



Pelatihan Media Berbasis *E-learning* Menggunakan *Kahoot!* untuk Guru Fisika

**Suyidno*, Zainuddin, Misbah, Abdul Salam, Mastuang, Dewi Dewantara, Fauzia
Dwi Sasmita, Nor Hanifah, dan Rizki Ramadhan**

Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia
suyidno_pfis@ulm.ac.id

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah di Banjarmasin, diketahui bahwa proses pembelajaran fisika jarang dikaitkan dengan penggunaan teknologi, seperti penggunaan media berbasis *e-learning* dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu pembekalan kepada guru fisika SMP/ SMA/ sederajat tentang penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya penggunaan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!*. Tim pengabdian masyarakat melaksanakan kegiatan pelatihan dengan tujuan melatih penggunaan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!* dalam pembelajaran fisika. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui metode demonstrasi dan praktik secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan *kahoot!*. Kegiatan ini dihadiri oleh 17 orang guru fisika. Hasil akhir kegiatan pengabdian ini ialah dihasilkannya media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!* dalam pembelajaran fisika. Media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat peserta didik dalam belajar fisika.

Kata Kunci: *E-learning, guru fisika, kahoot!, pelatihan.*

Abstract: Based on observation result in schools in Banjarmasin, the physics learning seldom to utilize technology, such as *e-learning*-based media. Therefore, physics teachers in high school need to be supplied about technology utilization in the learning process. In this dedication to society, the supplied *e-learning*-based media to the teachers is *kahoot!*. The team conducted training to exercise utilization of *kahoot!* in physics learning. This program intends to produce *e-learning*-based media using *kahoot!* and international in physics learning. Community service activities are carried out through demonstration methods and practices that directly create learning media using *kahoot!*. This activity was attended by 17 physics teachers. The final result of this community service activity is the production of *e-learning* based media using *kahoot!* in learning physics. This media can be used as an alternative in increasing students' interest in learning physics.

Keywords: E-learning; physics teacher; kahoot !; training

© 2019 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

How to cite: Suyidno, S., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Mastuang, M., Dewantara, D., Sasmita, F. D., Hanifah, N. & Ramadhan, R. (2019). Pelatihan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!* untuk guru fisika. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9-14.

PENDAHULUAN

Pemilihan metode dan media pembelajaran akan mempengaruhi motivasi, komunikasi dan interaksi belajar peserta didik untuk lebih merespon serta interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Hartini, Misbah, Dewantara, Oktovian, & Aisyah, 2017; Lestari, 2018). Selaras dengan hal tersebut, perkembangan zaman yang dinamis menghendaki hadirnya pembelajaran berbasis ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi), yang mana kebijakan ini pada akhirnya memberikan pengaruh bagi pendidik (guru) untuk cakap dan terampil dalam menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis ICT (Chodzirin, 2016; Maimunah, An'nur, & Misbah, 2016; Zainuddin, Hasanah, Salam, Misbah, & Mahtari, 2019).

Mitra pengabdian masyarakat ini adalah guru mata pelajaran fisika tingkat SMP/SMA/ sederajat. Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah di Banjarmasin dan hasil wawancara dengan guru mitra diperoleh bahwa proses pembelajaran fisika jarang dikaitkan dengan penggunaan teknologi, seperti penggunaan media berbasis *e-learning* dalam pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang memotivasi peserta didik dalam belajar serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik menjadi kurang fokus dan kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan guru. Pengetahuan yang disampaikan oleh guru masih sering secara konvensional (tidak menggunakan multimedia) (Aminoto & Pathoni, 2014).

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Seorang guru tentu saja harus dapat menerapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar peserta

didik, dan untuk penggunaan strategi atau metode yang memang telah terpilih (Usmeldi, 2015). Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik perlu adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Andriani, 2015; Mahyuddin, Wati, & Misbah, 2017). Oleh karena itu, guru dalam pembelajaran haruslah memadukan media berbasis teknologi.

