

WORKSHOP PEMANFAATAN MEDIA ONLINE PADLET DAN KAHOOT GAME PADA GURU SD 01 ALKHAIRAT DAN SD 04 ALKHAIRAT KOTA TERNATE

¹In Hi. Abdullah, ²Hery Suharna, ³Joko Suratno, ⁴Hasan Hamid
^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Khairun, Indonesia
Email: inabdullah@yahoo.co.id, herysuharna@unkhair.ac.id.

ABSTRAK

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada Guru-guru SD 01 dan 04 Alkhairat Kota Ternate. Tujuan dari PKM ini yakni meningkatkan kemampuan Guru SD dalam menggunakan aplikasi dalam pembelajaran di kelas. PKM ini berdasarkan pada hasil diskusi yang dilakukan pada tanggal 20 Juli 2024. Hasil kesepakatan pelaksanaan PKM tersebut yakni: (1) Melakukan sosialisasi tentang aplikasi dalam pembelajaran; (2) Mempraktekkan aplikasi Online Padlet Dan Kahoot Game dalam workshop sebagai simulasi; (3) Melakukan evaluasi dalam penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Solusi yang disepakati ini berdasarkan hasil identifikasi masalah yakni: (1) Pada umumnya siswa senang bila pembelajaran berbasis aplikasi terutama yang online; (2) Guru mengalami kesulitan Ketika pembelajaran berbasis aplikasi baik yang online maupun aplikasi yang offline; (3) kurangnya pengetahuan dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran; dan (4) guru juga mengalami hambatan mengoperasikan menggunakan aplikasi terutama yang online. Solusi permasalahan tersebut perlu dilakukan dan sudah merupakan kesepakatan bersama. Rangkaian pengabdian yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan pemanfaatan Online Padlet Dan Kahoot Game pada SD 01 dan SD 04 Alkhairat Kota Ternate. PKM ini melibatkan semua mitra yakni SD 01 dan SD 04 Alkhairat Kota Ternate. Selanjutnya luaran yang diharapkan dalam PKM ini yakni: (1) Melakukan sosialisasi tentang aplikasi dalam pembelajaran; (2) Workshop Penggunaan aplikasi dan (3) Program ketiga: FGD peningkatan pengetahuan guru *Online Padlet dan Kahoot Game*. Pada kegiatan ini melibatkan semua guru-guru SD 01 dan SD 04 Alkhairat Kota Ternate sebanyak 26 guru. Berdasarkan hasil evaluasi di peroleh respons “sangat baik”.

Kata Kunci :
Online Padlet,
Kahoot Game,
kemampuan,
matematika

ABSTRACT

Community Service (PKM) was carried out for teachers at SD 01 and 04 Alkhairat, Ternate City. The aim of this PKM is to improve the ability of elementary school teachers to use applications in classroom learning. This PKM is based on the results of discussions held on July 20 2024. The results of the agreement to implement the PKM are: (1) Conducting socialization about applications in learning; (2) Practicing the Online Padlet and Kahoot Game applications in workshops as a simulation; (3) Conduct evaluations in the use of applications in learning. The agreed solution is based on the results of problem identification, namely: (1) In general, students like application-based learning, especially online; (2) Teachers experience difficulties when learning is application-based, both online and offline; (3) lack of knowledge in using learning media; and (4) teachers also have difficulty operating using applications, especially online ones. The solution to this problem needs to be done and is a mutual agreement. A series of services that can be carried out in order to improve the ability to use Online Padlet and Kahoot Games at SD 01 and SD 04 Alhairat, Ternate City. This PKM involves all partners, namely SD 01 and SD 04 Alkhairat, Ternate City. Furthermore, the expected outputs in this PKM are: (1) Conducting socialization about applications in learning; (2) Application Usage Workshop and (3) Third program: FGD to increase knowledge of Online Padlet and Kahoot Game teachers. This activity involved all 26 teachers at SD 01 and SD 04 Alkhairat, Ternate City. Based on the evaluation results, the response was "very good".

