

## PEMBERDAYAAN PROGRAM MEMBANGUN SUASANA BELAJAR YANG NYAMAN MELALUI GAME EDUKASI KAHOOT!

Sheila Lestari Giza Pudrianisa<sup>1)</sup>, Rizky<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Fakultas Ekonomi dan Sosial, Universitas AMIKOM Yogyakarta

<sup>2)</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta

Email : [sheilagiza@amikom.ac.id](mailto:sheilagiza@amikom.ac.id)<sup>1)</sup>, [samrizky@amikom.ac.id](mailto:samrizky@amikom.ac.id)<sup>2)</sup>

### Abstrak

Kecanggihan teknologi dan pesatnya perkembangan internet membuat masyarakat kita lebih memilih menggunakan ponsel sebagai media perantara pengirim dan penerima pesan. Meski tidak hanya digunakan untuk keperluan percakapan pribadi, melalui alat pintar yang bernama ponsel, dapat memudahkan penggunanya mendapatkan berbagai informasi yang diperlukan terlebih dapat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan kantor, tugas sekolah, tugas kuliah maupun tugas lainnya. Berbagai aplikasi ditawarkan sesuai dengan keperluan penggunanya seperti aplikasi di bidang pendidikan, manajemen dan pemasaran, kesehatan, teknologi komputer dan masih banyak lagi. Dewasa ini, aplikasi di bidang pendidikan sedang menjadi topik hangat di berbagai kalangan. Baik di institusi pendidikan itu sendiri, pemerintahan maupun di masyarakat. Karena selain memudahkan dalam mencari tambahan referensi, juga dapat mendorong penggunanya untuk memudahkan dalam mengingat berbagai materi pelajaran yang sulit menjadi lebih asik, efisien, praktis dan mudah. Salah satu aplikasinya yaitu Kahoot! Aplikasi tersebut dapat membantu pengguna khususnya siswa untuk bermain sambil belajar, sehingga suasana menyenangkan lebih terbangun dan belajar menjadi tidak membosankan. Metode belajar menggunakan game edukasi ini yang akan kami ajarkan pada Komunitas Guru Belajar sebagai metode baru cara belajar yang lebih asik khususnya dalam membangun suasana baik secara personal maupun kelompok terhadap siswanya.

**Kata kunci:** membangun suasana, komunikasi, teknologi pembelajaran

### 1. PENDAHULUAN

*We cannot not communicate* merupakan istilah jika tidak ada seorangpun yang tidak berkomunikasi baik secara langsung maupun melalui perantara media. Karena dengan berkomunikasi, kita dapat menciptakan suatu hubungan yang harmonis dan mudah mencapai sebuah tujuan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perkembangan teknologi, cara berkomunikasi antar individu juga mengalami perubahan terlebih ketika Indonesia sudah memasuki era internet. Dengan hadirnya internet, penggunaan teknologi ini memunculkan realitas yang disebut dengan media baru. Artinya, media baru merupakan media yang berisi kombinasi antara data, tulisan, suara dan gambar yang tersimpan dalam format digital yang disebarkan melalui jaringan dengan cepat. Oleh sebab itu, segala bentuk pesan yang disampaikan melalui internet akan tersimpan dan tersebar dengan cepat ke seluruh pengguna internet di dunia. Data dari infografis APJII tahun 2016 menyebutkan

bahwa ada sekitar 6,3% atau sebanyak 8,3 jiwa yang masih berstatus pelajar yang sering menggunakan internet baik untuk berkomunikasi, bermain games maupun melihat berbagai konten yang ditawarkan melalui youtube. Data tersebut akan kami tampilkan dibawah ini



**Gambar 1** Komposisi Pengguna Internet Indonesia Berdasarkan Usia  
Sumber Inforgrafis Hasil Survey 2016 APJII

Dari data diatas, dapat kita lihat bahwa rentang usia antara 10-24 Tahun merupakan penyumbang pada penggunaan internet terbesar ketiga sebanyak 18,4%. Artinya ada sekitar 24,4 juta jiwa orang Indonesia pada usia anak-anak hingga remaja selalu aktif dalam menggunakan gadget. Dengan demikian, kemunculan internet dan kecanggihan teknologi yang kian pesat membuat banyak masyarakat khususnya anak-anak dan remaja memilih berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi sebagai media penyampaian pesannya dan mengisi waktu luang menggunakan ponsel yang memungkinkan orang berkomunikasi hanya dalam hitungan detik. Sehingga, dengan segala kemudahan dan fasilitas yang diberikan oleh teknologi ini, menjadikan pola komunikasi antar manusia berubah. Kecanggihan teknologi tidak hanya digunakan untuk penggunaan pengiriman pesan singkat, tetapi juga digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah, praktis, efisien dan menarik. Sehingga antusiasme dalam belajar semakin meningkat. Fenomena ini disebabkan oleh cepatnya perkembangan teknologi yang mendorong para marketer untuk berfikir out of the box

