

Pelatihan Aplikasi Kahoot dalam Pembuatan Soal Terdiferensiasi yang Berpihak pada Peserta Didik di SD Negeri 1 Kedungwuluh Lor, Patikraja, Kabupaten Banyumas

Training on the Kahoot Application in Creating Differentiated Questions that Favor Students at SD Negeri 1 Kedungwuluh Lor, Patikraja, Banyumas Regency

Akhmad Fauzan¹, Tito Pinandita²

¹Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Dukuhwaluh, Kembaran 53182, Indonesia.

email: ¹masfau2018@gmail.com1, ²titop@ump.ac.id

DOI:10.30595/jpts.v5i1.25525

ABSTRAK

Peningkatan kualitas pembelajaran di era digital menjadi fokus utama pendidikan, termasuk di Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungwuluh Lor, Patikraja, Banyumas. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih para guru menggunakan aplikasi Kahoot, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis game, guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Metode kegiatan mencakup identifikasi kebutuhan guru, perancangan materi pelatihan, penyediaan fasilitas, pelaksanaan pelatihan, diskusi interaktif, dan evaluasi. Pelatihan ini dihadiri oleh 56 guru dari SDN 1 Kedungwuluh Lor dan KKG Gugus Ramayana. Hasil menunjukkan 90% peserta memiliki pemahaman lebih baik dalam penggunaan teknologi, dan 94% guru berkomitmen untuk mengintegrasikan Kahoot dalam pengajaran mereka. Kesimpulannya, pelatihan ini berhasil meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi, menciptakan metode pengajaran yang inovatif, dan memberikan dampak positif pada kualitas pendidikan di SDN 1 Kedungwuluh Lor. Kegiatan ini dapat menjadi contoh implementasi teknologi dalam pendidikan.

Kata Kunci: pembelajaran, kahoot, guru

ABSTRACT

Improving the quality of learning in the digital era has become the main focus of education, including at State Elementary School 1 Kedungwuluh Lor, Patikraja, Banyumas. This community service aims to train teachers to use Kahoot application, a game-based interactive learning platform, to create interesting and effective learning. The activity method includes identification of teachers' needs, design of training materials, provision of facilities, training implementation, interactive discussion, and evaluation. The training was attended by 56 teachers from SDN 1 Kedungwuluh Lor and KKG Ramayana cluster. Results showed 90% of participants had a better understanding of technology use, and 94% of teachers were committed to integrating Kahoot in their teaching. In conclusion, the training successfully increased teachers' confidence in utilizing technology, created innovative teaching methods, and had a positive impact on the quality of education at SDN 1 Kedungwuluh Lor. This activity can serve as an example of technology implementation in education.

Keywords: learning, kahoot, teacher

1. PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan dasar, upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sangat penting, terutama di era digital saat ini. Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungwuluh Lor, Patikraja, Kabupaten Banyumas, merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pengajaran melalui inovasi teknologi. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis game yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Menurut Wibowo et al. (2018), pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tanggung jawab civitas akademika untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kesejahteraan masyarakat dan peningkatan kualitas pendidikan (Habe & Ahiruddin, 2017). Dalam hal ini, aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai alat untuk membuat soal yang terdiferensiasi, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap siswa sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar mereka (Zainuddin, 2021). Kahoot memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang tidak hanya menguji pengetahuan siswa tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Aisyah & Rachmadi, 2022). Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru di SDN 1 Kedungwuluh Lor dapat menguasai teknik pembuatan soal yang efektif dan menarik, serta mampu menggunakan data hasil kuis untuk merancang strategi pengajaran yang lebih baik.

Selain itu, dukungan masyarakat umum dapat membantu meningkatkan standar pendidikan secara lebih menyeluruh. Dengan demikian, sekolah tidak hanya berfokus pada aspek akademis tetapi juga pada aspek non-akademis, seperti karakter dan nilai-nilai sosial yang harus dimiliki oleh semua generasi (Lazwardi, 2017). Langkah pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan guru di SDN 1 Kedungwuluh Lor. Kami harus memilih materi pendidikan yang sesuai dan memenuhi kebutuhan yang telah disebutkan sebelumnya. Materi edukasi yang dipilih haruslah interaktif dan inklusif sehingga semua guru dapat berpartisipasi tanpa merasa tegang (Hartono, 2020).