Keywords:
Online Padlet,
Kahoot
Games, skills,
and math

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 ini, guru diuntut bahkan sangat penting untuk memiliki kemampuan dalam memasukan pembelajaran berbasis aplikasi. Saat guru mengajar, guru dianggap sebagai sumber informasi yang dapat menyampaikan materi, termasuk matematika bagi peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan pengetahuan yang tinggi yang dapat menyelesaikan masalah yang di alami oleh peserta didik, termasuk masalah matematis. Tuntutan sebagai guru menjadi salah satu faktor utama

dalam menentukan suatu keberhasilan dalam pembelajaran, dengan kata lain bahwa guru diwajibkan memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi guna mendukung proses pembelajaran menjadi efektif dan interaktif (Dewi Permata, Rukajat, and Herdiana 2024). Pada era revolusi industri ini era digital Game Base Learning merupakan cara menggabungkan konten pendidikan ke dalam game dalam proses pembelajaran. Digital Game Base Learning (DGBL) merupakan pemanfaatan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dengan pola belajar dan bermain (Roviati et al. 2021). Salah satu pemanfaatan DGBL yakni penggunaan Kahoot gem untuk mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital, integrasi digital dalam pembelajaran di kelas secara online dan dapat mengakses dengan bantuan berbagai perangkat, proyektor, smartphone, seperti laptop, serta tablet, dalam pelaksanaannya penggunaan Kahoot memerlukan koneksi internet. Media Kahoot gem terdapat dua macam cara bermain, yaitu classic yang berarti peserta didik bermain secara mandiri atau individu dan team mode yang berarti peserta didik bermain secara bersama atau berkelompok (Ismatul Aliah and Amar Muzaki 2023).

Penggunaan Kahoot dalam prose pembelajaran merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawat lainnya secara kompetitif dan aktif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Hidayat et al. n.d.). Pemanfaatan platform Kahoot ini digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu dijadikan pilihan utama bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran, karena aplikasi Kahoot ini dapat menciptakan proses belajar mengajar yang sangat menyenangkan dan juga tidak membuat peserta didik merasa bosan ataupun jenuh. Keberhasilan proses pembelajaran ini pada dasarnya merupakan hal yang positif selama proses pembelajaran itu dilaksanakan (Ismatul Aliah and Amar Muzaki 2023).

Berdasarkan pada uraian di atas terlihat bahwa penggunaan Kahoot gem sangat efektifitas sebagai media pembelajaran dalam menghadapi era society 5.0 adalah penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran efektif dalam menghadapi era society 5.0 (Mata et al. n.d.). Oleh karena itu guru harus memiliki kemampuan memilih media pembelajaran yang menarik agar tercapai tujuan pembelajaran, sehingga terwujudnya lingkungan belajar yang asyik dan menyenangkan. Media Kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang efektif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Sakdah, Prastowo, and Anas 2021). Demikian juga Kahoot gem sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan fitur dari Kahoot! yang mendukung pembelajaran blended learning ataupun online learning. Dengan adanya fitur diskusi hingga quiz, membuat pendidik terakomodasi untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia (Anviani 2022). Kahoot merupakan salah satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Sagala et al. n.d.). Penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran matematika, yaitu: (1) Meningkatnya hasil belajar siswa, (2) siswa lebih cepat dalam memahami materi, (3) dapat meningkatkan kemandirian dan kemampuan siswa, (4) dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar, (5) dapat meningkatkan sikap positif dalam belajar siswa, (6) Meningkatkan keaktifan siswa, (7) pembelajaran tidak membosankan dan bahkan lebih menyenangkan, dan (8) Minat belajar siswa lebih meningkat (Sulistiyawati et al. 2021).

