



PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA AJAR BERBASIS ICT “ KAHOOT” BAGI GURU MI MAMBAUL ULUM CANDIPARI

Eli Mufidah¹, Wiwik Rahayu Ningseh²

^{1,2} STIT Al-Fattah Siman Lamongan

Pos-el : elimufidah@stitaf.ac.id,
rahayumudlofir123@gmail.com

Abstrak

Akibat kurang beragamnya media pembelajaran berbasis ICT yang digunakan dalam pembelajaran, menjadikan Peneliti melakukan pendampingan terhadap Lembaga Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Candipari, pendampingan ini adalah Memberikan pemahaman dan kesadaran kepada Guru-guru akan pentingnya pemanfaatan dalam Pembuatan Media Ajar berbasis ICT “Kahoot” dan Meningkatkan kualitas dan ketrampilan guru dalam menggunakan aplikasi teknologi berbasis ITC (Kahoot) untuk mengajar peserta didik dari jarak jauh agar minat dan hasil belajar meningkat. Terdapat tiga langkah yang dilakukan dalam pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT “kahoot” yaitu metode ceramah, FGD (Focus Group Discussion), dan praktik pembuatan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil pelaksanaan pendampingan ini terdapat 8 dari 10 guru yang mampu membuat Media Ajar berbasis ICT “Kahoot” atau 80,% guru yang mampu membuat Media Ajar berbasis ICT “kahoot” . Dan terdapat 2 orang guru atau 20% belum mampu membuat Media Ajar menggunakan Kahoot. Hal ini terjadi karena guru masih kesulitan menggunakan teknologi dan masih pertama sekali menggunakan Kahoot sebagai aplikasi pembuat Media Ajar. Penelitian dan pendampingan ini berhasil membuka wawasan guru dan mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran di MI Mambaul Ulum Candipari. Para guru telah mampu mengembangkan media interaktif dengan menggunakan Kahoot dengan berbagai tema yang terdapat dalam kurikulum 2013. Untuk itu kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan mengembangkan kemampuan guru, kreativitas dan kesadaran pentingnya media dalam pembelajaran.

Kata kunci: ICT “kahoot”, media ajar

Abstract

Due to the lack of variety of ICT media used in learning, researchers provided assistance to the Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Candipari, this assistance was to provide understanding and awareness to teachers of the importance of using ICT-based teaching media "Kahoot" and Improve the quality and skills of teachers in using ICT-based technology applications (Kahoot) to teach students remotely so that interest and learning outcomes increase. The research method used is descriptive qualitative method. Based on the results of this PKM implementation, there are 8 out of 10 teachers who are able to make ICT-based Teaching Media "Kahoot" or 80% of teachers who are able to make ICT-based Teaching Media "Kahoot". And there is 2 teacher or 20% who has not been able to make Teaching Media using Kahoot. This happens because teachers still have difficulty using technology and are still using Kahoot for the first time as an application to create Teaching Media. This research and assistance has succeeded in opening up the insight of teachers and developing teacher abilities in making learning media at MI Mambaul Ulum Candipari. The teachers have been able to develop interactive media using Kahoot with various themes contained in

the 2013 curriculum. For this reason, this activity can provide benefits in increasing teacher development, creativity and awareness of the importance of media in learning.

Keywords: *ICT "kahoot", teaching media*

PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan Nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, maka sangat dibutuhkan peran pendidik yang profesional. Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional, jabatan guru sebagai pendidik merupakan jabatan profesional. Untuk itu profesionalisme guru dituntut agar terus berkembang sesuai dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kebutuhan masyarakat termasuk kebutuhan terhadap sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kapabilitas untuk mampu bersaing baik di forum regional, nasional maupun internasional.

Untuk mencapai tujuan pendidikan diatas secara optimal maka diperlukan beberapa komponen yang saling mendukung dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Salah satu komponen yang dimaksud adalah tenaga pendidik (Guru) dan ilmu teknologi. Sehingga sebagai upaya untuk mencetak tenaga-tenaga pendidik yang profesional dan berkualitas, baik dalam hal mengajar maupun mendidik.

Perlu diketahui bahwa pentingnya peranan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sangat dibutuhkan. Hal ini karena media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara antara guru dan siswa dalam penyampaian materi dari guru ke siswa pada proses pembelajaran (Arsyad, 2014:4). Hadirnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa lebih memahami materi yang dipelajari. Dalam pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. (Miftah, 2013:95-105).

