



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BAGI GURU-GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Oleh

Uswatun Khasanah¹, Fatma Sukmawati², Meti Fatimah³, Mujibburohman⁴

^{1,3,4}Fakultas Tarbiyah Institut Islam Mambaul Ulum Surakarta

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail:

Article History:

Received: 04-03-2022

Revised: 24-03-2022

Accepted: 11-04-2022

Keywords:

Media pembelajaran, game, kahoot

Abstract: Di era teknologi, pemanfaatan media pembelajaran telah banyak inovasi yang dilakukan. Salah satu inovasi media yang dapat membantu pendidik dalam mengajar yaitu media pembelajaran berbasis games dengan bantuan aplikasi Kahoot. Namun, masih terdapat pendidik di sekolah mitr belum memanfaatkan teknologidalam media pebelajaran yang digunakannya. Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) adalah: (1) Memperkenalkan media pembelajaran berbasis games, (2) meningkatkan keterampilan pengajar guru dalam menggunakan media berbasis games seperti aplikasi Kahoot!. Metode yang digunakan pada kegiatan ini yaitu metode ceramah, demonstrasi dan penugasan. Data diperoleh dari angket kepuasan kegiatan pelatihan. Dari hasil analisis data diperoleh bahwa 92,30% kegiatan ini menambah wawasan pendidik mengenai pembuatan media berbasis games, 92,00% materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan, 85,50% kegiatan menambah keterampilan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Ada dua simpulan pada kegiatan ini, yaitu: (1) kegiatan PkM ini menjadikan pengajar atau pendidikan lebih mengenal aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis games dan memberikan manfaat untuk pendidik untuk melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran, (2) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meningkatkan keterampilan pendidik dalam menggunakan media games seperti aplikasi Kahoot!

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan salah satu komponen penunjang dalam kegiatan pendidikan. Di era sekarang ini, pemanfaatan teknologi sudah menjadi kebutuhan yang utama dalam kegiatan pembelajaran. Contoh dari pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat diterapkan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting



dalam kegiatan proses belajar-mengajar di kelas untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Rakhmawati, 2020). Tanpa ada media pembelajaran yang baik pastinya pesan yang diberikan dari pendidik kepada peserta didik tidak bisa diterima dengan baik. Media Pembelajaran sebaiknya berupa media yang interaktif seperti media berbasis game atau biasa dikenal dengan game based learning. Dengan ada media pembelajaran berbantuan game akan membuat siswa lebih interaktif atau aktif dalam kegiatan belajar di kelas (Fahmi, 2016).

Media berbasis game atau game based learning yang biasa digunakan seperti Kahoot. Di era sekarang ini, banyak pendidik yang menggukon aplikasi Kahoot dalam kegiatan pembelajarannya. Kahoot bukanlah hal yang baru dalam kegiatan diklat atau pelatihan, bahkan sekarang sudah merambah ke dunia pengajaran di kelas. Namun, masih banyak pendidik atau guru di kelas masih jarang menggukon aplikasi tersebut. Kahoot! Yaitu suatu aplikasi atau alat yang bisa dipakai untuk menampilkan pertanyaan kepada pendiidik atau siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang dibuat pengajar atau guru dibuat sedemikian rupa kedalam games atau permainan. Selanjutnya, siswa memanfaatkan permainan tersebut dengan laptop atau gadget mereka masing-masing (Adnyan dkk, 2019).

Lebih lanjut menjelaskan tentang media pembelajaran seperti Kahoot misalnya bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk melakukan penilaian formatif dengan tampilan dan cara yang berbeda dengan pembelajaran seperti biasanya (Arifin dkk., 2015). Kahoot salah satu aplikasi dipakai secara gratis dan dapat menjadi referensi media pembuatan kuis interaktif yang lengkap dengan gambar dan video. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Umbara dkk., 2019) menerangkan bahwa pembelajaran berbantuan games mempunyai dampak baik bagi peserta didik pada kegiatan belajar. Dengan menggunakan games, belajar jadi lebih menyenangkan dan efektif. Hal lain menjelaskan bahwa pemakaian media games seperti Kahoot dapat mempengaruhi keaktifan siswa ketika belajar (Lestari dkk, 2021)

