

Pengaplikasian Media Pembelajaran Internet Melalui Quiz Digital Untuk Tenaga Pengajar Di Bimbel Gama UI Duren Tiga Jakarta

Ninta Sri Ulina¹, Isroyati², Ayi Ahmad Maulana³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Indraprasta PGRI

*e-mail: nintaulina@gmail.com

Received: 23.03.2023	Revised: 20.04.2023	Accepted: 15.05.2023	Available online: 31.05.2023
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: *Aspects of knowledge and skills are interrelated. Students as one of the subjects of the process of development and construction of knowledge through learning. Learning that is currently developing in this era is one of the 5M Learning (observing, asking, reasoning, trying, and communicating) based on the 2013 curriculum competency which can synergize with the Learning Cycle learning model and is expected to be in accordance with learning sciences such as Physics. This learning adheres to a student center system that provides direct learning experiences to students. However, the conception of knowledge that is developed also needs to be accompanied by the psychomotor development of students, namely skills. This can be overcome by using the right medium/media. Through this activity, a technology-based media will be developed, namely KAHOOT! Games that provide more interactive hints and skill experiences.*

Keywords: *5M learning, learning cycle, student center, KAHOOT!*

Abstrak: Aspek pengetahuan dan keterampilan merupakan hal yang saling berelasi. Siswa sebagai salah satu subjek proses perkembangan dan konstruksi ilmu pengetahuan melalui pembelajaran. Pembelajaran yang sedang berkembang di era ini salah satunya ialah Pembelajaran 5M (mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan) berbasis kompetensi kurikulum 2013 yang dapat bersinergi dengan model pembelajaran *Learning Cycle* dan diharapkan sesuai dengan pembelajaran sains seperti Fisika. Pembelajaran ini menganut sistem *student centre* yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik. Namun konsepsi pengetahuan yang dikembangkan juga perlu diikutsertai dengan perkembangan psikomotor peserta didik yaitu keterampilan. Hal ini dapat diatasi dengan penggunaan sarana/media yang tepat. Melalui kegiatan ini, akan dikembangkan salah satu media berbasis teknologi yakni KAHOOT! Game yang memberikan petunjuk dan pengalaman keterampilan yang lebih interaktif.

Kata Kunci : pembelajaran 5M, learning cycle, student centre, KAHOOT!

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam siklus belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan media yang disediakan oleh pihak sekolah. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping guru mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di bimbingan belajar Gama UI, pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran merupakan pembelajaran yang penguji teori yang harus dipahami dan dihafalkan, sehingga memerlukan media yang menarik bagi mahasiswa. Hasil belajar yang belum memuaskan dilihat dari studi pendahuluan awal melalui tugas harian diperoleh data bahwa 64% peserta didik belum mencapai nilai yang memuaskan pada mata pelajaran fisika. Padahal mata pelajaran ini penuh dengan aktivitas praktik. Maka diperlukan suatu media yang menarik bagi mereka dalam belajar sehingga memperoleh hasil belajar secara optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Sanjaya (dalam Prastowo, 2017:292), media pembelajaran memiliki kedudukan pokok dalam proses pembelajaran. Perumpamaan tersebut dapat dianalogikan bahwa media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran berjalan dengan optimal, efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disajikan. Seiring berjalannya waktu perkembangan kajian

teknologi dari masa ke masa berkembang begitu

Bimbingan belajar (Bimbel) merupakan kegiatan pembelajaran tambahan yang diberikan kepada anak maupun orang dewasa. Bimbel dianggap salah satu solusi terbaik untuk mengatasi masalah belajar anak adalah lembaga bimbel. Di lembaga tersebut kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak akan terpecahkan. Anak akan mendapatkan beberapa cara bagaimana agar belajar menjadi optimal dan efisien sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar murid. Untuk mencapai tujuan tersebut setiap bimbel harus bertanggung jawab untuk melaksanakan proses belajar yang efektif dan menarik bagi murid-muridnya. Proses pembelajaran yang efektif dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Ditinjau dari segi bahasa, menurut Arsyad (2013) media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara'. Definisi tersebut menekankan istilah media sebagai sebuah perantara. Media berfungsi untuk menghubungkan sebuah informasi dari satu pihak ke pihak lainnya (tenaga pengajar kepada murid). Sudjana dan Rivai (2013) menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar murid, yaitu: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian murid sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh murid, dan memungkinkan murid menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga murid tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, apalagi bila pengajar mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang masuk ke dalam dunia pendidikan dimanfaatkan untuk kelancaran proses belajar mengajar (Ilmiyah, 2019). Di dunia pendidikan revolusi industri 4.0 membawa pengaruh pada perilaku interaksi antara guru dan murid. Dimana terjadi kolaborasi pembelajaran berbasis tatap muka dikelas dengan pembelajaran memanfaatkan jaringan internet (*Online Learning*). Bahkan dalam aktifitas evaluasi pembelajaran (Putri & Muzakki, 2019). Dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai aplikasi *online* sebagai media pembelajaran. Salah satu aplikasi online tersebut yaitu Kahoot (Mustikawati, 2019). Aplikasi Kahoot merupakan media pembelajaran online yang digunakan untuk mengevaluasi hasil proses belajar, dengan cara diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh Kahoot (Barus & Soedewo, 2019). Keunikan dari aplikasi Kahoot, yaitu tersedia *background* dan warna yang cukup menarik. Dalam prosesnya, aplikasi Kahoot menampilkan suasana yang berbeda sekaligus menegangkan, hal tersebut disebabkan terdapat pembatasan waktu dalam hitungan detik untuk menjawab soal (Charlina & Septyanti, 2019).

