

Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Inovasi dan Fun Game Edukasi bagi Guru Madrasah Tsanawiyah Kecamatan Kraton

Khuliyati Khuliyati

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Sunniah Salafiyah Pasuruan, Indonesia
E-mail: liazahwa895@gmail.com

Info Artikel

Kata kunci :

Media pembelajaran
Game
Kahoot

Penulis Koresponden :

Nama penulis
E-mail : liazahwa895@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran di era digital sangat penting dan telah banyak inovasi yang dilakukan. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran saat ini dapat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Banyak madrasah masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan media pembelajaran inovatif. Sebagian besar guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu: (1) memperkenalkan media pembelajaran berbasis games yang memberikan manfaat untuk pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran, (2) kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan pendidik dalam menggunakan media games seperti aplikasi kahoot. Metode yang digunakan pada kegiatan ini yaitu metode ceramah, demonstrasi dan penugasan. Data yang diperoleh dari angket kepuasan kegiatan pelatihan. Dari hasil analisis data, diperoleh bahwa sebesar 92% kegiatan ini dapat menambah wawasan pendidik mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis games, 89% materi yang disampaikan sesuai kebutuhan dan 93% kegiatan pelatihan dapat menambah keterampilan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Kesimpulan pada kegiatan ini yakni: (1) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadikan pendidik mengenal media pembelajaran berbasis games pada aplikasi kahoot yang memberikan manfaat dalam melakukan inovasi pembelajaran, (2) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat meningkatkan keterampilan pendidik dalam menggunakan media games seperti aplikasi Kahoot.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses penyebaran informasi dari pendidik kepada peserta didik. Informasi yang disampaikan harus akurat dan terkini sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami informasi dengan benar dan jelas. Teknologi salah satu komponen penunjang dalam kegiatan pendidikan. Di era digital ini, pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan utama dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Fahmi, 2022).

Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang biasa digunakan yaitu berbasis game seperti kahoot. Kahoot bukanlah hal baru dalam kegiatan pelatihan, bahkan di era digital ini sudah

◆ Khuliyati Khuliyati

banyak pendidik yang menggunakan aplikasi kahoot dalam proses kegiatan pembelajarannya. Namun, masih banyak pendidik saat mengajar di dalam kelas jarang menggunakan aplikasi tersebut. Kahoot! adalah platform pembelajaran interaktif yang digunakan untuk membuat dan memainkan kuis pilihan ganda (disebut *kahoot*) secara langsung. Aplikasi ini sering digunakan di sekolah, kantor, maupun acara sosial karena membuat belajar atau bermain kuis jadi seru dan kompetitif. Peserta didik memanfaatkan permainan tersebut menggunakan laptop yang telah tersedia di sekolah.

Para pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran ini untuk melakukan penilaian formatif dengan tampilan dan cara yang berbeda dengan proses pembelajaran yang dilakukan biasanya (Arifin dkk., 2017). Kahoot salah satu aplikasi yang dipakai secara gratis dan dapat menjadi referensi media pembuatan kuis interaktif yang dilengkapi dengan gambar serta video. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Embara dkk.,2020) menerangkan bahwa pembelajaran yang menggunakan bantuan games mempunyai dampak yang bagus bagi peserta didik saat proses kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan games, suasana belajar akan jauh lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, pemakaian media pembelajaran berbentuk games seperti Kahoot dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa (Meti Fatimah, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, banyak manfaat yang dapat dirasakan dari penerapan media pembelajaran berbasis games seperti penggunaan aplikasi Kahoot. Namun, pada Madrasah Tsanawiyah di Kecamatan Kraton masih belum menggunakan media pembelajaran ini bahkan mereka cenderung masih asing dan belum mengetahui manfaat serta cara mengaplikasikan media pembelajaran tersebut. Hal tersebut terjadi dikarenakan masih banyaknya pendidik di MTs Kraton yang menggunakan media pembelajaran yang masih konvensional dalam proses pembelajaran, kurang bisa memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran, kurang *update* dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran (guru kurang berinovasi), kurang tersedianya sarana dan prasarana di sekolah yang mendukung (kecepatan internet kurang memadai).