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh mengalami hambatan-hambatan yang menjadikan pembelajaran tersebut dapat dikatakan belum efektif, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara tuntas. Hambatan tersebut diantaranya adalah guru dan siswa yang berada di desa-desa yang terpencil dan terbelakang mengalami keterbatasan untuk mengakses internet, kurangnya pengetahuan guru akan penggunaan teknologi, kurangnya penggunaan media pembelajaran secara online karena kendala kuota internet. Ada beberapa materi pelajaran yang membutuhkan alat dan/atau media pembelajaran tertentu tidak dapat tersampaikan oleh guru secara maksimal karena kurang beragam media yang digunakan. Kondisi tersebut juga terjadi pada Lembaga Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Candipari (Basar. 2021:208-218).

Perlu diketahui bahwa kondisi tersebut berlawanan dengan kenyataan yang diharapkan, guru selalu diuntut selalu mengupdate informasi perkembangan pendidikan dan menguasai teknologi pembelajaran dengan baik agar tujuan pendidikan dapat tercapai sebagaimana mestinya.

Peneliti melakukan pendampingan terhadap Lembaga Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Candipari, pendampingan ini adalah Memberikan pemahaman dan kesadaran kepada Guru-guru akan pentingnya pemanfaatan dalam Pembuatan Media Ajar berbasis ICT "Kahoot" dan Meningkatkan kualitas serta ketrampilan guru dalam menggunakan aplikasi teknologi berbasis ICT (Kahoot) untuk mengajar peserta didik dari jarak jauh, agar minat dan hasil belajar meningkat. Tidak hanya itu saja pendampingan ini sangat membantu dalam menumbuhkan skill dan ketrampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran ICT "Kahoot". Ini berbeda dengan pendampingan yang dilakukan oleh Sukmanansa E, dkk, 2020 tentang pendampingan pembuatan media pembelajaran powtoon yang hanya sampai pada tahapan melatih pembuatan media pembelajaran saja dan belum sampai pada penerapan media pembelajaran yang telah dilatihkan untuk diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dalam pendampingan ini diharapkan guru juga mampu menguasai bagaimana cara mengoperasikan instrument/ alat yang digunakan sebagai salah satu sarana media pembelajaran, misalnya mengoperasikan laptop, HP android dan tablet yang digunakan sebagai sarana media pembelajaran baik daring maupun luring. Tidak hanya itu saja, diharapkan Guru dapat membuat Media pembelajaran yang berbasis ICT seperti Kahoot, dll. Penting bagi Guru untuk menguasai media pembelajaran di era digitalisasi karena perkembangan dunia pendidikan semakin tahun semakin berkembang, sehingga Guru wajib menguasai teknologi atau melek teknologi dalam pembelajaran.

BAHAN DAN METODE

Metode yang dilakukan dalam pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT "kahoot" yaitu metode ceramah, FGD (Focus Group Discussion), dan praktik pembuatan media pembelajaran tersebut

Pelaksanaan Pengabdian ini dilakukan di Dusun Candipari RT.001/RW.001 Desa Tambakploso Kecamatan Turi kabupaten Lamongan. Partisipan dalam penelitian pengabdian ini adalah guru dan siswa di MI Mambaul Ulum Candipari Lamongan. Tahapan-tahapan pengabdian ini yaitu penyampaian materi mengenai media ajar berbasis ICT "KAHOOT" dan cara membuat media interaktif selanjutnya dilakukan tanya jawab dengan para guru mengenai hal-hal yang perlu didiskusikan. Dilanjutkan dengan realisasi pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis ICT "KAHOOT" dan melakukan presentasi untuk memperoleh penilaian oleh peserta yang lain dan ujicoba kepada siswa. Tahapan terakhir yaitu



hasil karya para guru akan dikumpulkan, dipresentasikan dan sekaligus dianalisis untuk diberikan masukan dan perbaikan lanjutan.

Khalayak sasaran pengabdian ini adalah guru di MI Mambaul Ulum Candipari Lamongan yang jumlahnya ada 10 Guru diantaranya adalah 6 guru kelas, 1 guru PAI, 1 guru Bahasa Inggris, 1 guru Penjasorkes, dan 1 guru Bahasa Arab. Pelatihan dan pendampingan dalam bentuk training dan workshop pembuatan media ajar berbasis ICT “KAHOOT” yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif berbasis ICT kepada para guru MI sehingga guru mampu mengajar siswa dengan kreatif dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini merupakan hasil dampak perubahan dari pelatihan dan pendampingan pada guru MI pada pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis ICT “KAHOOT”. Berikut ini merupakan dampak perubahan dari hasil pelatihan dan pendampingan:

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan kami berupaya mengobservasi dan mengidentifikasi permasalahan di MI Candipari yaitu dengan melakukan observasi. Observasi ini dilakukan sampai kurun waktu 2 minggu, dari hasil observasi kami mengetahui bahwa Guru jarang menggunakan media pembelajaran khususnya media berbasis ICT dalam kegiatan pembelajaran dengan berbagai alasan, selain itu ditemukan beberapa masalah dimana guru kurang peduli terhadap penggunaan media pembelajaran dan mengabaikan tuntutan pemanfaatan/penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan KBM.