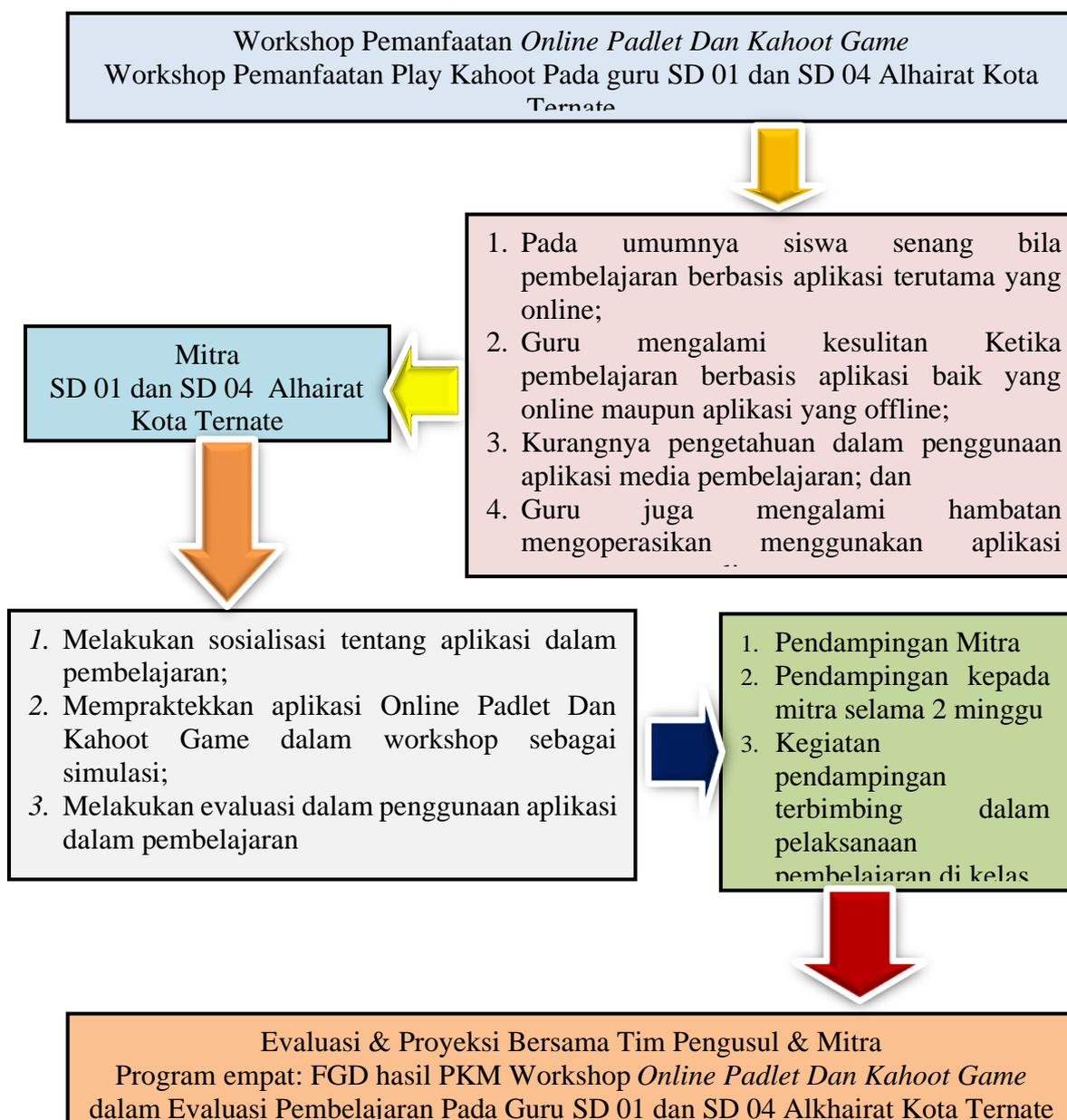
Keberadaan aplikasi *Online Padlet dan Kahoot Game* bagi peserta didik saat ini menjadi sangat penting, karena bagi peserta didik saat ini penggunaan aplikasi sangat menyenangkan karena sesuai dengan zamannya (Suharna and Abdullah 2020) (Hery Suharna 2015). Oleh karena itu, hal ini menjadi dasar kami untuk melakukan PKM melalui kegiatan Workshop Pemanfaatan Media *Online Padlet Dan Kahoot Game* Pada Guru SD 01 Alkhairat Dan SD 04 Alkhairat Kota Ternate Hasil wawancara dengan kedua mitra yaitu: Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi dengan kelompok mitra yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2024. Terdapat beberapa masalah mitra dalam proses evaluasi pembelajaran di SD 01 dan SD 04 Alhairat yakni 1) Pada umumnya siswa senang bila pembelajaran berbasis aplikasi terutama yang *online*; (2) Guru mengalami kesulitan Ketika pembelajaran berbasis aplikasi baik yang *online* maupun aplikasi yang *offline*; (3) kurangnya pengetahuan dalam penggunaan aplikasi

media pembelajaran; dan (4) guru juga mengalami hambatan mengoperasikan menggunakan aplikasi terutama yang online.

