

Pelatihan Aplikasi Kahoot di Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta

Tiara¹; Surya Perdana^{2*}; Galuh Krisna Dewanti³

^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI

^{2*} suryaperdana.st.mm@gmail.com

Abstrak

Sumber daya manusia merupakan salah satu aset penting dan berdampak langsung pada organisasi atau instansi. Sebuah instansi harus didukung sumber daya manusia yang cakap karena sumber daya manusia sangat berperan dalam menjalankan usaha atau kegiatan di dalam instansi tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam upaya peningkatan kinerja karyawan adalah dengan pemberian pelatihan. Proses pendidikan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital, dimana teknologi tersebut dimanfaatkan untuk mempermudah dalam mengakses dan untuk kepentingan peningkatan pelayanan demikian juga untuk kualitas pendidikan. Permasalahan yang dihadapi karyawan bimbingan belajar diantaranya belum adanya aplikasi yang kreatif untuk menarik murid agar semangat untuk belajar. Untuk menanggulangi permasalahan yang dihadapi oleh mitra maka akan dilakukan pelatihan mengenai aplikasi kahoot. Desain permainan dalam kahoot yang bersifat multiplayer memungkinkan anak untuk berkolaborasi sekaligus berkompetisi melalui permainan yang interaktif dan kreatif. Dalam pelatihan tersebut akan disampaikan strategi yang harus dilakukan agar murid tertarik untuk belajar dan semangat. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan bersama bimbingan belajar Gama UI. Antusias karyawan dalam mengikuti kegiatan ini patut diapresiasi. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan sangat diperlukan dan dirasakan langsung manfaatnya oleh karyawan bimbingan belajar Gama UI.

Kata Kunci: Kahoot, bimbingan belajar, sumber daya manusia

Abstract

Human resources are one of the important assets and have a direct impact on the organization or agency. An institution must be supported by competent human resources because human resources are very important in carrying out business or activities in the institution. One of the ways that can be done in employee performance improvement efforts is by providing training. The process of education underwent a rapid change by utilizing digital technology, where the technology is used to facilitate the access and for the benefit of service improvement as well as for the quality of education. The problems faced by the employees are not yet creative applications to attract students to the spirit to learn. To overcome the problems faced by the partners, training will be conducted on the application of Kahoot. The game design in a multiplayer kahoot allows children to collaborate while competing through interactive, creative games. In the training will be delivered strategies that must be done in order for students to be interested in learning and encouragement. The implementation of this activity is conducted in three phases, namely: preparation stage, implementation, and evaluation. The implementation of community service was completed with Gama UI's Bimbel. Employee enthusiasm in following this activity deserves to be appreciated. The activities of community dedication are necessary and directly felt by the benefits of Gama UI Bimbel.

Keywords: Kahoot, tutoring, human resources

1. Pendahuluan

Manajemen sumber daya manusia merupakan kunci untuk mencapai keunggulan kompetitif organisasi. MSDM adalah ilmu dan seni yang mengatur hubungan dan peranan tenaga kerja agar efektif dan efisien membantu terwujudnya tujuan perusahaan karyawan dan masyarakat (Hasibuan, 2014). Ini menunjukkan sumber daya manusia (SDM) yang secara keseluruhan dari berbagai kekayaan yang dimiliki oleh perusahaan bahwa SDM memiliki peranan yang sangat penting dibanding dengan aset

lain yang dimiliki perusahaan. Keberadaan SDM sebagai sentral dari berbagai aktivitas perusahaan, menjalankan usaha, mengendalikan dan mengevaluasi bahkan menghantarkan perusahaan pada puncak keberhasilan.

Dengan secara sadar organisasi telah menempatkan diri pada puncak persaingan yang sangat kuat atas pesaingnya, karena memiliki pegawai yang mampu mengerjakan semua pekerjaan secara profesional, memiliki nilai hasil kerja yang tinggi (*best performance*), dan kemampuannya dengan

mudah membawa perusahaan pada puncak keberhasilan (prestasi), dengan kata lain mampu mengungguli para pesaingnya dengan baik (*good competency to be market leader*).

Kinerja (prestasi kerja) merupakan hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang karyawan dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya (Mangkunegara, 2012). Seorang karyawan yang memiliki kinerja tinggi dan baik dapat menunjang tercapainya tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Untuk dapat memiliki kinerja yang tinggi dan baik, seorang karyawan dalam melaksanakan pekerjaannya harus memiliki keahlian dan ketrampilan yang sesuai dengan pekerjaan.

