

**PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENERAPAN *STUDENTS RESPOND SYSTEM*  
DENGAN MENGGUNAKAN KAHOOT DI SMK DHARMAWANITA GRESIK**

**Noviatul Rochmah<sup>1</sup>, Nur Cahyadi<sup>2</sup>**

**<sup>1</sup>Dosen Prodi D3 Kebidanan, Fakultas Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Gresik.**

**<sup>2</sup>Dosen Prodi D3 Fisioterapi, Fakultas Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Gresik.**

**Email: lppm@umg.ac.id**

**ABSTRAK**

Kegiatan telah dilakukan di SMK Dharmawanita Gresik, yang terletak di Jalan Arif Rahman Hakim Gresik. Bentuk kegiatan adalah pelatihan dan pendampingan guru – guru dalam bentuk workshop yang diselenggarakan selama 2 hari, yaitu pada hari Rabu dan Kamis, tanggal 11 dan 12 Maret 2020. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan melalui pelatihan dan pendampingan penerapan *Student Respond System* (SRS) dengan menggunakan platform pembelajaran Kahoot. Media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu upaya peningkatan pengembangan diri guru untuk beradaptasi dengan era teknologi. Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi akan membantu guru untuk menyampaikan materi yang diajarkan, serta melatih siswa untuk lebih berani dalam mengemukakan pendapat. Diharapkan sesudah mengikuti pelatihan cara pemakaian Kahoot untuk mengevaluasi serta memperkuat materi terhadap siswa, guru – guru di SMK Dharmawanita Gresik bisa memakai Kahoot dalam proses belajar mengajar di kelas, serta menjadkannya sebagai media pembelajaran yang efektif, yang bisa membuat siswa lebih aktif demi tercapainya tujuan pembelajaran.

**Kata Kunci : Penerapan, Pendampingan, *Students Respond System*, Kahoot**

## 1. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berdasarkan undang-undang guru dan dosen No. 14 Tahun 2005 serta Permendiknas No. 18 Tahun 2007 guru harus memiliki 4 kompetensi yang meliputi kompetensi profesi, kompetensi pedagogik, kompetensi pribadi dan kompetensi sosial. Dengan mengaplikasikan keempat kompetensi tersebut, maka diharapkan proses belajar mengajar di dalam kelas dapat terselenggara dengan baik dan efektif. pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan kelas akan membantu siswa dalam memahami mata pelajaran yang diberikan.

Kahoot adalah platform pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif untuk berdiskusi, bermain dan belajar, sehingga peserta didik tidak akan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Syarat utama dalam penggunaan kahoot ini adalah Internet, karena quiz atau pertanyaan yang diberikan hanya akan bisa digunakan secara *online*, baik itu melalui *Smart Phone* ataupun melalui PC/ Laptop. Kahoot sangat interaktif dalam mendorong siswa mencari jawaban yang diberikan oleh pengajar. Dalam mengaplikasikan kahoot ada dua langkah yang harus dilakukan, pertama membuat *quiz* dan yang kedua memainkan *quiz*.

SMK DHARMA WANITA adalah salah satu SMA swasta yang berada di wilayah Kota Gresik atau lebih tepatnya terletak di jalan Arif Rahman Hakim Gesik. Sistem pengajaran di SMK DHARMA WANITA sebagian besar masih menggunakan media pembelajaran teks book dengan metode ceramah. Antara pengajar dan pembelajar belum memanfaatkan secara maksimal penggunaan media teknologi dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan *smartphone* yang dimiliki hampir seluruh siswa dan guru akan lebih memudahkan teknik pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu perlu adanya diskusi dan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Sebagai dosen Bahasa Inggris di Fakultas Kesehatan prodi kebidanan yang menggunakan *platform* pembelajaran berbasis teknologi dari internet, maka kami akan berbagi pengalaman bagaimana menerapkan e-learning dalam proses belajar mengajar melalui pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran. Untuk kegiatan tersebut diatas maka kami bermaksud untuk melakukan kegiatan pelatihan guru-guru di SMK DHARMA WANITA untuk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan salah satu platform pengajaran gratis yaitu kahoot. Kegiatan pelatihan ini dilakukan sebagai bentuk kegiatan