Meski berbagai platform edukasi bermunculan, tidak banyak orang yang tahu cara penggunaannya dan tujuan menggunakannya. Salah satunya adalah aplikasi Kahoot! yang merupakan aplikasi berbasis edukasi yang dapat digunakan oleh berbagai kalangan baik masyarakat, tenaga pendidik maupun umum. Berbagai role model penggunaan game tersebut juga tersedia dalam bentuk game individu atau game yang dapat dimainkan secara perorangan maupun game kelompok atau game yang dapat dimainkan secara kelompok. Pilihan bentuk game juga beragam, baik secara klasik, survey maupun puzzle. Aplikasi Kahoot! didesain sedemikian rupa untuk memudahkan pengguna dalam memainkan game tersebut. Sehingga materi pelajaran lebih mudah diingat dan dipahami terlebih pada mata pelajaran yang sulit diingat yang membutuhkan banyak konsentrasi.

Dengan hadirnya aplikasi Kahoot! sebagai metode baru dalam dunia belajar, diharapkan dapat merubah sikap dan perilaku siswa dalam menerima pelajaran kearah yang lebih positif dan suasana nyaman serta berkompetisi akan lebih terbangun karena saat siswa belajar dengan diselingi dengan penggunaan game edukasi lebih terasa sedang bermain daripada belajar. Tidak heran jika jika suasana seru dan menyenangkan akan lebih terbangun.

Sejalan dengan hal tersebut, maka sebagai upaya dalam membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik antusiasme, tim Pengabdian Masyarakat Universitas AMIKOM Yogyakarta akan bekerja sama dengan Komunitas Guru Belajar dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan judul “Pemberdayaan Program Membangun Suasana Belajar Yang Nyaman Melalui Game Edukasi Kahoot!”.

Komunitas Guru Belajar merupakan komunitas pendidik untuk berdiskusi dan berbagi praktik cerdas mengenai pengajaran dan pendidikan. Komunitas ini percaya bahwa belajar bisa dari siapa saja. Belajar adalah kemerdekaan bagi anak, juga bagi guru. Sehingga Komunitas Guru Belajar memiliki misi dalam berbagi praktik cerdas pengajaran dan pendidikan yang diwujudkan melalui Temu Pendidik Mingguan melalui aplikasi Telegram, Temu Pendidik Bulanan melalui aplikasi Facebook, Temu Pendidik Daerah setiap dua bulan, Temu Pendidik Nusantara setiap tahun, dan Temu Pendidik On-line melalui aplikasi whatsApp. Komunitas Guru Belajar memiliki tujuan untuk menegakkan KEMERDEKAAN belajar dalam membantu guru berkomitmen pada tujuan belajar, mandiri belajar, merefleksikan proses dan capaian belajar, mengembangkan KOMPETENSI yaitu dengan membantu guru mengembangkan potensi diri melalui beragam cara, secara bertahap dan berjenjang, memperluas KOLABORASI dengan membantu guru mengenalkan dengan berbagai kerjasama untuk menerapkan kompetensinya, serta mengembangkan KARIER dengan membantu guru memilih dan mengembangkan pilihan karier yang tepat. Beberapa kegiatan pemasaran dalam membuat acara serupa yang telah dilakukan Komunitas Guru belajar antara lain:



**Gambar 2 Flayer acara Komunitas Guru Belajar**

Dalam dua tahun ini, Komunitas Guru Belajar telah hadir di lebih dari 145 daerah mulai Aceh hingga Papua. Menariknya, Komunitas Guru

