



PEMBUATAN KUIS ONLINE DENGAN APLIKASI KAHOOT

Gerlan Apriandy Manu, ST, M.Kom^a, Jhon Enstein, S.Kom., M.Cs^b

^{ab}Universitas Citra Bangsa, Nusa Tenggara Timur, ^agerlan.manu@gmail.com, ^benstein.exe@gmail.com,

Abstrak

Pada era digital seperti sekarang ini, peserta didik merupakan generasi digital *native*, dimana mereka dengan mudahnya menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam mengimplementasikan kurikulum yang menggunakan pendekatan ilmiah, pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang mengintegrasikan TIK dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu model pembelajaran berbasis game yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan Aplikasi Kahoot.

Kata Kunci : Kahoot, Kuis Online, Media Pembelajaran

Abstract

In the digital era like today, students are digital native generations, where they can easily use Information and Communication Technology (ICT) devices. In implementing a curriculum that uses a scientific approach, educators need to use a learning model that integrates ICT in the learning process. One of the models that can be used by educators is a game-based learning model that can be done by utilizing the Kahoot application.

Keywords : Kahoot, Online Quizz, Learning Media

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat berperan dalam perkembangan jenis media pembelajaran. Beberapa software Learning Management System (LMS) dapat difungsikan dalam menunjang proses belajar mengajar saat ini. Terdapat beberapa LMS yang hanya mengutamakan fungsi dari setiap fitur, memiliki rancang bangun (interface) yang tampak monoton sehingga kurang menjadi daya tarik khususnya bagi peserta didik, baik itu siswa maupun mahasiswa. Umumnya setiap LMS memiliki fitur untuk menyimpan materi ajar, tugas, dan tes. Materi ajar, Tugas dan Tes dimasukkan oleh pengajar, dan diakses oleh peserta didik. Bentuk dari materi ajar, tugas dan tes ini menjadi tuntutan agar tujuan dari media pembelajaran tersebut sampai kepada peserta didik. Umumnya dengan perkembangan teknologi saat ini peserta didik lebih suka bermain permainan digital seperti video games, android games, dan permainan digital lainnya dibanding dengan harus belajar.

Dampak dari perkembangan teknologi tidak hanya berupa dampak negatif saja, banyak sekali dampak positif yang dapat diambil dari perkembangan teknologi. Salah satu contohnya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran. Pembelajaran berbasis game dapat dijadikan salah satu solusi ataupun alternatif untuk meningkatkan atmosfer serta motivasi belajar siswa pada zaman generasi digital native saat ini.

Salah satu LMS dengan mengadopsi pembelajaran berbasis game adalah Kahoot. Kahoot adalah sebuah aplikasi berbasis web dan mobile yang menyediakan pembuatan materi ajar, kuis, dan tes dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan, berisi suara latar, dan animasi. Dengan Kahoot pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit untuk dimengerti. Kahoot terdapat versi free, dan berbayar. Dimasa Pandemi COVID 19 saat ini, Kahoot menyediakan fitur berbayar atau fitur premium dengan tidak ada batasan secara gratis khusus bagi para pengajar, baik itu guru maupun dosen. Dalam workshop online ini TIM memberikan pelatihan tentang bagaimana menggunakan Kahoot Premium untuk memaksimalkan proses belajar mengajar berbasis game yang menarik dan menyenangkan di masa Pandemi COVID-19 saat ini.

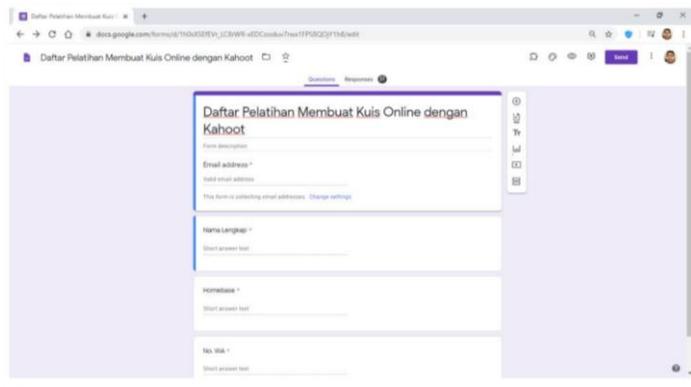
2. METODE ABDIMAS

Kegiatan Workshop Pembuatan Kuis Online dengan Aplikasi Kahoot ini dilakukan secara online menggunakan akun Zoom Premium. Workshop dilaksanakan 1 hari dengan durasi waktu 2 jam 30 menit. Peminatan Workshop Pembuatan Kuis Online dengan Aplikasi Kahoot ini memiliki daya tarik yang tinggi dari kalangan Guru dan Dosen dan tidak dibatasi wilayah. Workshop diakhiri dengan memberikan sertifikat digital kepada para peserta yang mengikuti workshop dengan baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