pengabdian masyarakat yang merupakan kewajiban dari setiap dosen serta bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Pemakaian internet Sekrang ini telah merambah ke semua bidang, salah satu diantaranya adalah di dunia pendidikan. Penggunaan internet dalam dunia pendidikan atau yang lebih dikenal dengan *e-learning*, yaitu penyampaian bahan ajar dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer (hartley, 2001). Pemakaian dan penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang baru yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Prinsip *e-learning* adalah terhubungnyan sebuah jaringan (*network*) yang mudah diperbaharui (*update*), disimpan dan didistribusikan serta berbagai bentuk instruksi dan informasi secara instan (pamugar, 2015). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran dengan menggunakan bantuan *e-learning* bisa membuat pengajar dan pembelajar dapat berkomunikasi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Cambridge Internasional pada tahun 2018 melalui *Global Education Cencus*, kebutuhan penggunaan teknologi bagi pembelajar di Indonesia ntergolong tinggi, baik itu untuk penggunaan social media maupun dalam penggunaan pembelajaran. Penelitian yang melibatkan 502 siswa berusia 12 sampai 19 tahun ini diperoleh data, 40% siswa merupakan pengguna ruang IT (computer) dan 67% pelajar di Indonesia menggunakan smartphone dalam pembelajaran di kelas, dan 81% menggunakan smartphone untuk pembelajaran di rumah.

Di era sekarang ini banyak sekali *platform* pembelajaran gratis yang dapat diakses sebagai media maupun alat assessment dalam dunia pendidikan, misalnya kahoot, socrative, edmodo, flipgrid dan lain sebagainya. Dalam pengajaran bahasa Inggris ada beberapa *platform* pengajaran yang bisa digunakan menurut fungsi dan bentuk pengajaran yang akan dilakukan. Beberapa diantaranya yaitu; Kahoot digunakan untuk *group discussion*, quizlet digunakan untuk pengajaran *vocabulary*, quizzizz digunakan untuk pengajaran *reading comprehension*, edpuzzle digunakan untuk pengajaran *listening comprehension*, flipgrid digunakan untuk pengajaran *speaking*, dan socrative untuk *writing practices*.

SMK DHARMA WANITA adalah salah satu SMK swasta yang berada di wilayah Kota Gresik atau lebih tepatnya terletak di jalan Arif Rahman Hakim Gesik. Sistem pengajaran di SMK DHARMA WANITA sebagian besar masih menggunakan media pembelajaran teks book dengan

metode ceramah. Antara pengajar dan pembelajar belum memanfaatkan secara maksimal penggunaan media teknologi dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan *smartphone* yang dipunyai hampir seluruh siswa dan guru akan lebih memudahkan tehnik pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu perlu adanya diskusi dan pelatihan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Adapun kendala yang berkenaan dengan penggunaan teknologi yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi dan kurangnya motivasi dari guru untuk mempelajari penerapan teknologi dalam pembelajaran. Metode konvensional yang diterapkan oleh guru – guru di SMK DHARMAWANITA GRESIK, membuat peserta didik lebih cepat merasa bosan sehingga kurang konsentrasi terhadap pelajaran yang diajarkan.

Dengan adanya permasalahan tersebut diatas, maka diperlukan pelatihan dan pendampingan bagaimana penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Gresik dalam program Pengabdian Masyarakat. Tujuan utama program pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran berbasis teknologi.

### **B. Perumusan Masalah**

Uraian diatas dapat diambil rumusan masalah yang ada di SMK Dharmawanita Gresik, sebagai berikut :

- a. Kurangnya pengetahuan guru – guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Kurangnya keberanian dalam menerapkan teknologi di dalam kelas
- c. Ketersediaan sinyal internet yang kurang mendukung