Mengacu pada pengertian sumber daya manusia dan kinerja di atas, bahwa dengan adanya sumber daya manusia yang bagus dengan kinerja pekerja yang bagus pula akan menghasilkan *output* yang baik dan berkualitas. Lembaga kursus bimbingan belajar adalah pendidikan non formal yang diselenggarakan oleh sekelompok masyarakat untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental tertentu kepada peserta didik. Dengan adanya pengajar yang memiliki kinerja yang baik dan kreatif maka murid di bimbingan belajar tidak akan merasa bosan saat kegiatan belajar.

Bimbingan belajar (Bimbel) merupakan kegiatan pembelajaran tambahan yang diberikan kepada anak maupun orang dewasa. Bimbel dianggap salah satu solusi terbaik untuk mengatasi masalah belajar anak adalah lembaga bimbel. Di lembaga tersebut kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak akan terpecahkan. Anak akan mendapatkan beberapa cara bagaimana agar belajar menjadi optimal dan efisien sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar murid. Untuk mencapai tujuan tersebut setiap bimbel harus bertanggung jawab untuk melaksanakan proses belajar yang efektif dan menarik bagi murid-muridnya. Proses pembelajaran yang efektif dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Ditinjau dari segi bahasa, menurut Arsyad (2013) media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara'. Definisi tersebut menekankan istilah media sebagai sebuah perantara. Media berfungsi untuk menghubungkan sebuah informasi dari satu pihak ke pihak lainnya (tenaga pengajar kepada murid). Sudjana dan Rivai (2013) menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar murid, yaitu: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian murid sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh murid, dan memungkinkan murid menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga murid tidak bosan, dan pengajar

tidak kehabisan tenaga, apalagi bila pengajar mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang masuk ke dalam dunia pendidikan dimanfaatkan untuk kelancaran proses belajar mengajar (Ilmiah, 2019). Di dunia pendidikan revolusi industri 4.0 membawa pengaruh pada perilaku interaksi antara guru dan murid. Dimana terjadi kolaborasi pembelajaran berbasis tatap muka dikelas dengan pembelajaran memanfaatkan jaringan internet (*Online Learning*). Bahkan dalam aktifitas evaluasi pembelajaran (Putri & Muzakki, 2019). Dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai aplikasi *online* sebagai media pembelajaran. Salah satu aplikasi online tersebut yaitu Kahoot (Mustikawati, 2019). Aplikasi Kahoot merupakan media pembelajaran online yang digunakan untuk mengevaluasi hasil proses belajar, dengan cara diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh Kahoot (Barus & Soedewo, 2019). Keunikan dari aplikasi Kahoot, yaitu tersedia *background* dan warna yang cukup menarik. Dalam prosesnya, aplikasi Kahoot menampilkan suasana yang berbeda sekaligus menegangkan, hal tersebut disebabkan terdapat pembatasan waktu dalam hitungan detik untuk menjawab soal (Charlina & Septyanti, 2019).

Penerapan aplikasi kahoot yang saat ini sangat mudah untuk diakses oleh berbagai kalangan. Kahoot adalah website edukatif yang awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Kahoot dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok. Mengutip dari *official website* Kahoot (2017). "*Kahoot are best played in a group setting*" (Rofiyarti & Sari, 2017).

Cara memainkan kahoot untuk pembelajaran di dalam kelas yaitu (1) pengajar mengakses website <http://kahoot.com/> dan membuat akun (2) pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan anak dengan fitur yang sudah tersedia (3) pengajar membagi kelas dalam beberapa kelompok tersebut dengan satu perangkat (akan lebih mudah dengan handphone) dan mengakses <http://kahoot.it/> (4) setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar (5) pembelajar memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada masing-masing kelompok pada durasi waktu yang telah ditentukan, jika digunakan untuk anak usia dini, maka setiap kelompok harus didampingi sesuai fasilitator (Rofiyarti & Sari, 2017).

Bertolak pada analisis situasi di atas, maka alasan utama dipilihnya mitra karena setelah kami

mengunjungi mitra tersebut dan mensurvei di sekitar lingkungan mitra tersebut. Kami menemukan data bahwa latar belakang para tenaga pengajar didominasi oleh mahasiswa dan tidak semua dari mereka memiliki keilmuan pendidikan.

Hal tersebut mempengaruhi keterampilan mengajar mereka yang belum dapat memaksimalkan penyampaian materi secara menarik dan efektif. Selain itu pihak bimbingan dan tenaga pengajar pun harus memperhatikan keterbatasan waktu yang masih menjadi masalah untuk diatasi guna memaksimalkan proses penyampaian materi, mengingat sebagian besar murid di bimbingan tersebut merupakan murid yang banyak memiliki masalah secara pemahaman akademik.