Penerapan aplikasi kahoot yang saat ini sangat mudah untuk diakses oleh berbagai kalangan. Kahoot adalah website edukatif yang awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Kahoot dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok. Mengutip dari *official website* Kahoot (2017). "*Kahoot are best played in a group setting*" (Rofiyarti & Sari, 2017).

Cara memainkan kahoot untuk pembelajaran di dalam kelas yaitu (1) pengajar mengakses website <http://kahoot.com/> dan membuat akun (2) pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan anak dengan fitur yang sudah tersedia (3) pengajar membagi kelas dalam beberapa kelompok tersebut dengan satu perangkat (akan lebih mudah dengan handphone) dan mengakses <http://kahoot.it/> (4) setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar (5) pembelajar memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada masing-masing kelompok pada durasi waktu yang telah ditentukan, jika digunakan untuk anak usia dini, maka setiap kelompok harus didampingi sesuai fasilitator (Rofiyarti & Sari, 2017).

Berdasarkan pada analisis situasi di atas, maka alasan utama dipilihnya mitra karena setelah kami mengunjungi mitra tersebut dan mensurvei di sekitar lingkungan mitra tersebut. Kami menemukan data bahwa latar belakang para tenaga pengajar didominasi oleh mahasiswa dan tidak semua dari mereka memiliki keilmuan pendidikan, yang memungkinkan tidak ada sisi pengembangan

untuk metode pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal tersebut mempengaruhi keterampilan mengajar mereka yang belum dapat memaksimalkan penyampaian materi secara menarik dan efektif. Selain itu pihak bimbek dan tenaga pengajar pun harus memperhatikan keterbatasan waktu yang masih menjadi masalah untuk diatasi guna memaksimalkan proses penyampaian materi, mengingat sebagian besar murid di bimbek tersebut merupakan murid yang banyak memiliki masalah secara pemahaman akademik.

Selain memaksimalkan segi akademik, penerapan prinsip pendidikan merupakan hal yang fundamental untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengalaman dan latar belakang para pengajar di bimbek tersebut membuat mereka kurang memiliki kesadaran dan keterampilan dalam menggabungkan prinsip dasar pendidikan pada jalannya proses pembelajaran.

Tidak adanya proses pengembangan keterampilan melalui program pelatihan rutin dan berkala pada bimbek tersebut kiranya menjadi salah satu hal yang membuat kesulitan-kesulitan yang dipaparkan diatas belum dapat diatasi secara maksimal.

2. METODE

Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah melalui beberapa tahap:

- a. Observasi langsung, yaitu pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi Karyawan Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta dan menentukan materi apa yang diperlukan dalam pelatihan Aplikasi Kahoot.
- b. Penyuluhan, yaitu: tim pengabdian mengajarkan dan menerangkan secara langsung perihal pelatihan Aplikasi Kahoot kepada Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta. Pengajaran akan dilakukan minimal 3 kali tatap muka agar Karyawan Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta agar dapat menyajikan tes dengan lebih menarik.

Pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan melakukan:

- a. Melakukan wawancara langsung kepada kepala Bimbek, koordinator pengajar dan beberapa tenaga pengajar tentang kondisi dan masalah terkini di Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta. Pada awal tahap pendekatan tim memaparkan kepada mitra bahwa tahap pada pelaksanaannya nanti tim akan mempresentasikan system pelatihan dan membuka ruang tanya jawab seluas mungkin terkait dengan tema pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berdasarkan pada temuan masalah yang didapatkan.
- b. Tahap evaluasi dengan tujuan untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Evaluasi diberikan pada sesi akhir berupa soal-soal mengenai tata cara Aplikasi Kahoot.