Permasalahan untuk membekali guru fisika dalam penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran diatasi dengan cara menggunakan media pembelajaran *kahoot!* yang interaktif. *Kahoot!* (<https://getkahoot.com>) adalah situs Web gratis yang memungkinkan para guru untuk membuat kuis dan survei berbasis-permainan di mana para peserta bersaing satu sama lain. Skor disimpan sesuai dengan akurasi dan waktu respons, dan responden teratas terungkap setelah setiap jawaban. Papan skor kelas di akhir permainan menampilkan lima responden teratas dengan nomor yang benar dan dapat diekspor sebagai dokumen untuk disimpan guru sebagai catatan (Johns, 2015). *Kahoot!* tidak hanya menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Plump & LaRosa, 2017). *Kahoot!* mudah digunakan dan bermanfaat baik bagi pendidik maupun siswa (Dellos, 2015).

Para guru yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat melakukan diseminasi kegiatan ini di sekolah di bawah bimbingan tim pelaksana kegiatan pengabdian. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memotivasi para guru dan peserta didik di sekolah tersebut agar mau melaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif. Di samping itu, agar para guru diharapkan dapat melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran sebagai bagian dari tugas profesionalismenya. Sehingga dengan adanya pembelajaran yang

menyenangkan, dapat menjadi salah satu tolak ukur yang membuat peserta didik lebih termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka pada pelajaran (Irwan, Luthfi, & Walidi, 2019). Melalui kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian akan memberikan solusi pemecahan masalah yang dihadapi guru-guru fisika lewat kegiatan pengenalan dan pembekalan dalam penggunaan media berbasis *e-learning*. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih penggunaan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!* dalam pembelajaran fisika.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui metode demonstrasi dan praktik secara langsung menggunakan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!*. Sasaran kegiatan *workshop* ini guru fisika ditingkat SMP/SMA/ sederajat. Kegiatan ini dihadiri oleh 17 peserta, guru fisika baik yang berasal dari sekolah menengah di kota Banjarmasin, Banjarbaru, Martapura dan Tanah Laut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyelenggaraan pelatihan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!* dilaksanakan pada hari Minggu, 11 November 2018. Tujuan kegiatan ini ialah melatih penggunaan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!* dalam pembelajaran fisika, dan melatih penerapan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!* di kelas.

Pelatihan media ini dibuka oleh sekretaris program studi Pendidikan Fisika FKIP ULM Banjarmasin, yaitu Abdul Salam M, M. Pd. Kemudian dilanjutkan dengan sambutan yang disampaikan oleh ketua tim pengabdian Dr. Suyidno, M. Pd. Kegiatan ini dibagi menjadi beberapa sesi, diawali dengan penyampaian materi tentang

pembelajaran melalui media berbasis *e-learning*, penggunaan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!*, serta pembuatan *quiz* menggunakan *kahoot!*, serta presentasi dari peserta tentang *quiz* yang telah dibuat menggunakan *kahoot!*.

Ketua tim pengabdian menyampaikan pentingnya penggunaan teknologi yang dikombinasikan dalam proses pembelajaran. Adanya era revolusi industri 4.0 dan peserta didik yang merupakan generasi *millennial*, menuntut para guru menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satunya ialah aplikasi *kahoot!*, yang terdiri dari 4 fitur yaitu *game*, kuis, diskusi dan *survey*. Diharapkan dengan adanya media ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik belajar fisika. Hal ini sebagaimana hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Irwan et al., 2019; Izzati & Kuswanto, 2019; Ningrum, 2018). Berikut dokumentasi kegiatan penyampaian materi dapat dilihat pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1 Penyampaian Materi Sesi I

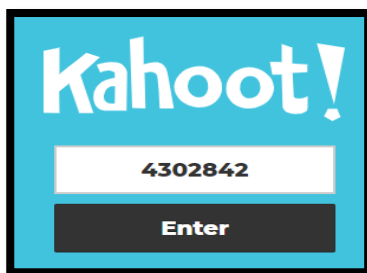


Gambar 2 Penyampaian Materi Sesi II

Materi selanjutnya disampaikan tentang penggunaan *kahoot!* serta pembuatan *quiz* menggunakan *kahoot!*. Penyampaian materi dikombinasikan antara metode diskusi dan praktik secara langsung. Berikut contoh tampilan *kahoot!* Dapat dilihat pada Gambar 3, Gambar 4, dan Gambar 5.