Berdasarkan analisis situasi kekinian kedua kelompok mitra, maka disepakati untuk bersama-sama menyelesaikan permasalahan utama. Hasil kesepakatan pelaksanaan PKM tersebut yakni: (1) Melakukan sosialisasi tentang aplikasi dalam pembelajaran; (2) Mempraktekkan aplikasi *Online Padlet* dan *Kahoot Game* dalam workshop sebagai simulasi; (3) Melakukan evaluasi dalam penggunaan aplikasi dalam pembelajaran.

METODA PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan PKM yakni: (1) Melakukan sosialisasi tentang aplikasi dalam pembelajaran; (2) Mempraktekkan aplikasi *Online Padlet* Dan *Kahoot Game* dalam workshop sebagai simulasi; (3) Melakukan evaluasi dalam penggunaan aplikasi dalam pembelajaran.:



Gambar 1. Kerangka penyelesaian masalah pada mitra SD 01 dan SD 04 Alhairat di kota Ternate.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan tentang luaran kegiatan yang telah dicapai terutama yang berkaitan dengan hasil dari implementasi hasil pengabdian telah dilakukan dalam kaitannya dengan penyelesaian permasalahan yang dihadapi mitra. Pelaksanaan PKM dengan tahapan berikut:

Pertama Tahap Persiapan: menyiapkan materi apa yang sesuai dengan menyiapkan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan bagi guru-guru di SD 01 dan SD 04 Alkhairat Kota Ternate. Pada tahapan ini di antaranya menentukan waktu dan jadwal.



Gambar 2. Sosialisasi PKM: Workshop Pemanfaatan *Online Padlet dan Kahoot Game*

Kedua tahap Pelaksanaan: (1) Melakukan sosialisasi tentang aplikasi dalam pembelajaran; (2) Mempraktekkan aplikasi *online padlet* dan *kahoot game* dalam workshop sebagai simulasi; (3) Melakukan evaluasi dalam penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada solusi yang disepakati ini berdasarkan hasil identifikasi masalah yakni: (1) Pada umumnya siswa senang bila pembelajaran berbasis aplikasi terutama yang online; (2) Guru mengalami kesulitan Ketika pembelajaran berbasis aplikasi baik yang online maupun aplikasi yang offline; (3) kurangnya pengetahuan dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran; dan (4) guru juga mengalami hambatan mengoperasikan menggunakan aplikasi terutama yang *online*. Berikut ini pelaksanaan kegiatan PKM: Workshop Pemanfaatan *Online Padlet dan Kahoot Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Guru SD 01 dan SD 04 Alhairat di kota Ternate.



Gambar 3. Pelaksanaan dan Pendampingan Pemanfaatan *Online Padlet dan Kahoot Game* dalam pembelajaran



Gambar 4. Pelaksanaan dan pendampingan Pemanfaatan *Online Padlet dan Kahoot Game*

Evaluasi; Berikut ini disajikan hasil evaluasi dalam kegiatan Workshop Pemanfaatan *Online Padlet dan Kahoot Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Guru SD 01 dan SD 04 Alhairat di kota Ternate sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Lembar Respons Kegiatan Pengabdian

No	Butir	Kriteria	Kualifikasi
1.	Sangat tertarik dan berminat pada materi Pemanfaatan <i>Online Padlet dan Kahoot Game</i> yang di sampaikan	91%	Baik Sekali
2.	Pengetahuan saya bertambah setelah mengikuti kegiatana ini	90%	Baik Sekali
3.	Penggunaan waktu yang maksimal dalam kegiatan PKM	96 %	Baik Sekali
4.	Tertarik terhadap metode Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)	80 %	Baik
5.	Saya merasa dapat meningkatkan pengetahuan saya pada bidang teknologi	96%	Baik Sekali
6.	Pemanfaatan aplikasi <i>Padlet dan Kahoot Game</i> sangat bermanfaat dalam pembelajaran	96 %	Baik Sekali
7.	Mengembangkan pengetahuan pada bidang teknologo saya tidak mengalami kendala.	92 %	Baik Sekali