Belajar tumbuh secara mandiri, lahir dari inisiatif guru sendiri. Guru yang resah akan mandegnya budaya belajar memilih menjadi guru penggerak yang mengajak para guru untuk merdeka belajar. Praktik cerdas pengajaran dari daerah lain dalam bentuk catatan Whatsapp maupun Surat Kabar Guru Belajar membantu guru penggerak melahirkan kebutuhan guru di suatu daerah untuk merdeka belajar. Komunitas Guru Belajar sendiri memiliki 84 anggota yang berada dalam jaringan grup WhatsApp KGB. Beberapa kegiatan serupa yang pernah dilakukan Komunitas Guru Belajar kepada para siswa melalui seminar/pelatihan dan aplikasi kegiatan belajar mengajar di kelas yaitu:



**Gambar 3 KGB saat menyampaikan materi Merdeka Belajar dalam Temu Pendidik Daerah di Gedung A FKIP UNS dan Berkolaborasi dengan KPK mentransfer nilai Pendidikan Anti Korupsi melalui boardgames**

Dari gambar diatas, dapat diketahui bahwa KGB merupakan komunitas yang berfokus pada perkembangan dunia pendidikan khususnya bagi anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Untuk itu, kami tim pengabdian Universitas AMIKOM Yogyakarta menggandeng KGB sebagai mitra.

Sasaran dari program membangun suasana belajar yang nyaman melalui game edukasi Kahoot! pada Komunitas Guru Belajar yaitu para guru maupun tenaga pengajar baik pria maupun wanita dengan rentang usia 21-55 tahun yang tinggal di daerah Yogyakarta yang mana menjadi salah satu pelopor dari terbentuknya ruang belajar, bercerita dan berkreasi bagi para guru dan tenaga pengajar dengan tingkat pendidikan minimal D1 hingga S1.

Adapun permasalahan utama yang dihadapi oleh KGB adalah sebagai berikut :

No	Elemen	Permasalahan
1	Interaksi sosial antar guru dan siswa	Kemampuan guru dalam menciptakan suasana yang menyenangkan kurang memadai
2	Media	Kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung penerapan teknologi

## 2. METODE PELAKSANAAN

Hasil yang diharapkan dari program membangun suasana belajar yang nyaman melalui game edukasi Kahoot! pada Komunitas Guru Belajar yaitu, melalui metode baru dalam belajar menggunakan game edukasi, diharapkan dapat menjadi solusi dalam permasalahan untuk menarik antusiasme siswa terlebih terhadap siswa-siswi yang tidak tertarik mengikuti pelajaran di kelas. Metode ini digunakan sebagai media untuk mengurangi kebosanan menerima materi pelajaran yang monoton. Selain itu dengan metode ini, diharapkan dapat lebih efektif sebagai metode evaluasi pembelajaran dalam bentuk quiz, survey maupun puzzle sehingga kegiatan belajar yang lebih menarik.

Hasil yang diharapkan pada guru atau tenaga pengajar mampu mengoptimalkan penggunaan aplikasi Kahoot! yaitu, dengan metode baru melalui game edukasi, diharapkan para guru atau tenaga pengajar mampu mengoptimalkan penggunaan aplikasi Kahoot!, sebagai metode baru dalam pembelajaran agar menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, menyenangkan dan kondusif. Karena nantinya siswa akan diajak ke dalam suasana belajar yang lebih fun dan merasa seperti sedang bermain dari pada mengikuti mata pelajaran yang membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot! juga diharapkan dapat lebih menciptakan suasana kearah, kekompakan dan saling berkompetisi antara satu dengan lainnya. Karena dalam menggunakan permainan Kahoot! Diperlukan kerjasama antar individu maupun kelompok sehingga siswa di dalam kelas tidak menjadi pribadi yang individualis.

Kahoot! merupakan game berbasis edukasi yang membantu guru atau tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas sehingga suasana belajar mengajar menjadi lebih nyaman, fun, menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, melalui game edukasi Kahoot! akan menambah keakraban, kekompakan, kerjasama dan saling berkompetisi. Game edukasi ini akan diajarkan oleh tim pengabdian masyarakat dari Universitas AMIKOM Yogyakarta yang berjumlah dua orang dengan keahlian di bidangnya kepada Komunitas Guru Belajar yang dikemas menarik dan berbeda, dalam bentuk:

1. Workshop dilaksanakan agar guru dan tenaga pengajar saat ini dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan melalui interaksi komunikasi yang efektif. Pelatihan dan pendampingan dilaksanakan selama 2 (dua) kali dalam sebulan selama 2

- (dua) bulan yang jadwal pertemuan disesuaikan dengan kegiatan rutin mitra.
2. Pelatihan penggunaan dan pembuatan soal di aplikasi Kahoot! dilaksanakan agar guru dan tenaga pengajar saat ini lebih sadar terhadap perkembangan teknologi digital, melalui game edukasi Kahoot!. Pelatihan penggunaan dan pembuatan soal di aplikasi Kahoot! dilaksanakan selama 2 (dua) kali dalam sebulan selama 2 (dua) bulan yang jadwal pertemuan disesuaikan dengan kegiatan rutin mitra.
  3. Micro teaching dilaksanakan sebagai implementasi dari workshop dan pelatihan menggunakan aplikasi Kahoot!