### **C. Tujuan penulisan**

- a. Meningkatkan pengetahuan guru – guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi
- b. Memotivasi dengan melakukan pelatihan dan pendampingan terhadap guru – guru.
- c. Memperkuat sinyal internet di lingkungan sekolah.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, maka pengajar diharapkan mampu untuk bersikap professional, yang salah satu caranya adalah dengan mengembangkan tehnik, metode dan media pembelajaran, sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Pelatihan dan pendampingan penerapan *Students Response System* (SRS) dengan menggunakan *platform* Kahoot sangat dibutuhkan di era sekarang ini, untuk membuat suasana pembelajaran yang fleksibel, efisien dan menyenangkan. Penguasaan Teknologi oleh pengajar dapat mempermudah untuk mencari bahan ajar, metode ajar dan suasana kelas yang menyenangkan. Manfaat pemakaian Kahoot sebagai satu bentuk SRS adalah (1) Dapat digunakan untuk salah satu sistem penilaian sehingga kemajuan siswa dapat terpantau sesuai dengan tujuan pembelajaran. (2) Kahoot dapat digunakan untuk memfgasilitasi diskusi dalam kelas, sehingga dapat mengembalika energi peserta didik dalam belajar. (3) Kahoot bisa digunakan untuk *Quiz*, dengan menampilkan empat jawaban pilihan ganda pada layar utama. (4) Pengajar dapat merancang skor dan lama waktu menjawab selama Quiz berlangsung. (5) Kahoot bisa diakses melalui android aplikasi atau langsung diakses melalui website kahoot.

Menurut sebuah penelitian yang dilakukan oleh dua mahasiswa di Universitas Norwegia Sains dan Teknologi, latency jaringan dalam mengakses website sangat mempengaruhi kualitas pengalaman dari platform, dalam kedua studi longitudinal dan penampang, dengan ukuran sampel  $N = 21$  . Hal ini ditemukan bahwa sekitar 70% dari ukuran sampel hal Kahoot! sebagai memiliki hasil positif pada semua tingkat keterlambatan, sementara jumlah yang bervariasi dari siswa (antara 10-20%) melaporkan bahwa platform ini terlalu memakan waktu, membentuk hubungan langsung dengan durasi *delay*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

#### Gambaran Umum

##### a. Sejarah

SMK Dharma Wanita Kab. Gresik berdiri tahun 1977 dibawah naungan Yayasan Pendidikan Dharma Wanita Kab. Gresik. SMK Dharma Wanita Kab. Gresik adalah salah satu sakolah kejuruan yang ada di kabupaten Gresik dan siap mencetak tenaga terampil di program keahlian

Tata Boga, Tata Busana dan untuk tahun 2010 / 2011 ditambah dua program keahlian Tata Kecantikan, Teknik Komputer dan Informatika

b. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SMK Dharma Wanita Kab. Gresik  
NSS : 334050105001  
NPSN : 20500446  
NIS : 400010  
Status : Terakreditasi  
Bidang Keahlian : Seni, Kerajinan dan Pariwisata  
Program Keahlian - Tata Boga  
- Tata Busana  
- Teknik Computer dan Informatika  
- Tata Kecantikan  
Kompetensi Keahlian - Tata Boga  
- Busana Butik  
- Rekayasa Perangkat Lunak  
- Kecantikan Kulit

Alamat

- Jalan - Jl. Arif Rahman Hakim Gresik  
- Desa/Kelurahan - Sidokumpul  
- Kecamatan - Gresik  
- Kabupaten/Kota - Gresik  
- Provinsi - Jawa Timur  
- Kode Pos - 61111  
- Telepon - 031-3987588  
- Fax - 031-3987588  
- email - smkdwgsk1@yahoo.com

**Tabel 1.** Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

No	Waktu	Kegiatan	Pelaksana
<i>Selasa, 11 Maret 2020</i>			
	09.00 – 09.30	Sambutan	Ibu Kepala Sekolah SMK Dharmawanita Gresik
	09.30 – 10.00	Sambutan	Ketua Pelaksana Pengabmas
	10.00 – 11.00	Pelatihan Penggunaan Kahoot sebagai Media Pengajaran	Noviatul Rochmah, S.Pd, M.Pd
	11.30 – 12.30	Istirahat	Panitia
	12.30 – 13.30	Tanya Jawab Penggunaan Kahoot sebagai Media Pengajaran	Noviatul Rochmah, S.Pd, M.Pd
<i>Rabu, 12 Maret 2020</i>			
	09.00 – 10.00	Pendampingan penggunaan aplikasi Kahoot	Noviatul Rochmah, S.Pd, M.Pd dan Nur Cahyadi, MM
	10.00 – 11.30	Praktek Penggunaan Aplikasi Kahoot	Noviatul Rochmah, S.Pd, M.Pd dan Nur Cahyadi, MM

## B. Pembahasan

### Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus disertai dengan sarana dan prasarana yang cukup lengkap, antara lain tersedianya jaringan internet yang kuat, LCD dan proyektor dalam kelas, dan kepemilikan smartphone untuk masing – masing siswa. Di SMK Dharmawanita sarana dan prasarana yang dibutuhkan telah tersedia.