Dari uraian yang telah dijelaskan, banyak sekali manfaat dari penerapan media berbasis game seperti Kahoot. Namun, pada kenyataannya masih cukup banyak pengajar atau pendidik di sekolah masih belum menggunakan media ini, bahkan masih banyak pendidik yang masih asing dengan aplikasi ini. Sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat (pkM) Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta kepada pengajar MI Muhammadiyah Klaseman Gatak, Sukoharjo, Jawa Tengah bahwa sebagian besar masih asing dengan media Kahoot ini. Guru baru mendengar apa itu Kahoot, belum mengetahui manfaat dan cara mengaplikasikannya.

Implementasi media berbasis games dengan Kahoot sangat mudah. Pendidik dapat menerapkannya kepada peserta didik dengan menggunakan laptop atau handphone mereka masing-masing. Di saat kondisi pandemic Covid-19, pengajar dapat menerapkan media games ini secara online sehingga lebih prkatis dan memudahkan pendamping belajar peserta didik seperti orang tua dalam mendampingi mereka belajar dari rumah. Sehingga, keterampilan pendidik atau guru sangatlah penting dalam berinovasi seperti media pembelajaran dengan bantuan teknologi informasi.

Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat Institut Islam Mambaul Ulum Surakarta tertarik untuk menyelenggarakan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan pendidik dalam menerapkan media berbasis games seperti aplikasi Kahoot!. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu: (1) Memperkenalkan media pembelajaran berbasis games, (2) meningkatkan keterampilan pengajar dalam menggunakan media berbasis games seperti



aplikasi Kahoot!.

METODE

Berdasarkan kebutuhan dan permasalahan pada mitra, kami memberikan solusi terhadap permasalahan mitra mengenai kesulitan guru MI Muhammadiyah Klaseman dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dilakukan. Solusi yang kami berikan kepada mitra yaitu pemberian pelatihan berkaitan dengan media pembelajaran berbasis game interaktif, sehingga diharapkan guru mampu meningkatkan keterampilan dalam mengajar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilaksanakan di MI Muhammadiyah Klaseman, Gatak, Sukoharjo, Jawa Tengah. Kegiatan ini diselenggarakan pada tanggal 22 Juni 2021 dalam bentuk pelatihan terhadap 20 guru-guru MI Muhammadiyah Klaseman. Pelatihan pembuatan media dalam pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan bantuan aplikasi Kahoot. Ada 3 metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu metode ceramah, demonstrasi dan penugasan. Adapun kegiatan pada metode ceramah seperti penyampaian materi diawal kegiatan. Materi yang disampaikan yaitu pembuatan akun kahoot, pembuatan media berupa game interaktif menggunakan kahoot dan cara mengaplikasikannya. Pada metode demonstrasi, peserta pelatihan mempraktikkan cara penggunaan kahoot dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Sedangkan pada metode penugasan, kegiatannya berupa pendampingan peserta pelatihan dalam merancang game dengan menggunakan kahoot (Sriyanti dkk, 2015).

Untuk mengetahui tercapainya kegiatan PkM yang telah dilaksanakan, maka dilakukan evaluasi kepada peserta pelatihan. Rancangan evaluasi kegiatan PkM ini berupa evaluasi kepuasan peserta pelatihan. Evaluasi kepuasan peserta pelatihan memiliki tujuan yaitu mengetahui tanggapan peserta terhadap pelatihan yang diikuti. Adapun instrument evaluasi yang digunakan yaitu angket kepuasan peserta dalam pelaksanaan kegiatan PkM. Angket evaluasi dibagikan pada saat kegiatan pelatihan selesai dijalankan. Selanjutnya, hasil yang diperoleh dari evaluasi kegiatan dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif.