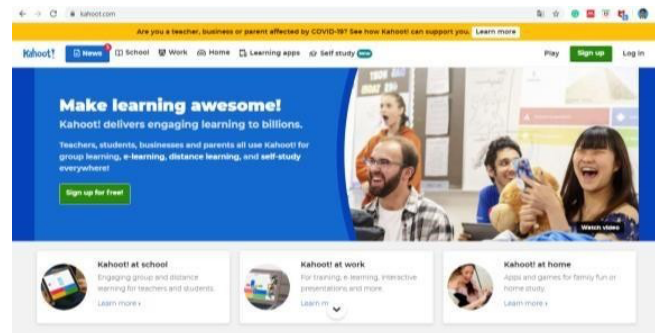
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rencana yang telah dijadwalkan dengan pihak lembaga bimbingan belajar Gama UI, dilaksanakan pada Sabtu tanggal 7 Desember 2019, 14 Desember 2019 dan 04 Januari 2020. Presentasi dan pembelajaran dilaksanakan di bimbingan belajar Gama UI pada pukul 09:00 sampai dengan pukul 12:00. Waktu yang diberikan oleh pihak lembaga sangat baik, semua guru-guru yang datang mendengarkan penjelasan dari tim pengabdian masyarakat.

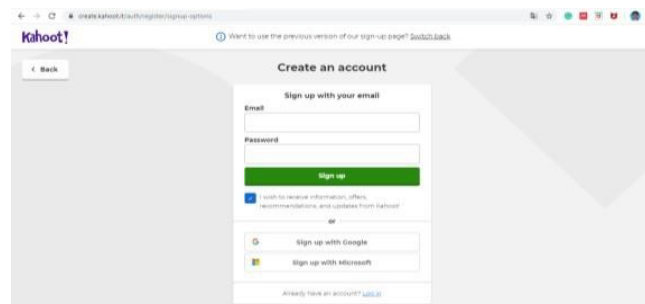
Tahap selanjutnya adalah penjelasan materi yang disampaikan oleh team abdimas yang bertugas sebagai moderator dan pemberi materi, adapun materi yang disampaikan adalah sebagai berikut:

- (1) Menjelaskan tentang manajemen sumber daya manusia,
- (2) Menjelaskan peningkatan kinerja guru dengan menggunakan aplikasi kahoot,
- (3) Menjelaskan tools dan pengoprasiaan aplikasi Kahoot.

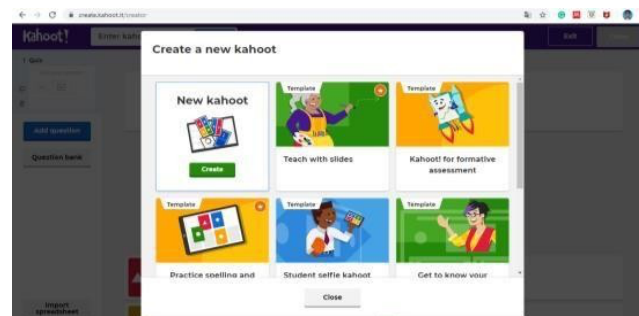
Pada sesi pemaparan mengenai pelatihan aplikasi kahoot pertama-tama peserta diminta untuk masuk ke dalam website kahoot pada halaman <http://kahoot.com/> seperti terlihat pada gambar 1. Setelah itu peserta diminta membuat akun profil kahoot seperti terlihat pada gambar 2. Setelah memiliki akun peserta kemudian diminta untuk memilih jenis tampilan soal pada aplikasi kahoot dengan menekan tombol *Create* di pojok kanan atas sehingga muncul tampilan seperti pada gambar 3. Selanjutnya peserta diminta untuk mencoba membuat latihan soal menggunakan aplikasi kahoot seperti terlihat pada gambar 4.