Setelah permasalahan diidentifikasi melalui observasi maka kita melaksanakan sebuah *Forum Group Discussion* (FGD) sebagai satu wadah pertemuan dengan masyarakat dalam mengangkat suatu masalah lalu memecahkannya secara bersama dengan cara bermusyawarah secara mufakat. Dari hasil *Forum Group Discussion* (FGD) diharapkan memberikan ide-ide maupun gagasan yang kemudian menjadi suatu kebijakan yang disetujui secara bersama. Berikut tabel target pelaksanaan *Forum Group Discussion*.

**Tabel. Target Pelaksanaan
Forum Group Discussion (FGD)**

GOAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru MI Candipari menyadari tentang pentingnya memahami penggunaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis ICT 2. Guru memiliki keahlian dalam membuat media pembelajaran dan memanfaatkannya.
OUT PUT	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman dan kesadaran gurur tentang penggunaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis ICT. 2. Guru dapat membuat media pembelajaran dan memanfaatkannya.
AKTIVITAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Musyawarah dan diskusi tentang pentingnya tentang pemanfaatan media

	pembelajaran
	2. Pembuatan media pembelajaran.
	3. Memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.
INDIKATOR	Kemampuan dan keahlian dalam pembuatan media pembelajaran berbasis ICT
ASUMSI	1. Kegiatan dan program di dukung oleh Kepala Sekolah MI Candipari 2. Guru turutserta dalam pembuatan media pembelajaran berbasis ICT
WAKTU	17-19 Agustus 2021 21-23 Agustus 2021
PIHAK YANG TERLIBAT	Kepala Sekolah, Guru, Siswa MI

Setelah *Forum Group Discussion* (FGD) dilaksanakan, dan ditemukan solusi dan kesepakatan terkait tentang permasalahan yang kita temukan. Langkah selanjutnya yang kita lakukan adalah mengajak untuk membahas dan menawarkan solusi untuk masalah yang dialami oleh guru.

Tahap Pelaksanaan

Setelah kegiatan perencanaan dilanjutkan dengan kegiatan pelaksanaan dimulai dengan meminta izin ke lembaga MI untuk melakukan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT kepada guru MI. Setelah itu merealisasikan program tersebut. Kemudian dilakukan tahapan pelaksanaan penerapan media pembelajaran tersebut ke siswa saat pembelajaran.



Gambar 1 dan 2.

- (1) Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis ICT
(2) Pendampingan Pembuatan Media

Tahap Pemerolehan Hasil

Hasil yang sudah dicapai yaitu terbentuknya pemahaman dan kesadaran tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran. Setelah guru-guru mendapatkan pemahaman terkait penggunaan dan proses pembuatan media pembelajaran, guru memanfaatkan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



Gambar 3. Praktik Mengajar dengan memanfaatkan media Pembelajaran

Dampak Perubahan

Pengabdian dilaksanakan kepada guru-guru berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan media ajar berbasis ICT “KAHOOT” yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Melalui kegiatan ini, akan membuka wawasan guru bahwa banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif dan mengembangkan keterampilan guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan menggunakan media ajar berbasis ICT “KAHOOT”. Selain itu, dengan adanya keterampilan tersebut, masyarakat sasaran memiliki kesempatan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif; dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendorong motivasi, perkembangan kognisi, perkembangan interpersonal dan perkembangan aspek sosial yang dimiliki. Rahmawati et al. (2017) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan proses, alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi.

Keberhasilan kegiatan Pengabdian ini dapat diukur dan dilihat dengan mengamati kinerja para guru yang mampu membuat sendiri media ajar berbasis ICT “KAHOOT”. Selain itu juga, dengan adanya indikator pencapaian yang telah ditetapkan bahwa pengabdian ini dinyatakan berhasil apabila guru sudah memiliki minimal 1 media ajar berbasis ICT “KAHOOT” untuk dapat digunakan di dalam kelas. Pengembangan media ajar berbasis ICT “KAHOOT” yang sukses dibuat oleh para guru dapat diimplementasikan pada tema-tema yang berbeda yang terdapat di dalam kurikulum 2013. Selain itu juga dapat meningkatkan life skill guru (Nugraheny et al., 2018).