No	Jenis Kegiatan	WILAS				
		Mei	Agust	Ok	Nov	Des
1	Tahap Persiapan: - Pembuatan proposal dan rencana pelaksanaan kegiatan yang melibatkan dosen pengampu/pengabdian masyarakat. - Dibuat surat permohonan surat izin pelaksanaan kegiatan yang termasuk di dalamnya pengurusan aplikasi Kahoot!					
	Tahap Pelaksanaan Kegiatan: - Dibuat surat permohonan surat izin pelaksanaan kegiatan yang termasuk di dalamnya pengurusan aplikasi Kahoot!					
1	Tahap Akhir - Melaksanakan					

Gambar 4. Jadwal pelaksanaan

### 3. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 1 september 2019 di Lab Universitas AMIKOM, yang dibantu oleh 4 orang mahasiswa. Mahasiswa tersebut berasal dari Prodi Komunikasi dan Prodi Teknologi Informasi. Adapun peserta yang hadir pada kegiatan berjumlah 4 orang, yang berprofesi sebagai guru di SD dan SMP daerah Sleman.

Proses yang pertama kali dilakukan oleh tim adimas adalah pembuatan modul kahoot. Modul tersebut terdiri dari lima bab dimulai dari, proses pendaftaran ke website kahoot sampai proses analisis hasil penilaian dari kuis kahoot.



Gambar 5. Modul Kahoot

Proses selanjutnya yang dilakukan oleh tim adimas adalah, penyusunan soal uji pretest dan protest yang terdiri dari empat katagori utama yaitu, membangun suasana, pengetahuan kahoot, pengetahuan digital learning dan tool kahoot detail dari soal masing masing kategori dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Soal berdasarkan kategori membangun suasana dan pengetahuan kahoot

KATEGORI	SOAL
Membangun suasana	1. Dalam persaingan yang kian kompetitif dalam dunia pendidikan, serta menciptakan skill pengajar / guru dalam menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif menjadikan hal yang wajar ketika guru dapat menciptakan metode baru menggunakan teknologi sebagai selingan belajar untuk membangun suasana kelas yang lebih nyaman dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan?
Membangun suasana	2. Game edukasi Kahoot dapat digunakan sebagai metode yang komunikatif untuk?
Pengetahuan tentang Kahoot	3. Kapan guru dapat menggunakan game edukasi Kahoot
Membangun suasana	4. Game edukasi Kahoot merupakan metode alternative untuk membantu siswa lebih mudah menghafal serta memahami materi pelajaran yang sulit dan

	dikemas dalam bentuk?
Membangun suasana	5. Melalui game edukasi Kahoot dapat membangun dan memacu para siswa / murid untuk?
Pengetahuan tentang Kahoot	6. Cara bermain game edukasi Kahoot melalui komunikasi secara?
Membangun suasana	7. Kualitas interaksi / hubungan di dalam kelas dapat menurun karena?
Pengetahuan tentang Kahoot	8. Apa saja peralatan yang harus dimiliki saat menggunakan game edukasi Kahoot
Pengetahuan tentang Kahoot	9. Game edukasi Kahoot adalah game berbasis?
Pengetahuan tentang Kahoot	10. Game edukasi Kahoot dapat digunakan untuk menciptakan kedekatan hubungan antara?