Selain memaksimalkan sisi akademik, penerapan prinsip pendidikan merupakan hal yang fundamental untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengalaman dan latar belakang para pengajar di bimbingan tersebut membuat mereka kurang memiliki kesadaran dan keterampilan dalam menggabungkan prinsip dasar pendidikan pada jalannya proses pembelajaran.

Tidak adanya proses pengembangan keterampilan melalui program pelatihan rutin dan berkala pada bimbingan tersebut agaknya menjadi salah satu hal yang membuat kendala-kendala yang dipaparkan diatas belum dapat diatasi secara maksimal.

2. Bahan dan Metode

Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah melalui beberapa tahap:

- Observasi langsung, yaitu pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi Karyawan Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta dan menentukan materi apa yang diperlukan dalam pelatihan Aplikasi Kahoot.
- Penyuluhan, yaitu: tim pengabdian mengajarkan dan menerangkan secara langsung perihal pelatihan Aplikasi Kahoot kepada Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta. Pengajaran akan dilakukan minimal 3 kali tatap muka agar Karyawan Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta agar dapat menyajikan tes dengan lebih menarik.

Pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan melakukan:

- Melakukan wawancara langsung kepada manager, koordinator pengajar dan beberapa tenaga pengajar tentang kondisi dan masalah terkini di Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta.

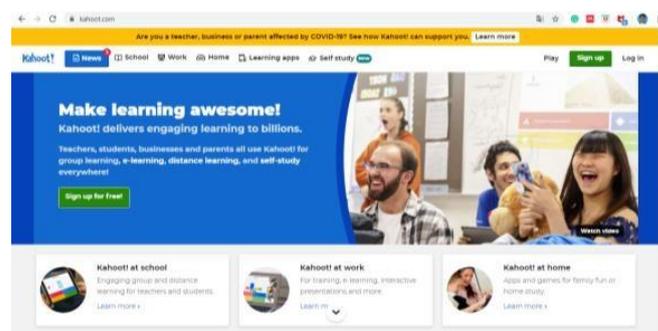
- Pada awal tahap pendekatan tim memaparkan kepada mitra bahwa tahap pada pelaksanaannya nanti tim akan mempresentasikan materi dan membuka ruang tanya jawab seluas mungkin terkait dengan tema pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berdasarkan pada temuan masalah yang didapatkan.
- Tahap evaluasi dengan tujuan untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Evaluasi diberikan pada sesi akhir berupa soal-soal mengenai pemahaman Aplikasi Kahoot.

3. Hasil dan Pembahasan

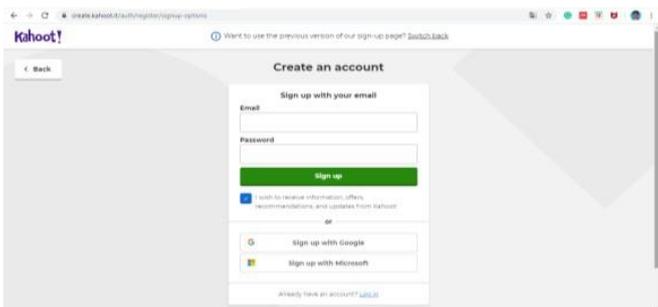
Berdasarkan rencana yang telah dijadwalkan dengan pihak lembaga bimbingan belajar Gama UI, dilaksanakan pada Sabtu tanggal 7 Desember 2019, 14 Desember 2019 dan 04 Januari 2020. Presentasi dan pembelajaran dilaksanakan di bimbingan belajar Gama UI pada pukul 09:00 sampai dengan pukul 12:00. Waktu yang diberikan oleh pihak lembaga sangat baik, semua guru-guru yang datang mendengarkan penjelasan dari team pengabdian masyarakat.

Tahap selanjutnya adalah penjelasan materi yang disampaikan oleh team abdimas yang bertugas sebagai moderator dan pemberi materi, adapun materi yang disampaikan adalah sebagai berikut: (1) Menjelaskan tentang manajemen sumber daya manusia, (2) Menjelaskan peningkatan kinerja guru dengan menggunakan aplikasi kahoot, (3) Menjelaskan tools dan pengoprasiaan aplikasi Kahoot.