Setelah itu, kita harus mempertimbangkan fasilitas dan alat yang diperlukan untuk pembelajaran. Ini termasuk laptop, proyektor, dan koneksi internet yang stabil untuk memastikan bahwa semua peralatan dapat beroperasi dengan lancar (Rahmawati, 2019). Selain itu, kita juga harus memastikan bahwa materi presentasi sudah lengkap dan mudah dipahami oleh guru. Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Pelatihan ini dilakukan selama satu hari, dengan sesi pertama mempelajari aplikasi Kahoot dan cara menggunakannya. Sesi kedua berfokus pada latihan menggunakan aplikasi untuk membuat tulisan dan evaluasi.

Setelah itu, kita melakukan evaluasi terhadap kemajuan peserta pelatihan. Penilaian ini dapat dilakukan dengan menggunakan kuesioner untuk mengukur pemahaman dan kemahiran peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Dengan cara ini, kita dapat menentukan apakah tujuan pengabdian telah tercapai dan apa yang masih harus ditingkatkan. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas (Sodik, 2020).

2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode sebagai berikut:

- 2.1 Identifikasi Kebutuhan, melakukan survei awal untuk mengetahui kebutuhan guru-guru di SDN 1 Kedung Wuluh Patikraja terhadap penggunaan teknologi di kelas.
- 2.2 Merancang Materi Pelatihan, menyusun materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru. Memastikan bahwa semua guru dapat memahami materi pelatihan.
- 2.3 Menyiapkan Fasilitas: Membuat daftar fasilitas dan peralatan yang diperlukan untuk para peserta. Seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet yang stabil.
- 2.4 Pelaksanaan Pelatihan, sesi pertama, gambaran umum tentang aplikasi Kahoot dan cara

menggunakannya kemudian presentasi fitur-fitur aplikasi dan tutorial singkat. Sesi Kedua: Praktik menggunakan aplikasi membuat kuis dan evaluasi. Guru melakukan eksperimen dengan menggunakan bimbingan instruktur.

2.5 Diskusi Interaktif: Ini adalah langkah penting dalam memahami masalah yang dihadapi guru selama proses pelatihan.

2.6 Evaluasi: Menilai keefektifan aplikasi dengan menggunakan umpan balik pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan guru tapi juga menginspirasi mereka untuk menjadi inovatif dalam proses pengajaran (Sodik, 2020). Dengan demikian, diharapkan pengabdian ini akan memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungwuluh Lor, Patikraja Banyumas. Kegiatan ini dihadiri kurang lebih 56 guru, dari guru SDN 1 Kedungwuluh dan dari KKG gugus Ramayana.



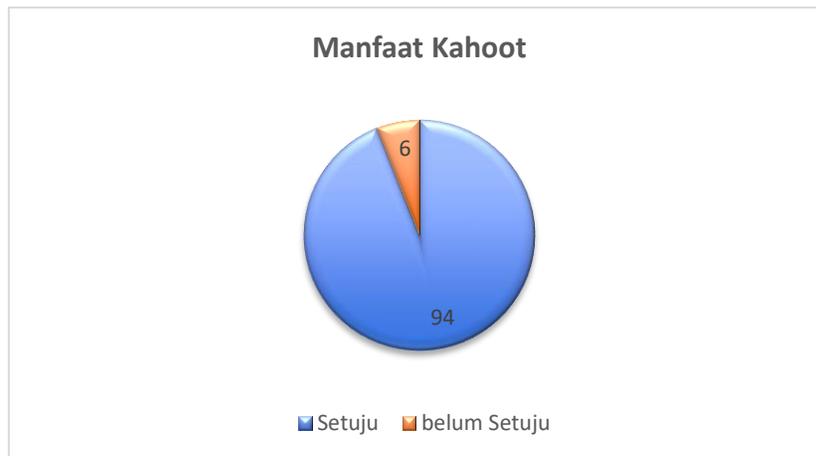
Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Kahoot

