dalam bidang pendidikan adalah aplikasi *game based learning* kahoot. Kahoot merupakan suatu tools gamifikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan elemen game dan multimedia sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Olesova & Johnston, 2013).

Kahoot adalah media pembelajaran visual yang memiliki fungsi atensi. (Mustikawati, 2019). Artinya memikat perhatian dan mengarahkan siswa untuk fokus pada isi pelajaran yang disajikan secara visual. Ini membuat Kahoot menjadi sumber pembelajaran yang memenuhi kebutuhan generasi digital, dan sekaligus meningkatkan minat serta mendukung gaya belajar siswa. Ada beberapa penelitian yang telah membahas mengenai media kahoot ini, yaitu Fazriyah dkk yang melakukan penelitian mengenai penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar dengan melakukan uji test Mann-Whitney untuk mengevaluasi hasil nilai rata-rata belajar antar kelas (Fazriyah et al., 2020), Fznur dkk melakukan penelitian mengenai aplikasi kahoot sebagai media guru melakukan evaluasi pembelajaran dan pada penelitian tersebut lebih mengerucut yaitu pada mata pelajaran bahasa indonesia (Faznur et al., 2020), Indra dkk melakukan penelitian mengenai sudut pandang berbeda yaitu dengan melihat persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi kahoot dengan menggunakan analisis *independent sample t-test* (Perdana, et al, 2020).

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM ini menggunakan metode PAR (*Participatory Action Research*) yang berorientasi pada pelatihan pengembangan dan mobilisasi ilmu pengetahuan ditengah masyarakat dimana objek dari penelitian ini adalah pendidik dan siswa-siswi SMK Persada Husada Indonesia SMK Persada Husada Indonesia. Dengan adanya pelatihan aplikasi *game based learning* kahoot ini diharapkan dapat membuat siswa lebih interaktif serta meningkatkan kreatifitas dan inovasi pendidik dalam mendesain pembelajaran sehingga pengajaran di kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

METODE

Metode pelaksanaan PKM ini menggunakan metode PAR (*Participatory Action Research*), prinsip dari metode ini berorientasi kepada pemberdayaan masyarakat yang mencakup 3 elemen yaitu pemenuhan kebutuhan, penyelesaian masalah praktis, pengembangan ilmu pengetahuan dan keberagaman di masyarakat (Mukrimaa et al., 2016). Adapun langkah-langkah pendekatan PAR sebagai berikut :



Gambar 1 Siklus Kerja Metode PAR (Mukrimaa et al., 2016)

1. To Know/ Mengetahui, Tahap ini merupakan proses inkulturisasi yaitu proses membaaur dengan msayarakat untuk menemukan permasalahan sosial melalui riset atau survei. Tujuannya untuk mengetahui gambaran keadaan situasi dan kondisi permasalahan secara detil dan menyeluruh
2. To Understand / Memahami, Tahap ini bertujuan untuk memahami persoalan utama dalam masyarakat, dengan cara mensistematiskan permasalahan yang terjadi, bisa menggunakan tools atau alat bantu untuk menganalisa rumusan permasalahan di masyarakat
3. To Plan / Merencanakan, tahapan ini bertujuan untuk merencanakan aksi pemecahan masalah,yaitu membuat perencanaan program kepada masyarakat.
4. To Act / Bertindak, Pada tahap ini merupakan implementasi program kerja yang sudah direncanakan pada tahap sebelumnya.
5. To Change / Merubah, pada tahap ini merupakan evaluasi dan merefleksikan hasil program kepada masyarakat selama pemberdayaan sehingga membangun pembelajaran untuk seluruh masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