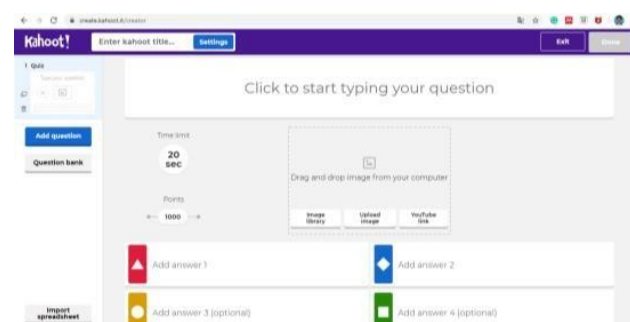
Gambar 1. Halaman muka pada aplikasi Kahoot



Gambar 2. Membuat akun profil Kahoot



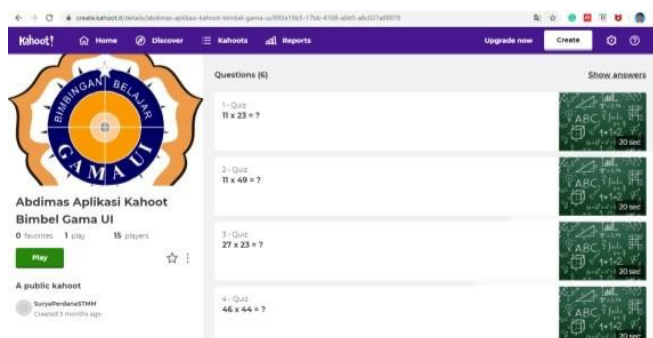
Gambar 3. Memilih jenis tampilan soal pada aplikasi Kahoot



Gambar 4. Membuat soal dengan aplikasi Kahoot

Dalam membuat soal pada gambar 4 hal yang dilakukan adalah memberi judul soal, menuliskan pertanyaan yang akan diberikan, menulis pilihan jawaban, memilih kunci jawaban, serta jika dibutuhkan dapat juga memasukan gambar/vidio dan terakhir mengatur batas waktu tayang pertanyaan. Kemudian soal yang sudah selesai disimpan, contoh soal yang sudah selesai dapat dilihat pada gambar 5. Selanjutnya dilakukan simulasi, dimana akan ada soal dari peserta yang dijadikan contoh dan pemilik soal akan berperan sebagai guru dan sisanya berperan sebagai murid- murid. Untuk memulai kuis soal yang sudah di buat ditayangkan kepada murid-murid dengan cara menekan tombol *play*. Sebelum soal benar-benar ditayangkan akan muncul 2 pilihan jenis tampilan soal, yaitu pertama tampilan *classic*, dimana murid-murid dapat mengerjakan soal menggunakan *handphone* masing- masing, dan yang kedua tampilan *team mode*, dimana murid-murid mengerjakan soal menggunakan satu *handphone* dalam satu tim, pilihan tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar 6. Setelah memilih tampilan selanjutnya akan muncul kode pada layar guru yang harus dimasukkan murid-murid ke dalam *handphone* seperti pada gambar 7, sedangkan tampilan layar murid dapat dilihat pada gambar 8, yang selanjutnya murid- murid diminta untuk mengisi nama masing-masing, dimana setelah seluruh murid sudah masuk ke dalam aplikasi maka selanjutnya nama-nama peserta akan muncul pada gambar 7. Untuk memulai kuis maka guru harus menekan tombol *start*. Saat kuis dimulai maka tampilan layar soal akan muncul seperti pada gambar 9 di akun guru, sedangkan tampilan jawaban akan muncul di *handphone* murid seperti pada gambar 10. Setelah proses pengerjaan soal pada layar guru akan terlihat berapa murid yang menjawab dengan benar seperti pada gambar 11.

Di akhir kuis akan terlihat ranking 3 besar dari murid-murid yang mengikutinya, tampilan ranking dapat dilihat pada gambar 12. Skor keseluruhan dari murid yang mengerjakan kuis dapat juga pada aplikasi tersebut.



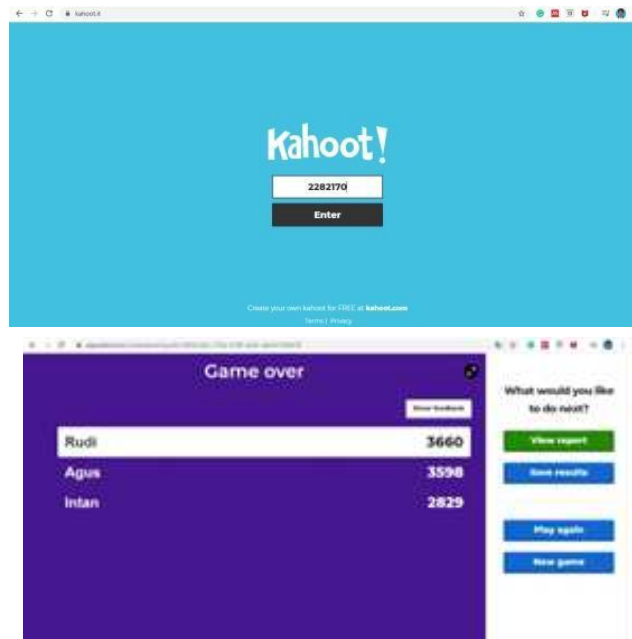
Gambar 5. Tampilan soal menggunakan aplikasi Kahoot