Hasil dari pengabdian ini bahwa:

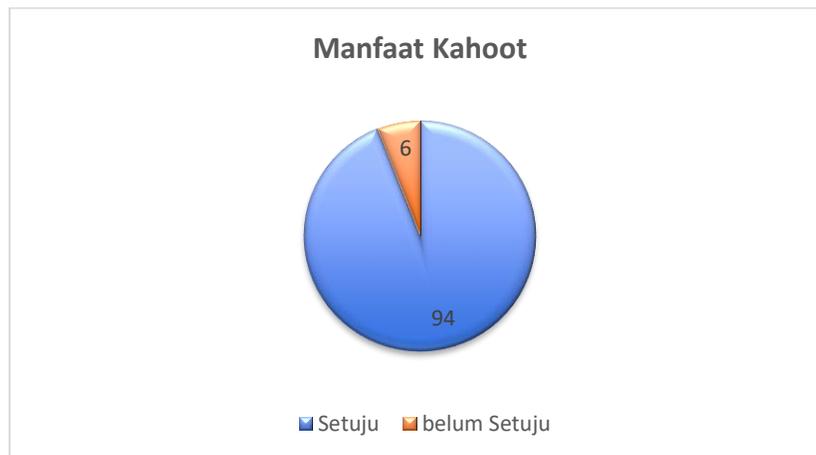
Peningkatan pemahaman sebesar : 90% peserta melaporkan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi digunakan di kelas.

Implementasi Aplikasi: Menurut Sebagian guru, Kahoot dapat digunakan untuk membuat konten interaktif yang menarik bagi siswa.

Umpan balik positif: Diskusi interaktif menghasilkan banyak ide baru untuk metode pengajaran yang lebih inovatif dan 94% guru akan menggunakan Kembali untuk pengajaran.



Gambar 2. Manfaat Kahoot untuk pengajaran



Gambar 3. Akan menggunakan untuk Pengajaran

4. KESIMPULAN

Upaya komunitas ini untuk meningkatkan efektivitas pendidikan di SDN 1 Kedung Wuluh Patikraja melalui pelatihan kecerdasan berbasis aplikasi Kahoot telah berhasil. Temuan evaluasi menunjukkan bahwa para guru menjadi lebih percaya diri dan mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran sehari-hari. Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain yang ingin meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan teknologi. Pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya membantu meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, tetapi juga mempengaruhi kinerja siswa dan strategi pengajaran guru. Wawasan dan kemahiran teknologi di kalangan guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Hal ini berasal dari peningkatan aktivitas interaktif antara guru dan siswa serta tanggung jawab sistem evaluasi yang lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberi dukungan finansial terhadap kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aisyah, S., & Rachmadi, T. (2022). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan. Jakarta: Penerbit EduTech.
2. Habe, R., & Ahiruddin, M. (2017). Peran Civitas Akademika dalam Pengabdian kepada Masyarakat. Bandung: Universitas Terbuka Press.
3. Hartono, M. (2020). Strategi Penyusunan Materi Pelatihan untuk Guru. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
4. Lazwardi, F. (2017). Pengembangan Karakter dan Nilai Sosial dalam Pendidikan Dasar. Surabaya: Ganesha Publishing.
5. Rahmawati, L. (2019). Pentingnya Infrastruktur Teknologi dalam Pendidikan. Malang: Pustaka Media Nusantara.
6. Sodik, H. (2020). Inovasi dalam Proses Pengajaran di Era Digital. Bandung: Alfabeta.
7. Wibowo, R., et al. (2018). Teknologi dalam Pengabdian kepada Masyarakat. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
8. Zainuddin, M. (2021). Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Medan: Penerbit Inovasi.