Berdasarkan pada tabel 1. Terlihat Sangat tertarik dan berminat pada materi Pemanfaatan *Online Padlet dan Kahoot Game* yang di sampaikan 91% baik sekali. Pengetahuan saya bertambah setelah mengikuti kegiatana ini dengan kualifikasi “baik sekali” dengan presentasi 90%. Penggunaan waktu yang maksimal dalam kegiatan PKM dengan kualifikasi “baik sekali” dengan presentasi 96%. Tertarik terhadap metode Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan kualifikasi “baik” dengan presentasi 80 %. Saya merasa dapat meningkatkan pengetahuan saya pada bidang teknologi dengan kualifikasi “baik sekali” dengan presentasi 96% dan Pemanfaatan aplikasi *Padlet dan Kahoot Game* sangat bermanfaat dalam pembelajaran dengan kualifikasi “baik sekali” dengan presentasi 96%. Hal ini menunjukkan bahwa antusias guru baik sekali. Hasil data workshop pun dapat menambah pengetahuan berdasarkan pada materi PKM yakni sebesar 90% dengan kategori baik sekali. Demikian juga dengan tingkat kepuasan, metode dan penggunaan waktu dalam pelaksanaan PKM dengan kategori baik. Hal ini berakibat kepada terjadi peningkatan pengetahuan, pemanfaatan aplikasi *Padlet dan Kahoot Game* dan tidak memiliki kendala dalam pengembangannya mencapai kategori baik sekali. Secara keseluruhan berdasarkan pada hasil evaluasi terlihat bahwa: setelah mengikuti kegiatan workshop pemanfaatan media online Padlet dan Kahoot game pada guru SD 01 Alkhairat dan SD 04 Alkhairat Kota Ternate dapat meningkat pengetahuan guru.

KESIMPULAN

Kegiatan workshop pemanfaatan media online Padlet dan Kahoot game pada guru SD 01 Alkhairat dan SD 04 Alkhairat Kota Ternate dapat meningkat pengetahuan guru. Selanjutnya melalui

workshop Pemanfaatan Media *Padlet dan Kahoot Game* telah mampu meningkatkan Kemampuan Guru SD 01 dan SD 04 Alhairat di kota Ternate dengan kualifikasi dominan sangat baik.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak atas terlaksananya PKM: Workshop Pemanfaatan Media Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru SD 01 dan SD 04 Alhairat di kota Ternate sebagai berikut:

1. Terimakasih kepada Direktur Pascasarjana Universitas Khairun Ternate yang telah memberikan Fasilitas pendanaan dalam pelaksanaan Pengabdian di SD 01 dan SD 04 Alhairat di kota Ternate Tahun 2024.
2. Terimakasih kepada Ibu Husnia Jufri, S.Pd. sebagai Kepala sekolah SD Alkhairat 01 Kota Ternate;
3. Ucapan terimakasih kepada Bapak Risno Maulud, S.Pd. sebagai Kepala sekolah SD Alkhairat 04 Kota Ternate;
4. Terimakasih di sampaikan kepada Guru SD 01 dan SD 04 Alhairat di kota Ternate yang telah berpartisipasi dalam kegiatan PKM yang dilaksanakan.

REFERENSI

- Anviani, Rieska. 2022. "Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." 3(1):2723–8199. doi: 10.21831/ep.v3i1.31746.
- Dewi Permata, Diah, Ajat Rukajat, and Yayat Herdiana. 2024. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pai Siswa Kelas Viii Pada Masa Pandemi Di SMP Negeri 3 Karang Bahagia BekasI." 11(1). <https://doi.org/10.31102/alulum.11.1.2024.1-10>
- Hery Suharna, Dkk. 2015. "Berpikir Reflektif Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika." *KNPM V*.
- Hidayat, Irwan, Anik Supriani, Agung Setiawan, Adyanata Lubis, Program Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan Rokania, Jalan KM Raya Pasir Pengaraian, Rambah Samo, and Rokan Hulu. n.d. "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam." *Journal on Education* 06(01).
- Ismatul Aliah, Iis, and Iqbal Amar Muzaki. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab." 6(1):18–31.
- Roviati, Evi, Tadris Biologi, FITK IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi SMA/MA X." *Jurnal Bio Educatio* 6(1):38–43. <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2650>
- Sagala, Artha Uli, Dita Dewi, Safira Hutagaol, Kesya Ariani Haloho, Nurul Aini, and Tangson R. Pangaribuan. n.d. *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. 2021. "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1):487–97. doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1845. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Suharna, Hery, and Nurningsih Abdullah. 2020. "Kemampuan Berpikir 4C Matematika Dalam Pembelajaran Di Masa Covid-19 Terutama Di Era New Normal." *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9(2):178–85. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2295>
- Sulistiyawati, Wiwik, Rijalush Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, and Tomi Listiawan. 2021. "Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika." *Jurnal Matematika* 15(1).