Tabel 3. Soal berdasarkan kategori pengetahuan digital learning dan tool kahoot dan pengetahuan kahoot

Pengetahuan digital learning	1. Berikut yang bukan termasuk platform pembelajaran digital adalah?
Pengetahuan digital learning	2. Berikut yang bukan termasuk ciri pembelajaran digital adalah?
Pengetahuan digital learning	3. Apakah yang bukan menjadi kendala implementasi pembelajaran digital di kelas?
Pengetahuan digital learning	4. Sebutkan salah satu kelebihan pembelajaran digital?
Tool Kahoot	5. Apakah guru bisa menganalisa hasil pembelajaran pada aplikasi Kahoot?
Tool Kahoot	6. Aplikasi Kahoot dapat di akses dengan platform berikut, kecuali?
Tool Kahoot	7. Sebutkan salah satu fitur Kahoot yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan interaksi kelompok?
Tool Kahoot	8. Apakah terdapat pengaturan timing kuis di aplikasi Kahoot?
Tool Kahoot	9. Definisi aplikasi Freemium adalah?
Pengetahuan digital learning	10. Apakah singkatan dari LMS?

Proses pelatihan dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu, pengenalan fitur kahoot, pembuatan soal, dan simulasi implementasi di kelas. Berikut adalah dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat dengan KGB



Gambar 6. Penjelasan tentang membangun suasana menyenangkan di kelas



Gambar 7. Simulasi implementasi kahoot oleh guru

Hasil penilaian pretest dan posttest pada peserta dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 8 Hasil Penilaian

Gambar 8 menunjukkan bahwa keempat peserta mengalami peningkatan di keempat kategori yang sudah ditentukan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan sebesar 48%, yang didapat dari selisih nilai protest dan pritest. Adapun banyaknya kesalahan pada soal dapat dilihat pada tabel 4 dan 5

**Tabel 4. Tabel jawaban kesalahan persoal**

Salah	Kategori	Kode soal
0	Membangun suasana	Soal No 1
1	Membangun suasana	Soal No 2
1	Membangun suasana	Soal No 3
0	Pengetahuan kahoot	Soal No 4
1	Membangun suasana	Soal No 5
2	Membangun suasana	Soal No 6
1	Pengetahuan kahoot	Soal No 7
0	Pengetahuan kahoot	Soal No 8
0	Pengetahuan kahoot	Soal No 9
0	Pengetahuan kahoot	Soal No 10

**Tabel 5. Tabel lanjutan jawaban kesalahan persoal**

Salah	Kategori	Kode soal
0	Pengetahuan digital learning	Soal No 1
0	Pengetahuan digital learning	Soal No 2
0	Pengetahuan digital learning	Soal No 3
0	Pengetahuan digital learning	Soal No 4
0	Tool Kahoot	Soal No 5
0	Tool Kahoot	Soal No 6
1	Tool Kahoot	Soal No 7
0	Tool Kahoot	Soal No 8
1	Tool Kahoot	Soal No 9
0	Pengetahuan digital learning	Soal No 10

Hasil akhir dari seluruh hasil dari data tersebut adalah, seluruh peserta mengalami peningkatan skill dan pengetahuan tentang membangun suasana dengan menggunakan aplikasi kahoot. Adapun kesalahan yang terjadi pada tabel 4 hal ini dikarenakan kesalah pahaman dalam mengartikan materi dengan teori pembelajaran

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pengabdian ini adalah kenaikan pengetahuan peserta dan bertambahnya skill membuat soal berbentuk kuis dalam aplikasi Kahoot. Kemajuan ini dapat dilihat dari hasil skor penilaian pre test dan post test yang naik sebanyak 48%.

Saran untuk pengabdian selanjutnya adalah perlu diadakan pelatihan dengan materi lain yang dapat membantu anggota komunitas lebih kreatif. Penggunaan aplikasi lain seperti Quizzes juga disarankan untuk pelaksanaan kegiatan abdimas selanjutnya.

#### Ucapan Terimakasih

Terimakasih kami sampaikan kepada Universitas AMIKOM Yogyakarta, khususnya Lembaga Pengabdian Masyarakat yang telah memfasilitasi kegiatan ini. Ucapan terimakasih juga kami haturkan kepada ketua Komunitas Guru Belajar atas kerjasamanya sehingga kegiatan ini berjalan lancar. Tak lupa kata terimakasih kepada Bu Anggi yang telah menjadi penyambung kerjasama antara peneliti dan pihak komunitas, dan juga kepada tim mahasiswa yang telah membantu menyukseskan acara ini. Semoga kedepan dapat terjalin kerjasama kembali yang lebih baik.

#### Daftar Pustaka

- [1] Profil Komunitas Guru Belajar
- [2] Infografis survey APJII tahun 2016
- [3] Mulyana, Deddy. 2005. Suatu Pengantar Ilmu Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [4] Bungin, Burhan. 2006. Sosiologi Komunikasi; Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat. Jakarta: Kencana