Oleh karena itu, tim pendampingan dan pengabdian masyarakat STIT Sunniah Salafiyah tertarik untuk menyelenggarakan pelatihan media pembelajaran ini untuk meningkatkan keterampilan pendidik dalam menerapkan media pembelajaran berbasis games yakni aplikasi Kahoot. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu: (1) memperkenalkan media pembelajaran berbasis games yang memberikan manfaat untuk pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran, (2) kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan pendidik dalam menggunakan media games seperti aplikasi kahoot.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan metode *service learning process*. Pada pendekatan ini meliputi : 1) investigasi; 2) persiapan; 3) tindakan; dan 4) refleksi (Pramanik

Efada : Jurnal Pengabdian Masyarakat

Diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
STAI ALI BIN ABI THALIB SURABAYA

et al., 2023). Pada tahap awal ini, tim PKM melakukan pengamatan/observasi awal ke sekolah dan melakukan wawancara terhadap beberapa sumber informasi, yaitu kepala sekolah, pendidik dan staf untuk menganalisis situasi dan memahami kebutuhan dan permasalahan urgen/kritis yang dihadapi pendidik di sekolah mitra. Tahap kedua, tim PKM merancang dan membuat beberapa instrumen pengukuran untuk mengetahui kompetensi guru dalam penyusunan media pembelajaran yang digunakan sebelum dan sesudah kegiatan PKM. Pada tahap tindakan, tim PKM melakukan pendampingan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis inovasi dan *fun game* edukasi bagi guru madrasah tsanawiyah kecamatan Kraton. Tahap akhir kegiatan PKM adalah refleksi, pada tahap ini tim PKM dan seluruh kegiatan PKM bersama-sama melakukan refleksi/menilai/mengevaluasi mulai dari tahapan perencanaan sampai dengan pelaksanaan kegiatan dan evaluasi secara menyeluruh.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan di MTs. Darul Ulum Kraton pada tanggal 29 September 2025 yang dimulai pukul 08.00 WIB dan diikuti oleh 30 orang pendidik serta kepala sekolah. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan bantuan aplikasi kahoot. Ada 3 metode yang digunakan dalam kegiatan ini yakni metode ceramah, demonstrasi, dan penugasan. Pada tahap awal, proses kegiatan pada metode ceramah antara lain penyampaian materi pada awal kegiatan. Materi yang disampaikan yaitu pembuatan akun kahoot, pembuatan media pembelajaran berupa game interaktif menggunakan kahoot dan cara mengaplikasikannya. Selanjutnya pada metode demonstrasi, seluruh peserta pelatihan mempraktikkan cara penggunaan aplikasi kahoot dan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran di kelas melalui laptop atau gadget. Sedangkan pada metode penugasan, kegiatannya yakni berupa pendampingan peserta pelatihan dalam merancang game edukasi menggunakan aplikasi kahoot (Sriyanti Lestari dkk, 2021).

Untuk mengetahui ketercapaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, maka dilakukan evaluasi kepada seluruh peserta pelatihan. Rancangan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan yakni berupa pemberian evaluasi kepuasan peserta pelatihan. Evaluasi kepuasan peserta pelatihan mempunyai tujuan untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta terhadap kegiatan pelatihan yang diikuti saat itu. Adapun instrumen evaluasi yang digunakan yakni penyebaran angket kepuasan kepada peserta pelatihan. Angket dibagikan pada saat proses kegiatan pelatihan telah selesai dilakukan. Selanjutnya, hasil yang diperoleh dari evaluasi kegiatan tersebut dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efada : Jurnal Pengabdian Masyarakat

Diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

STAI ALI BIN ABI THALIB SURABAYA

◆ Khuliyati Khuliyati

Pelatihan ini dilakukan melalui dua tahapan yakni pada tahap pertama berisi pemaparan materi tentang media pembelajaran game melalui aplikasi kahoot oleh mentor dan tim PKM Program Studi Manajemen Pendidikan Islam STIT Sunniah Salafiyah Pasuruan. Pada tahap kedua, demonstrasi dan praktek dilakukan dengan menggunakan aplikasi kahoot untuk membuat game online. Berikut deskripsi kegiatan ditunjukkan pada tabel berikut:

Tahap	Pemateri	Kegiatan
1	Khuliyati, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none">1. Pembukaan2. Penjelasan terkait game dengan kahoot3. Pemaparan cara penggunaan aplikasi game dengan kahoot
2	Tim PKM	<ol style="list-style-type: none">1. Demonstrasi serta praktek pembuatan game menggunakan aplikasi kahoot2. Diskusi tentang kendala saat pembuatan game3. Uji coba game online yang telah dibuat peserta4. Penutup

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan

Pada tahap pertama, mentor memaparkan bagaimana cara mengaplikasikan kahoot. Peserta pelatihan didampingi membuat akun pada aplikasi kahoot. Setelah itu, para peserta mempraktekkan pada laptop atau *gadget* masing-masing untuk membuat game berupa kuis interaktif dengan aplikasi kahoot. Tahap terakhir, peserta pelatihan menstimulasi kuis interaktif yang telah dibuat. Berikut ini dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan

Pada tahap kedua, peserta pelatihan mengikuti semua instruksi atau langkah-langkah kegiatan dengan baik dan maksimal. Pada kegiatan praktek menggunakan aplikasi kahoot ini, semua peserta pelatihan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan penuh semangat dan antusias. Saat peserta pelatihan ada yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi kahoot, maka tim PKM akan secara langsung memberikan solusi dan bantuan dengan mendatangi dan mengajari peserta tersebut sampai mereka benar-benar mampu menggunakan aplikasi kahoot tersebut. Dari hasil observasi, tampak bahwa 100% dari peserta pelatihan sebanyak 30 orang, mereka mampu dan siap membuat serta mengaplikasikan kahoot pada saat proses pembelajaran di kelas. Sebelum pembinaan dan pelatihan diakhiri, segenap tim PKM memberikan hadiah dan sertifikat sebagai bentuk apresiasi kepada ketiga peserta pelatihan yang berhasil mendapatkan skor tertinggi dalam *game* kahoot. Mereka begitu antusias dalam mengaplikasikan kahoot sehingga pelatihan berjalan dengan baik dan lancar. Hasil perolehan ini juga sebanding dengan pelaksanaan pelatihan yang dilakukan Sudarma K, Pudjawan K pada tahun 2020.

Pada akhir kegiatan pelatihan, diadakan evaluasi pelaksanaan pelatihan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tim PKM menyebarkan lembaran angket kepada peserta pelatihan dan setiap peserta diminta untuk mengisi angket tersebut. Lembaran angket berisi penilaian mengenai pelaksanaan kegiatan PKM saat itu. Hasil dari penilaian peserta pelatihan, dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Pertanyaan	Hasil Persentase
1.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh mentor	92%
2.	Saya sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pendampingan dan pelatihan	89%
3.	Pendampingan dan pelatihan ini dapat menambah wawasan pendidik	92%
4.	Pelatihan ini dapat menambah keterampilan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berbasis game	93%
5.	Mentor menjelaskan materi dengan baik	91%
6.	Pendampingan dan pelatihan ini bermanfaat bagi pendidik	88%
7.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik	89%
8.	Sarana dan prasarana pelatihan yang mendukung (koneksi internet, handphone, dan laptop) dalam kondisi baik.	82%