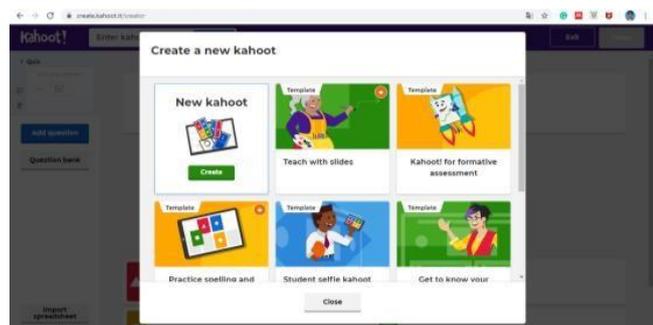
Pada sesi pemaparan mengenai pelatihan aplikasi kahoot pertama-tama peserta diminta untuk masuk ke dalam website kahoot pada halaman <http://kahoot.com/> seperti terlihat pada gambar 1. Setelah itu peserta diminta membuat akun profil kahoot seperti terlihat pada gambar 2. Setelah memiliki akun peserta kemudian diminta untuk memilih jenis tampilan soal pada aplikasi kahoot dengan menekan tombol *Create* di pojok kanan atas sehingga muncul tampilan seperti pada gambar 3. Selanjutnya peserta diminta untuk mencoba membuat latihan soal menggunakan aplikasi kahoot seperti terlihat pada gambar 4.



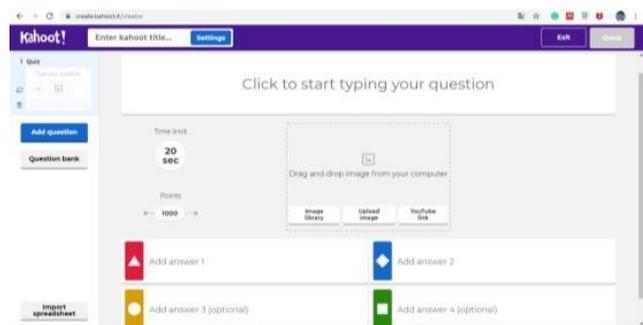
Gambar 1. Halaman muka Kahoot



Gambar 2. Membuat akun profil Kahoot



Gambar 3. Memilih jenis tampilan soal pada aplikasi Kahoot

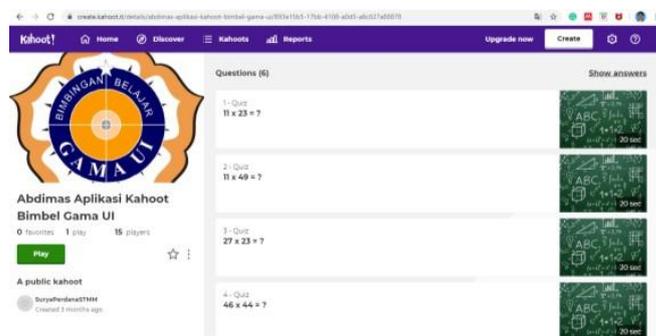


Gambar 4. Membuat soal dengan aplikasi Kahoot

Dalam membuat soal pada gambar 4 hal yang dilakukan adalah memberi judul soal, menuliskan pertanyaan yang akan diberikan, menulis pilihan jawaban, memilih kunci jawaban, serta jika dibutuhkan dapat juga memasukan gambar/vidio dan terakhir mengatur batas waktu tayang pertanyaan. Kemudian soal yang sudah selesai disimpan, contoh soal yang sudah selesai dapat dilihat pada gambar 5. Selanjutnya dilakukan simulasi, dimana akan ada soal dari peserta yang dijadikan contoh dan pemilik soal akan berperan sebagai guru dan sisanya berperan sebagai murid-murid. Untuk memulai kuis soal yang sudah di buat ditayangkan kepada murid-murid dengan cara menekan tombol *play*. Sebelum soal benar-benar ditayangkan akan muncul 2 pilihan jenis tampilan soal, yaitu pertama tampilan *classic*, dimana murid-murid dapat mengerjakan soal menggunakan *handphone* masing-masing, dan yang kedua tampilan *team mode*, dimana murid-murid mengerjakan soal menggunakan satu

handphone dalam satu tim, pilihan tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar 6. Setelah memilih tampilan selanjutnya akan muncul kode pada layar guru yang harus dimasukkan murid-murid ke dalam *handphone* seperti pada gambar 7, sedangkan tampilan layar murid dapat dilihat pada gambar 8, yang selanjutnya murid-murid diminta untuk mengisi nama masing-masing, dimana setelah seluruh murid sudah masuk ke dalam aplikasi maka selanjutnya nama-nama peserta akan muncul pada gambar 7. Untuk memulai kuis maka guru harus menekan tombol *start*. Saat kuis dimulai maka tampilan layar soal akan muncul seperti pada gambar 9 di akun guru, sedangkan tampilan jawaban akan muncul di *handphone* murid seperti pada gambar 10. Setelah proses pengerjaan soal pada layar guru akan terlihat berapa murid yang menjawab dengan benar seperti pada gambar 11.