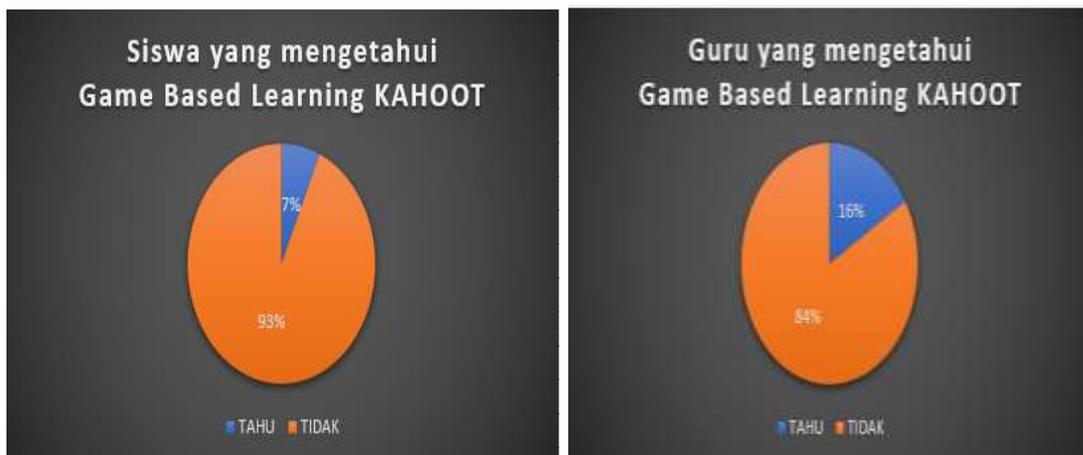
Berikut uraian pembahasan pelaksanaan PKM menggunakan metode PAR :

1. To Know/ Mengetahui

Pada tahap ini, penulis mendatangi kepada pihak sekolah untuk melakukan survei dan permohonan terkait kegiatan pelaksanaan PKM di SMK Persada Husada Indonesia. Penulis bertemu dengan kepala bidang kurikulum dan kepala program studi Teknik Komputer & Jaringan (TKJ) dan menyampaikan maksud tujuan pelaksanaan PKM. Setelah melakukan perbincangan kemudian penulis diarahkan menuju ke kelas 12, mulai dari kelas 12 TKJ-1 sampai kelas 12 TKJ-3 untuk melakukan interaksi dengan siswa-siswi SMK Persada Husada Indonesia. Dari hasil interaksi dengan siswa, penulis mengetahui gambaran keadaan proses pembelajaran masih dalam model pengajaran yang konvensional, sehingga dalam proses pembelajaran di kelas siswa-siswi SMK terlihat sangat apatis dan tidak interaktif.

2. To Understand / Memahami

Pada tahap ini, bertujuan untuk memahami permasalahan lebih mendalam, penulis melakukan survei dengan menggunakan model pengajaran yang berbeda dari biasanya yaitu memperkenalkan pengajaran dengan gamifikasi, disini penulis memperkenalkan website *game based learning* kahoot. Penulis melakukan survei tanya jawab dengan menggunakan google form untuk menggali informasi mengetahui pemahaman pendidik dan siswa tentang pengetahuan mengenai aplikasi kahoot. Dari hasil survei tersebut didapatkan kesimpulan bahwa dari kelas 12 TKJ-1 sampai kelas 12 TKJ-3 yang berjumlah 84 siswa, hanya ada 6 orang siswa yang sudah mengenal dan mengetahui *game based learning* kahoot, sedangkan survei untuk para guru atau pendidik yang berjumlah 46 orang, hanya ada 9 orang yang sudah mengetahui *game based learning* kahoot. Atas dasar tersebut penulis mengangkatnya untuk menjadi tema pelaksanaan kegiatan PKM yaitu memberikan pelatihan aplikasi *game based learning* kahoot sebagai alat pendukung pembelajaran berbasis teknologi pada SMK Persada Husada Indonesia.