Menurut Krista Graham (21) Kahoot adalah salah satu platform pembelajaran yang bisa diakses dan di download secara gratis, yang kegunaannya untuk mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran yang telah diajarkan, dan merangsang minat siswa untuk belajar serta berdiskusi secara kelompok maupun individual. Mahasiswa dapat mengakses

Kahoot dengan menggunakan smartphone atau lapto/PC. Siswa bisa mengakses quiz maupun diskusi setelah guru memberikan Game pin yang kemudian bisa diikuti dengan penggunaan nick name. Untuk tahapan selanjutnya pengajar dapat menciptakan soal – soal yang diinginkan dengan pertanyaan yang bervariasi dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Kreatifitas dan kerja keras pengajar diperlukan agar proses pembelajaran bisa berlangsung dengan baik dan nyaman, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Salah satu kelemahan dari online games adalah ketika tidak tersedianya jaringan internet yang kuat, sehingga permainan akan terhenti sebelum waktu yang disediakan berakhir.



**Gambar 1.** Tutorial Kahoot

Penggunaan Kahoot bisa mendorong pembelajar untuk belajar menjadi seorang pemimpin. Dengan menggunakan kahoot siswa dirancang untuk berani memberikan opininya, berpikir kritis, dan belajar aktif. Biasanya pengajar akan melengkapi Kahoot dengan gambar instruksional dan video. Dalam penggunaan Kahoot guru akan berfungsi sebagai moderator quiz atau diskusi.





Gambar 2. Diskusi Aplikasi Kahoot



Gambar 3. Pendampingan aplikasi Kahoot di tiap mata pelajaran

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. Kesimpulan**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan di SMK Dharmawanita Gresik, dibagi menjadi dua sesi yang dilakukan dalam dua hari berturut – turut. Dalam sesi pertama diberikan pelatihan bagaimana menggunakan Kahoot, dimulai dengan bagaimana membuat akun kahoot, bagaimana peran guru dan siswa dalam penggunaan Kahoot, serta bagaimana menggunakan Kahoot dalam pembelajaran. Dalam sesi kedua yang dilaksanakan keesokan harinya, dengan memberikan materi bagaimana mengimplementasikan Kahoot sesuai mata pelajaran yang diampu dan bagaimana cara mempraktekkannya, dengan cara praktek dengan teman sesama guru.

Pengabdian Masyarakat ini dihadiri oleh 30 guru dari berbagai mata pelajaran di SMK Dharmawanita Gresik. Pada Akhir Pengabdian Masyarakat dari 30 orang guru terhitung 25 orang diantaranya sudah mempunyai akun Kahoot dan bisa membuat Quiz sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dengan menggunakan Kahoot.

##### **B. Saran**

Diharapkan sesudah mengikuti pelatihan cara pemakaian Kahoot untuk mengevaluasi serta memperkuat materi terhadap siswa, guru – guru di SMK Dharmawanita Gresik bisa memakai Kahoot dalam proses belajar mengajar di kelas, serta menjadkannya sebagai media pembelajaran yang efektif, yang bisa membuat siswa lebih aktif demi tercapainya tujuan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Barkah, Taopik. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia
- Barus, Irma R G. Soedewo, Tatile. (2018). *Penggunaan Media kahoot! dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris*. Program Pendidikan Vokasi Universitas Halu Oleo Kendari.
- Ginanjar, G G *et.al.*. (2018). *Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar*. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dsar*, Vol. 5, No. 2 (2018) 372-379

- Lime. (2018). *Pemanfaatan Media Kahoot pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stad Ditinjau dari Kerjasama dan hasil BELajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Santa Dharma
- Mustikawati, Fenny Eka. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba), halaman 99-104.