Di akhir kuis akan terlihat rangking 3 besar dari murid-murid yang mengikutinya, tampilan rangking dapat dilihat pada gambar 12. Skor keseluruhan dari murid yang mengerjakan kuis dapat dilihat pada gambar 13, hasil tersebut juga dapat di *download* dalam bentuk excel.



Gambar 5. Tampilan soal menggunakan aplikasi Kahoot



Gambar 6. Dua pilihan tampilan soal



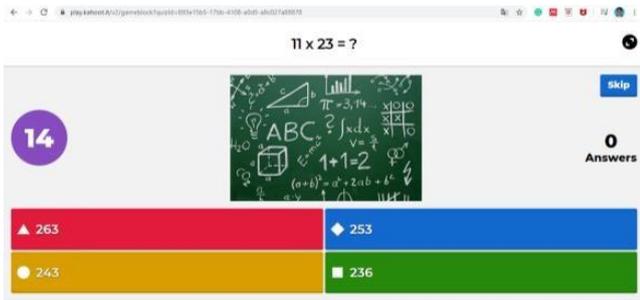
Gambar 7. Tampilan kode pada layar guru



Gambar 8. Tampilan kode pada layar murid



Gambar 13. Nilai akhir yang dapat di-download dalam bentuk Excel



Gambar 9. Tampilan soal di layar guru



Gambar 10. Tampilan pilihan jawaban di layar murid



Gambar 11. Jumlah murid yang menjawab benar



Gambar 12. Tiga peringkat tertinggi dari murid

Kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan melibatkan karyawan bimbel Gama UI, sangat didukung oleh lembaga dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan ilmu pengetahuan yang baru kepada karyawan bimbel dalam penyampaian evaluasi/tes kepada para murid. Antusias karyawan dalam mengikuti kegiatan ini patut diapresiasi.



Gambar 14. Lokasi pelaksanaan Abdimas di Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta



Gambar 15. Tim pelaksana Abdimas



Gambar 16. Penyampaian materi pelatihan aplikasi Kahoot oleh Tim Abdimas



Gambar 17. Peserta pelatihan ikut aktif dalam pelaksanaan pelatihan aplikasi Kahoot



Gambar 18. Penyerahan cinderamata kepada Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta



Gambar 19. Dokumentasi bersama peserta pelatihan aplikasi Kahoot di Lembaga Bimbingan Belajar Gama UI Cabang Duren 3 Raya Jakarta

Dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat diketahui materi yang telah disampaikan dimengerti dan bermanfaat bagi karyawan bimbek Gama UI melalui nilai yang dihasilkan saat menjawab pertanyaan. Sehingga dapat diketahui kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan, pengalaman dan motivasi karyawan untuk menggali ilmu sebagai wujud dari pengembangan dalam melakukan usaha yang inovatif, kreatif dan mandiri.

4. Kesimpulan dan Saran

Hasil pelatihan mengenai peningkatan kinerja karyawan Gama UI dengan menggunakan aplikasi kahoot menunjukkan kategori baik dengan skor rata-rata yaitu sebesar 8. Hal ini juga dapat dilihat dari semangat para peserta pada saat pemberian materi yang diberikan oleh team abdimas.

Peserta telah memahami bahwa kegiatan peningkatan kinerja dengan menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan kreatifitas karyawan Gama UI dalam menjelaskan pelajaran kepada murid dan murid tidak merasa bosan dengan adanya aplikasi tersebut.

5. Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.*
- Barus, I. R. G. & Soedewo, T. (2019). Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahamurid Sekolah Vokasi–Institut Pertanian Bogor. *Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL)*, pp. 589-595.
- Charlina & Septyanti, E. (2019). Pemanfaatan Media Kahoots Sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia. *Geram (Gerakan Aktif Menulis)*, Vol. 7, No. 2, pp. 78-82.

- Hasibuan, M. S. P. (2014). Manajemen Sumber Daya Manusia. *Bumi Aksara, Jakarta*.
- Ilmiyah, N. H. & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Murid. *JIEET (Journal Information Engineering and Educational Technology)*, Vol. 03, No. 01, pp. 46-50.
- Mangkunegara, A. P. (2012). Evaluasi Kinerja SDM, *Refika Aditama, Bandung*.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*, pp 99-104.
- Putri, A. R. & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial" Kudus*, pp. 217-223.
- Rofiyarti, F & Sari, A. Y. (2017). "Penggunaan Platform KAHOOT Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak". *Universitas Narotama*.
- Sudjana & Rivai, A. (2013). Media Pengajaran. *Bandung: Sinar Baru Algensindo*.