Tabel 2. Hasil Penilaian Kegiatan Pelatihan

◆ Khuliyati Khuliyati

Berdasarkan hasil angket pada tabel 2, maka dapat diketahui bahwa peserta kegiatan pendampingan dan pelatihan yang dilakukan tim pengabdian kepada Masyarakat begitu antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan hasil persentase evaluasi sebesar 89%. Hal ini sangat terlihat saat kegiatan pelatihan berlangsung, pendidik mengikuti *rundown* kegiatan dengan aktif dan seksama. Ini dikarenakan dari mereka banyak yang masih asing dalam penggunaan aplikasi kahoot. Aplikasi ini menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan karena terdapat kuis yang menarik dan mengesankan, sehingga pendidik antusias, begitu juga peserta didik merasa senang dan kembali semangat belajar. Hal ini disebabkan pendidik tidak mengajar dengan metode konvensional yang membosankan bagi mereka. Para pendidik juga merespon baik bahwa adanya pendampingan dan pelatihan dapat menambah wawasan serta keterampilan baru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis game online menggunakan aplikasi kahoot. Hasil evaluasi yang dicapai sebesar 93%. Seiring dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, diketahui bahwa penggunaan aplikasi kahoot saat proses pembelajaran mampu memberikan respon positif dari peserta didik. Selain itu, melalui pendampingan dan pelatihan ini pendidik mampu memanfaatkan dan mampu mengaplikasikannya dalam pembuatan soal *assesmen* (Wibisono, 2019). Seluruh proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik dan lancar mulai dari awal hingga akhir. Namun, kegiatan ini tidak terlepas dari masih adanya kendala yaitu ketersediaan kapasitas koneksi atau jaringan internet yang kurang memadai. Dari data pada tabel diatas, sarana dan prasarana pelatihan yang mendukung sebesar 82%. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis game menggunakan aplikasi Kahoot, seluruh peserta pelatihan harus menggunakan handphone atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet yang memadai, karena seluruh proses berlangsung secara online.



Gambar 2. Pembuatan Media Pembelajaran

Hasil PKM ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis inovasi dan *fun game* edukasi bagi guru madrasah tsanawiyah Kecamatan

Efada : Jurnal Pengabdian Masyarakat

Diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

STAI ALI BIN ABI THALIB SURABAYA

Kraton ini berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon positif dari seluruh peserta. Dengan demikian, hasil dari kegiatan pelatihan pembuatan *game* edukasi menggunakan aplikasi kahoot ini selanjutnya dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Selanjutnya, kegiatan ini dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini selaras dengan pernyataan (Ulfa & Purnamaningsih, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena teknologi membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, efektif, efisien, mudah dan murah.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat membantu guru dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Game menggunakan aplikasi kahoot juga membantu guru dan siswa dalam mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadikan pendidik mengenal media pembelajaran berbasis games pada aplikasi Kahoot yang memberikan manfaat dalam melakukan inovasi pembelajaran. Selain itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat meningkatkan keterampilan pendidik dalam mengajar dengan menggunakan media games seperti aplikasi Kahoot.

Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, pendampingan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis inovasi dan *fun game* sebaiknya diadakan secara terus menerus dan terencana. Lembaga yang digunakan sebagai tempat pelatihan sebaiknya menyiapkan fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung terutama koneksi jaringan internet yang stabil.

Kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini mendapat kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra kegiatan pelatihan yakni MTs. Darul Ulum Kraton yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk mengadakan program pengabdian di lembaga miliknya. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada lembaga dan fakultas yang menaungi kami memberikan fasilitas secara administratif maupun substantif pada kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyan, K. E., Mardani, D., & Hermawan, G. (2020). Pembuatan Kahoot! bagi guru SMA/SMK.

Dalam *Prosiding Senadimas ke-4* (hlm. 627–635).

Arifin, T., Rosidin, U., & Wahyudi. (2017). Pengembangan media sains berbasis game edukasi pada materi tata surya. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 135–146.

Efada : Jurnal Pengabdian Masyarakat

Diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
STAI ALI BIN ABI THALIB SURABAYA

◆ Khuliyati Khuliyati

Fahmi, F. K. (2022). Pengembangan media games education dalam pembelajaran matematika.

Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, 215–226.

Lestari, M., Darminto, B. P., & Wibowo, T. (2022). Penerapan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran matematika terhadap hasil belajar. *Eksakta: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 51–57.

Sopiah, & Sangadji, E. M. (2020). *Metodologi penelitian*. Andi Offset.

Wahyudi, H., & Sopiah. (2023). Peningkatan kompetensi guru melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan penyusunan karya ilmiah bagi guru-guru SMAN 5 Taruna Brawijaya Kediri.

Jurnal Manajemen, 2(3), 121–134.