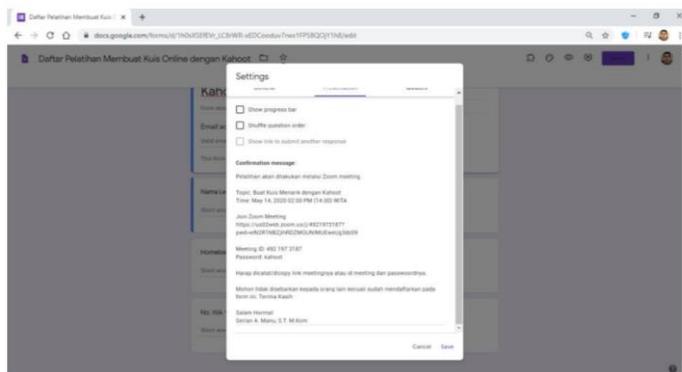
Berikut adalah proses kegiatan Workshop Pembuatan Kuis Online dengan Aplikasi Kahoot :

1. Membuat pendaftaran Workshop online dengan Google Form dengan ketentuan peserta yang mendaftar wajib memiliki akun gmail. Berikut link pendaftarannya : <https://bit.ly/daftar-pelatihan-kahoot>



Gambar 1. Form Pendaftaran

Terdapat 29 Pendaftar dari kalangan Dosen dan Guru yang tersebar di beberapa wilayah seperti Provinsi Nusa Tenggara Timur, dan Nusa Tenggara Barat. Untuk Provinsi Nusa Tenggara Timur berasal dari wilayah Kota Kupang, Kabupaten Sumba Timur, dan Kabupaten Alor.



Gambar 2. Link Meeting dan Informasi Pendaftaran

Para peserta yang sudah mendaftar akan diberitahukan tentang link meeting untuk nantinya dapat mengikuti Workshop Online tersebut dengan Zoom Meeting.

2. Membuat link Zoom Meeting untuk dibagikan ke para peserta workshop. Berikut link meetingnya : <https://us02web.zoom.us/j/4921973187?pwd=elN2R1NBZjlhRDZMQUNIMUEweUg3dz09>

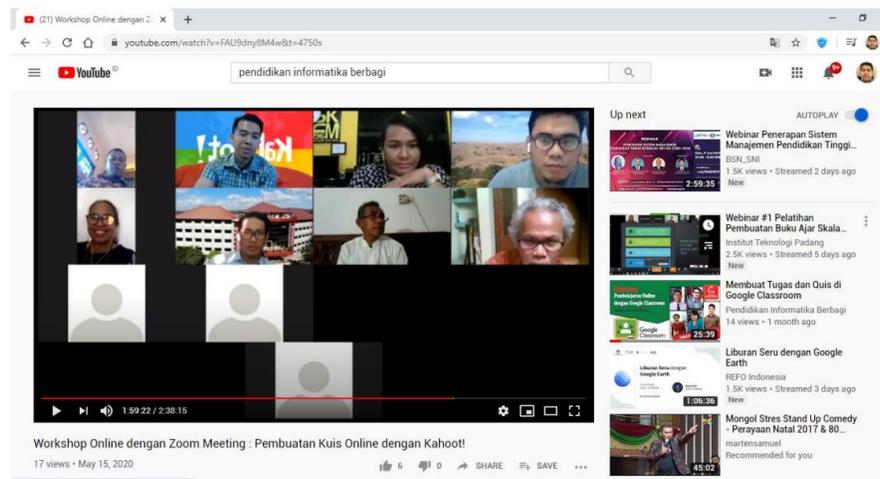
3. Mempersiapkan Materi Workshop



Gambar 3. Materi Pengenalan Kahoot

Materi bersifat teori tentang Pengenalan Kahoot, untuk materi praktek didemokan secara langsung oleh narasumber pada zoom. Adapun materi workshop ini dapat diakses pada link : https://docs.google.com/presentation/d/1qJX6MV_sYzAIQv4sJCV_sAIiG4bWJi6/edit?usp=sharing&ouid=111941694858008431856&rtpof=true&sd=true

4. Semua proses kegiatan Workshop Online ini direkam dengan menggunakan fasilitas dari Zoom Meeting dan telah diunggah di Youtube dengan link :



Gambar 4. Rekaman Workshop diunggah di Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=FAU9dny8M4w&t=4750s>

4. KESIMPULAN

Kegiatan Workshop Pembuatan Kuis Online dengan Aplikasi Kahoot dapat berjalan dengan baik selama 2 jam 30 menit dengan menggunakan Zoom Meeting Premium. Rekaman Video Workshop Online dapat dilihat oleh publik telah diunggah di Channel Youtube Program Studi Pendidikan Informatika Univ Citra Bangsa yaitu “Pendidikan Informatika Berbagi”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. D. Christiani, H. Adrianto, L. D. Anggraini, dan A. M. Goein, *Modul Teknologi Pembelajaran : Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak, 2019.
- [2] A. I. Wang dan R. Tahir, “The effect of using Kahoot! for learning – A literature review,” *Comput. Educ.*, vol. 149, no. May 2019, hal. 103818, 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2020.103818.
- [3] H. Uzunboylu, E. G. Galimova, R. A. Kurbanov, A. M. Belyalova, N. Deberdeeva, dan M. Timofeeva, “The Views of the Teacher Candidates on the Use of Kahoot as A Gaming Tool,” *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 23, hal. 158–168, 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i23.18811.
- [4] R. Rafnis, “Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif,” *e-Tech J. Ilm. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, 2018.