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian ini terdapat 8 dari 10 guru yang mampu membuat Media Ajar berbasis ICT “Kahoot” atau 80 % guru yang mampu membuat Media Ajar berbasis ICT “kahoot” . Dan terdapat 2 orang guru atau 20% belum mampu membuat Media Ajar menggunakan Kahoot. Hal ini terjadi karena guru masih kesulitan menggunakan teknologi dan masih pertama sekali menggunakan Kahoot sebagai aplikasi pembuat Media Ajar. Selain itu juga tingkat motivasi yang dimiliki dari dua peserta guru yang masih terbilang rendah karena pengaruh dari faktor usia dan merasa bahwa kemampuan untuk memahami media pembelajaran ICT sangat lamban.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan yaitu Pelatihan dan pendampingan pembuatan Media Ajar berbasis ICT “ Kahoot”. Kegiatan ini di peruntukkan bagi para guru MI Mambaul Ulum Candipari dengan tujuan kegiatan pelatihan ini dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan Media Ajar kreatif berbasis ICT “Kahoot” agar proses pembelajaran yang dilakukan di MI Mambaul Ulum lebih kreatif dan bervariasi sehingga dapat menambah minat belajar peserta didik untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil pelatihan ini diharapkan dapat menambah wawasan guru terkait bahan - Media Ajar berbasis ICT terutama Kahoot serta dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan Media Ajar tersebut.

Media yang dibuat memiliki peran dalam menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Sedangkan dalam dunia pendidikan kata media disebut media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat belajar yang sangat berperan penting dalam suatu proses belajar mengajar baik pembelajaran formal maupun non formal. Beragam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pengajaran, disesuaikan dengan kemampuan dan kapasitas guru sendiri dalam menggunakannya (Rosdiana, 2016).

Danim (2011) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis teknologi media dapat membuat pembelajaran lebih powerful dimana kontak komunikasi antara individu yang didukung oleh teknologi dapat memberikan nilai tambah (add value) dalam kemampuan komunikasi tertentu. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat belajar yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau konkret sehingga dapat mewujudkan situasi belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

Rusman juga menyatakan Media pembelajaran berbasis ICT adalah komponen pembelajaran yang berisi materi instruksional pada peserta didik yang berupa teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, media adalah sarana penyebaran informasi dalam bentuk perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan, dan infrastruktur komputer atau telekomunikasi sehingga data dapat didistribusikan dan diakses secara global (Rusman, 2012).

Kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Kahoot adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan hebohke dalam kelas. Dengan



bermain Kahoot ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti. Namun bermain Kahoot ini sangat memerlukan koneksi internet itulah syarat utamanya. Karena kuis atau pertanyaan yang tersedia dan dibuat menggunakan kahoot hanya bisa dimainkan secara online. Jadinya ada serunya dan ada gak enak juga sih karena yaitu jika tidak punya koneksi internetnya maka gak bisa bermain deh hanya bisa menonton saja. Namun ada kelebihan juga sih yaitu sangat menariknya, kuis ini tidak hanya bisa dijalankan melalui PC, namun bisa dengan smartphone-pun bisa dengan syarat yang sama, bisa internet atau online. Kahoot terbagi menjadi dua yaitu untuk peserta dan untuk adminnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Pelatihan dan pendampingan pembuatan Media Ajar berbasis ICT “ Kahoot” di MI Mambaul Ulum Candipari Lamongan ini berhasil membuka wawasan guru dan mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran di MI Mambaul Ulum Candipari. Para guru telah mampu mengembangkan media interaktif dengan menggunakan Kahoot dengan berbagai tema yang terdapat dalam kurikulum 2013. Untuk itu kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan mengembangkan kemampuan guru, kreativitas dan kesadaran pentingnya media dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kemampuan dan kesehatan untuk dapat menyelesaikan penelitian pengabdian ini, selanjutnya trimakasih tak terlupakan untuk keluarga tercinta atas support dan dukungan yang telah diberikan baik dukungan moral dan materiil sehingga penelitian ini dapat terselesaikan tepat waktunya. Trimakasih pula saya sampaikan kepada Ketua lembaga instansi yang telah memberikan tempat berkarya dan mengabdikan diri di STIT Al-Fattah Siman Lamongan.

DAFTAR RUJUKAN

Danim, S. (2011). Pengembangan Profesi Guru dari Pra-jabatan, Induksi, ke Professional Madani. Jakarta: Prenada Media

Dimiyati Dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun 2009)

Omear Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)

P3M. 2021. Buku Pedoman PPL-KKN Integratif Mandiri Tahun 2021. Siman Sekaran

Lamongan : STITAF Lamongan

Sukmanasa E, dkk. 2020. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Bagi Guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16 (1), 95-105.

Rosdiana. 2016. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo). *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4 (1), 73-8