Gambar 2 Hasil Pretest tentang Kahoot

3. To Plan / Merencanakan

Setelah melakukan survei dan pretest mengenai pengajaran *game based learning* di kelas 3 dan para pendidik, dapat diperoleh kesimpulan bahwa masih minimnya pengetahuan pembelajaran berbasis teknologi berbasis *game based learning*. Pihak sekolah pun sangat senang dan antusias dengan model pembelajaran yang sangat interaktif ini. Atas dasar tersebut, Penulis meminta izin pihak sekolah untuk dijadwalkan *sharing knowledge* dengan memberi pelatihan kahoot sebagai alat pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Adapun rencana kegiatan pelaksanaan abdimas atau PKM sebagai berikut :

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

Waktu	Kegiatan
09.00 – 09.15	Pembukaan pelaksanaan PKM oleh Kepala Sekolah SMK Persada Husada Indonesia
09.15 – 09.30	Sambutan Kepala Bidang Kurikulum SMK Persada Husada Indonesia
09.30 - 09.45	Sambutan Kepala Jurusan TKJ SMK Persada Husada Indonesia
09.45 – 11.00	Pemaparan Materi Kahoot dan Praktek di kelas 3 TKJ
11.00 – 11.30	Diskusi dan Tanya Jawab
11.30 – 12.00	Snack Time dan Penutup

4. To Act / Bertindak.

Pada tahap ini merupakan implementasi program PKM yang telah direncanakan sebelumnya yaitu memberi pelatihan aplikasi *game based learning* kahoot sebagai alat pendukung pembelajaran berbasis teknologi pada SMK Persada Husada Indonesia. Adapun materi pelatihannya sebagai berikut :

- a. Pengenalan Gamifikasi
- b. Model Pendekatan Game Based Learning: Kahoot
- c. Pelatihan membuat Kuis dengan Kahoot
- d. Pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot
- e. Demonstrasi Kahoot.



Gambar 3 Demonstrasi *Game Based Learning* Kahoot

5. To Change / Merubah

Pada tahap ini merupakan evaluasi dan merefleksikan hasil implentasi kegiatan, setelah melakukan demonstrasi aplikasi kahoot, penulis melakukan survei mandiri dengan cara tanya jawab terhadap siswa secara langsung. Dari 84 siswa kelas 3 yang mengikuti kegiatan PKM, Seluruh siswa memberikan respon yang positif, senang, antusias dan interaktif terhadap pembelajaran berbasis teknologi seperti kahoot ini. Dan pendidik yang lain juga tidak kalah semangatnya untuk mengimplementasikan aplikasi kahoot pada setiap mata pelajaran yang di ampu sebagai metode pembelajaran gaya baru..

SIMPULAN

Menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menghindari kebosanan dalam kelas merupakan tantangan bagi semua pendidik. Aplikasi *game based learning* kahoot dapat menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan tersebut. Kahoot menggunakan elemen *game* dan multimedia untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya pelatihan aplikasi *game based learning* kahoot ini dapat digunakan sebagai alat bantu pendukung pembelajaran berbasis teknologi pada SMK Persada Husada Indonesia, dapat meningkatkan interaktivitas siswa dan kreativitas pendidik, sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menghindari kejenuhan dalam kelas.

SARAN

Aplikasi *game based learning* kahoot ini terbukti dapat digunakan sebagai alat bantu pendukung pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk membuat pendidik dan siswa menjadi lebih interaktif, pada pelaksanaan kegiatan PKM ini, penulis hanya melakukan survei secara langsung berdasarkan hasil diskusi dan menjawab pertanyaan yang sudah dibuat melalui google form, saran untuk penelitian selanjutnya adalah adanya evaluasi penggunaan kahoot dengan menggunakan algoritma tertentu seperti linear regresi dll untuk melihat seberapa besar pengaruh kahoot terhadap motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Persada Husada Indonesia yang telah memberi dukungan dan fasilitas terhadap pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/Jpmt.2.2.39-44>
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V6i1.119>
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., Yulia Citra, A., Schulz, N. D., د. ناسغ, Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). Metodologi Pengabdian Masyarakat. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August).
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Olesova, L., & Johnston, J. (2013). Effectiveness Of Audio Feedback In Distance Education. *Innovations In Teaching & Learning Conference Proceedings*, 5. <https://doi.org/10.13021/G8060p>
- Perdana, Indra, Rinda Eria Solina Saragi, E. K. A. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.