Gambar 3 Tampilan kode join di *Kahoot!*



Gambar 4 Tampilan pada *player/peserta*



Gambar 5 Tampilan soal/*quiz* pada *Kahoot!*

Peserta membuat *quiz* minimal 3 soal berkaitan dengan fisika. Dalam pembuatan soal pada *quiz*, peserta dapat mengupload *image* atau *link* video dari youtube atau lainnya. Kemudian meminta perwakilan dari peserta untuk mempresentasikan serta mendemonstrasikan *quiz* yang telah dibuat. Berikut dokumentasi peserta saat

membuat *Kahoot!* Dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Peserta membuat *quiz* di *Kahoot!*

Kegiatan berlangsung lancar dan peserta terlihat antusias. Hal ini terlihat ketika peserta diminta membuat soal, dimana soal yang dihasilkan berbagai macam dengan kreativitas masing-masing. Selain itu ketika diminta menjawab *quiz* yang dibuat oleh peserta yang mendemonstrasikan di depan, terlihat peserta lain antusias dalam menjawab *quiz* tersebut.

Pada kegiatan akhir, dilakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Peserta senang bisa mengikuti pelatihan ini, karena menemukan ilmu baru yang sebelumnya belum pernah didapatkan oleh peserta. Kegiatan ini diharapkan bisa berlanjut pada tahapan berikutnya, para guru termotivasi untuk menerapkan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!* dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Foto bersama tim pengabdian masyarakat dan peserta

SIMPULAN

Pelatihan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!* telah dilaksanakan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu membekali guru fisika baik tingkat SMP/SMA/ sederajat agar bias membuat dan menerapkan media berbasis *e-learning* menggunakan *kahoot!* dalam pembelajaran fisika. Kegiatan ini mendapat respon positif dari para peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminoto, T., & Pathoni, H. (2014). Penerapan media e-learning berbasis schoology untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di kelas xi sma n 10 kota jambi. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 13–29.
- Andriani, T. (2015). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Sosial Budaya: Media Komunikasi Immu-Ilmu Sosial Dan Budaya*, 12(1), 127–150.
- Chodzirin, M. (2016). Pemanfaatan information and communication technology bagi pengembangan guru madrasah sub urban. *DIMAS*, 16(2), 309–332.
- Dellos, R. (2015). Kahoot!! a digital game resource for learning. *Instructional Technology*, 49.
- Hartini, S., Misbah, M., Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh model pembelajaran blended learning berbantuan kahoot terhadap motivasi dan kemandirian siswa. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 68–75.
- Johns, K. (2015). Engaging and assessing students with technology: A review of Kahoot!! *Delta Kappa Gamma Bulletin*, 81(4), 89.
- Lestari, I. D. (2018). Peranan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis information and communication technology (ICT) di SDN RRI cisalak. *Jurnal SAP*, 3(2), 137–142.
- Mahyuddin, R. S., Wati, M., & Misbah, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis zoomable presentation berbantuan software prezi pada pokok bahasan listrik dinamis di sman 1 simpang empat. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 229–240.
- Maimunah, M., An'nur, S., & Misbah, M. (2016). Perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media slide dan video edukasi pada pokok bahasan listrik dinamis di smp negeri 10 banjarmasin. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 82–90.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot!! In the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for elearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158.
- Usmeldi. (2015). Efektifitas penerapan media pembelajaran interaktif dengan software autorun untuk meningkatkan kompetensi fisika

- siswa SMK negeri padang. In *Seminar Nasional Fisika dan Pembelajarannya* (pp. 28–35).
- Zainuddin, Z., Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, M., & Mahtari, S. (2019). Developing the interactive multimedia in physics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1).