Berdasarkan permasalahan serta kebutuhan mitra maka untuk gambaran IPTEK yang akan ditransfer kepada mitra, meliputi:

1. Pemberian materi yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis game dengan aplikasi kahoot
2. Pelatihan pembuatan media berbasis game dengan aplikasi kahoot
3. Uji coba game yang telah dibuat peserta PkM

HASIL

Kegiatan PkM yang telah dilakukan, terdapat dua sesi kegiatan. Pada sesi pertama berisi pemaparan materi media game berupa kahoot oleh tim PkM Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta. Pada sesi kedua adalah demonstrasi dan praktek menggunakan aplikasi Kahoot dalam membuat game online. Deskripsi kegiatan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan

Sesi	Pemateri	Kegiatan
1	Dr. Fatma Sukmawati, M.Pd	1. Pembukaan 2. Penjelasan mengenai game dengan kahoot 3. Pemaparan cara menggunakan dan



		memanfaatkan game online dengan kahoot
2	Tim PkM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Demonstrasi serta praktek membuat game online dengan kahoot 2. Diskusi tentang kendala dalam membuat game 3. Uji coba game online yang telah dibuat oleh peserta 4. Penutup

Pada sesi pertama, terdapat kegiatan pemateri memaparkan bagaimana cara mengaplikasikan Kahoot. Peserta pelatihan PkM dibimbing membuat akun kahoot. Setelah itu peserta memprakteknya membuat game berupa kuis interaktif dengan kahoot. Pada tahap terakhir, peserta mensimulasikan kuis online yang telah dibuat. Berikut gambar kegiatan pelaksanaan PkM berupa pemaparan materi dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Pemaparan Materi

Pada sesi kedua, peserta pelatihan mengikuti semua langkah-langkah kegiatan dengan baik. Pada kegiatan praktek menggunakan aplikasi Kahoot, peserta mengikuti dengan sangat antusias. Ketika peserta pelatihan ada yang mengalami kesulitan, tim PkM memberikan bantuan kepada peserta apabila ada kesulitan dalam menjalankan aplikasi Kahoot. Hasil observasi memperlihatkan bahwa 100% peserta (20 orang) mampu membuat Kahoot. Sebelum pelatihan diakhiri, tim PkM memberikan hadiah dan sertifikat kepada tiga peserta pelatihan yang berhasil memperoleh skor tertinggi dalam permainan games Kahoot. Senada dengan pelatihan yang dilakukan oleh Sudarma K, Pudjawan K (2020) bahwa antusias peserta pelatihan menggunakan aplikasi Kahoot sangat tinggi, sehingga pelatihan berjalan dengan baik. Berikut gambar kegiatan peserta pelatihan dapat dilihat di gambar 2 dan contoh hasil kahoot yang dibuat peserta pelatihan dapat dilihat di gambar 3.



Gambar 2. Peserta Pelatihan Pembuatan Media Berbasis Games



Gambar 3: Contoh media yang Dibuat Peserta Pelatihan

Diakhir kegiatan pelatihan, terdapat kegiatan evaluasi pelaksanaan pelatihan kegiatan PkM. Setiap peserta diminta untuk mengisi angket yang telah dibagikan oleh Tim PkM. Angket berupa penilaian yang terkait mengenai pelaksanaan PkM. Hasil dari penilaian peserta dapat dilihat pada Tabel 2.

No	Pertanyaan	Hasil Prosentase
1	Saya paham terhadap materi yang disampaikan oleh narasumber	90,42%
2	Saya antusias dalam mengikuti pelatihan	89,50%
3	Pelatihan ini dapat menambah keterampilan pengajar dalam membuat media berbasis game	85,50%
4	Pelatihan ini menambah wawasan baru mengenai pembuatan media berbasis games	92,30%
5	Narasumber menjelaskan materi dengan baik	90,10%
6	Pelatihan ini bermanfaat untuk pendidik	88,50%
7	Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik	92,00%
8	Sarana pelatihan yang mendukung (Koneksi internet, Laptop, Handphone dalam kondisi baik)	82,50%