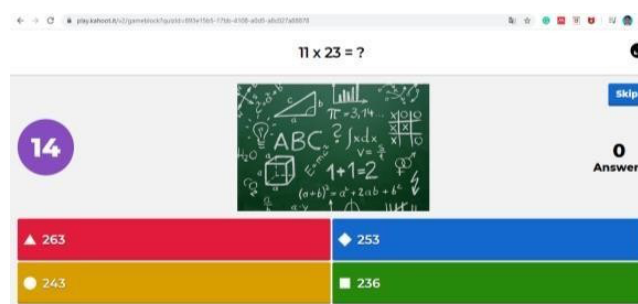
Gambar 6. Dua pilihan tampilan soal pada Kahoot!



Gambar 7. Tampilan kode pada layar guru di aplikasi Kahoot!



Gambar 8. Tampilan kode pada layar murid di aplikasi Kahoot!



Gambar 9. Tampilan soal di layar guru pada aplikasi Kahoot!



Gambar 10. Tampilan pilihan jawaban di layar murid pada aplikasi Kahoot!



Gambar 11. Jumlah murid yang menjawab benar pada aplikasi Kahoot!



Gambar 12. Tiga peringkat tertinggi dari murid pada aplikasi Kahoot!

Kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan melibatkan karyawan bimbel Gama UI, sangat didukung oleh lembaga dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan ilmu pengetahuan yang baru kepada karyawan bimbel dalam penyampaian evaluasi/tes kepada para murid. Antusias karyawan dalam mengikuti kegiatan ini patut diapresiasi.



Gambar 13 Lokasi pelaksanaan Abdimas di Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pelatihan mengenai peningkatan kinerja karyawan Gama UI dengan menggunakan aplikasi kahoot menunjukkan kategori baik dengan skor rata-rata yaitu sebesar 8. Hal ini juga dapat dilihat dari semangat para peserta pada saat pemberian materi yang diberikan oleh team abdimas.

Peserta telah memahami bahwa kegiatan peningkatan kinerja dengan menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan kreatifitas karyawan GamaUI dalam menjelaskan pelajaran kepada murid dan murid tidak merasa bosan dengan adanya aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). Media Pembelajaran. Depok: Pt Rajagrafindo Persada.
- Ashari, D. F. (2016). The Benefits and Barriers of Using Google Classroom in Language Learning: A Study at Singapore School, Pantai Indah Kapuk. In iTELL (Indonesia Technology Enhanced Language Learning) (pp. 44–49). <https://doi.org/10.1016/j.system.2004.06.002>.
- Barus, I. R. G. & Soedewo, T. (2019). Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi. (pp. 589-595). Institut Pertanian Bogor: Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL).
- Beta Centauri. (2019). "Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di Sdn-7 Bukit Tunggal", Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II) 2019. Pontianak, 9 September 2019
- Bunyahmin, A.C.Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan. Gunahumas Jurnal Kehumasan. P-ISSN: 3(1), 43–50.
- Charlina & Septyanti, E. (2019). Pemanfaatan Media Kahoots Sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia. Geram (Gerakan Aktif Menulis), Vol. 7, No. 2, pp. 78-82.
- Dwiastuty, N., & Sulhan, M. (2018). The Using of Readoutainment as E-learning to Improve Students' Reading Comprehension Skill. In MATEC Web of Conferences 154 (Vol. 3007, pp. 4–7).
- Hafid, A., Hayami, R., Fatma, Y., & Wenando, F. A. (2018). Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Smk Negeri 1. Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri, 2(1), 17–20.
- Hasibuan, M. S. P. (2014). Manajemen Sumber Daya Manusia. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ilmiyah, N. H. & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Murid. JIEET (Journal Information Engineering and Educational Technology), Vol. 03, No. 01, pp. 46-50.
- Mangkunegara, A. P. (2012). Evaluasi Kinerja SDM, Refika Aditama, Bandung.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019, pp 99-104.
- Putri, A. R. & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. (pp. 217-223). Kudus : Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial".
- Rofiyarti, F & Sari, A. Y. (2017). "Penggunaan Platform KAHOOT Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak". Universitas Narotama.
- Sudjana, Naana dan Rivai, Ahmad. (2013). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.