Sesuai dengan Tabel 2, diketahui bahwa peserta kegiatan PkM antusias dalam mengikuti pelatihan ditunjukkan dengan prosentasi hasil evaluasi sebesar 89,50%. Dalam hal ini, terlihat bahwa saat kegiatan berlangsung guru-guru mengikuti dengan seksama dikarenakan banyak peserta belum pernah menggunakan aplikasi kahoot. Aplikasi kahoot ini dapat menyajikan suasana kuis yang menarik sehingga guru-guru MI menjadi sangat antusias. Guru-guru juga setuju bahwa pelatihan ini menambah wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis game online dengan aplikasi Kahoot. Hal ini ditunjukkan dengan prosentase sebesar 92,30%. Selain itu dari hasil angket juga diketahui bahwa kegiatan PKM ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai alat untuk membuat kuis online. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat menambah keterampilan mengajar seorang guru (Wang & Tahir, 2020; Licorish, 2018). Peserta juga memberikan tanggapan yang baik terhadap pelatihan PkM ini. Peserta memperoleh wawasan baru dan kemampuan pendidik dalam membuat assessment sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran artinya bahwa hasil pelatihan dapat dimanfaatkan guru-guru dalam pembelajaran (Wibisono, 2018).

Pelatihan PkM yang dilakukan juga menambah keterampilan pendidik dalam membuat media pembelajaran berbasis games sebesar 85,50%. Seluruh proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dari pembukaan hingga akhir kegiatan berjalan baik dan sangat lancar. Namun, masih ada salah satu kendala dalam kegiatan ini, yaitu jaringan internet yang kurang mendukung dengan baik. Berdasarkan data diatas, sarana pelatihan yang mendukung mendapat prosentasi sebesar 82,50%. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis games dengan aplikasi Kahoot harus bersifat online, artinya peserta harus mempunyai koneksi internet yang memadai karena tim PkM tidak memberikan fasilitas koneksi internet. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktari (2020) dan juga menurut Rumidjan (2017) salah satu factor yang penting diperhatikan dalam penggunaan Kahoot adalah koneksi internet yang mendukung.

KESIMPULAN

Pelatihan PkM pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis game untuk para pendidik MI Muhammadiyah Klaseman, Sukoharjo yang telah dilakukan, dapat disimpulkan : (1) kegiatan PkM ini menjadikan pengajar atau pendidikan lebih mengenal aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis games dan memberikan manfaat untuk pendidik untuk melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran, (2) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meningkatkan keterampilan pendidik dalam menggunakan media games seperti aplikasi Kahoot!

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat atau PkM ini mendapat dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra kegiatan ini yaitu MI Muhammadiyah Klaseman, Sukoharjo yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk mengadakan pengabdian di sekolah mitra.



DAFTAR REFERENSI

- [1] Adnyan, K. E., Mardani, D., & Hermawan, G. (2019). Pembuatan Kahoot ! Bagi Guru SMA / SMK. *Prosiding Senadimas Ke-4*, 627–635.
- [2] Arifin, T., Rosidin, U., & Wahyudi, I. (2015). Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi Pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(2), 135–146.
- [3] Fahmi, F. K. (2016). Pengembangan Media Games Education Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 01(02), 215–226.
- [4] Lestari, M., Darminto, B. P., & Wibowo, T. (2021). Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika (Masa Pandemi Covid-19) Terhadap Hasil Belajar. *Eksakta : Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Mipa*, 6, 51–57.
- [5] Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' Perception Of Kahoot!'S Influence On Teaching And Learning. *Research And Practice In Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1– 23.
- [6] Oktari, Y. S. (2020). Kahoot ! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning. *Jurnal Agriwidya (Menginspirasi)*, 1(3), 186–200.
- [7] Rakhmawati, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Online Di Sdn Simo Kecamatan Kedungwaru. *Ijecs: Indonesian Journal Of Empowerment And Community Services*, 1(2), 66–69.
- [8] Rumidjan, Sumanto, Sukanti, & Sugiharti. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas: Pedagogi*, 1 (1), 77–78.
- [9] Sriyanti, I., Murniati, M. ., & Yusuf, M. (2015). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Bagi Guru Sma Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 2–18.
- [10] Sudarma K, P. K. &Prabawa. (2020). Pelatihan Pembuatan Asesmen Pembelajaran Berbasis Kuis Interaktif Bagi Guru-Guru Sd. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1478–1485.
- [11] Umbara, U., Rosyid, A., & Setiawan, D. L. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Flash Menggunakan Adobe Animate Bagi Guru Smp Di Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 93–104.
- [12] Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect Of Using Kahoot! For Learning–A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- [13] Wibisono, D. (2018). The Effects Of Kahoot! In Teaching Reading To Tenth Grade Students. *Magister Scientiae*, 1 (45), 86–105.



HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN