

## Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot bagi Guru Madrasah MIN 3 Langkat

*(Training on the Use of Game-Based Learning Media (Digital Game Based Learning) Using the Kahoot Application for MIN 3 Langkat Madrasah Teachers)*

Enda Lovita Pandiangan<sup>1</sup>, Khairat Umami<sup>2</sup>, Muhammad Riski<sup>2</sup>

STAI Jam'iyah Mahmudiyah, Indonesia

[enda\\_lovita@staijm.ac.id](mailto:enda_lovita@staijm.ac.id)

Alamat; JL Syekh. M. Yusuf, No. 24, Pekan Tanjung Pura, Tanjung Pura, Pekan Tj. Pura, Stabat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: [enda\\_lovita@staijm.ac.id](mailto:enda_lovita@staijm.ac.id)

### Article History:

Received: Mei 27, 2024;

Revised: Juni 12, 2024;

Accepted: Juni 28, 2024;

Published: Juni 30, 2024;

**Keywords:** Learning Media, Digital, based game learning, Kahoot Application

**Abstract:** Digital based game learning is a medium that contains educational content that is translated into games with the aim of involving students. Digital game based learning utilizes learning through learning patterns and playing using a computer or smartphone. Through this media, students are stimulated by three things at once, namely emotional intelligence, cognitive intelligence and psychomotor skills. This community service activity aims to improve the skills of participants, namely MIN 3 Langkat teachers, in using digital teaching media based on game learning. Implementation of community service is carried out through several stages such as Pre-Survey, Formation of a PKM Team, Making Proposals, Coordinating Teams and Partners, Preparing Training Tools & Materials, Implementing training, evaluating. The number of participants was around 25 MIN 3 Langkat teachers. They feel they have gained insights and skills that are applicable and useful. After attending the training, all participants who initially did not know and could not use the Kahoot application became aware and even 44% of the 25 participants were able to use the Kahoot application well.

**Abstrak :** Digital besed game learning merupakan media yang berisi konten pendidikan yang dituangkan ke dalam game dengan tujuan melibatkan siswa. Digital game based learning memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan menggunakan komputer atau smarthphone. Melalui media ini siswa distimulai tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan kognitif, dan psikomotorik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta yaitu guru MIN 3 Langkat dalam menggunakan media ajar *Digital besed game learning*. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan seperti Pra-Survei, Pembentukan Tim PKM, Pembuatan Proposal, Koordinasi Tim dan Mitra, Persiapan Alat & Bahan Pelatihan, Pelaksanaan pelatihan, evaluasi. Jumlah peserta sekitar 25 orang guru MIN 3 Langkat. Mereka merasa mendapat wawasan dan skill yang aplikatif dan bermanfaat. Setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta yang awalnya sama sekali belum mengenal dan tidak bisa menggunakan aplikasi Kahoot menjadi tau dan bahkan sebanyak 44% dari 25 orang peserta telah dapat menggunakan aplikasi Kahoot dengan baik.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *Digital besed game learning*, Aplikasi Kahoot

\* Enda Lovita Pandiangan, [enda\\_lovita@staijm.ac.id](mailto:enda_lovita@staijm.ac.id)

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari hidup dan kehidupan manusia, begitu pula dengan proses perkembangannya. Pada dasarnya tujuan Pendidikan Islam identik dengan tujuan hidup manusia. Secara umum, tujuan pendidikan Islam adalah arah yang diharapkan setelah subjek didik mengalami perubahan proses pendidikan, baik pada tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya. Untuk mencetak peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia tidaklah semudah membalikkan telapak tangan.

Permasalahan yang seringkali dijumpai dalam pengajaran, khususnya pengajaran agama Islam adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif. Masih banyak guru yang gagal dalam kegiatan belajar mengajarnya dikarenakan masih menggunakan metode yang bersifat konvensional. Misalnya dengan menggunakan metode ekspositori. Dimana peserta didik diharuskan duduk hanya untuk memperhatikan dan mendengarkan apa yang sedang guru jelaskan. Sedangkan peserta didik kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pelajaran tidak merangsang ke dalam benak peserta didik yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dikarenakan pembelajaran yang monoton. Hal itu mengakibatkan minat peserta didik dalam belajar rendah dan menganggap pembelajarannya kurang menarik.

Begitu pula yang terjadi di MIN 3 Langkat, guru sudah berupaya keras untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif tetapi dalam pelaksanaannya masih kurang memuaskan, sehingga minat siswa untuk mengikuti pelajaran tidak seperti yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi, dari 49 siswa di kelas hanya 40% yang merasa senang dan benar-benar memperhatikan pelajaran, sedangkan yang 60% lagi tidak memiliki motivasi dalam proses pembelajaran. Pendidik dalam hal ini harus berusaha secara maksimal mengelola peserta didik sehingga berhasil dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu, pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Adapun salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah aplikasi permainan atau *game*. *Game* merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik *game* yang menyenangkan dan memotivasi membuat aktivitas ini digemari oleh banyak orang. *Game* dapat mengajarkan

banyak keterampilan dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan. Bermain game merupakan sebuah *literacy* baru dalam pendidikan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang hasil pembelajaran peserta didik yaitu, media pembelajaran berbasis *digital game based learning*. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar. Dalam hal ini peneliti menggunakan *digital game based learning* berbasis aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* merupakan sebuah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan heboh ke dalam kelas.

Untuk itu diadakan pelatihan menggunakan media pembelajaran berbasis *digital game based learning* melalui aplikasi *kahoot* untuk di ujicobakan di MIN 3 Langkat karena aplikasi ini belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Hal ini berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di MIN 3 Langkat yang menyatakan bahwa penerapan aplikasi *kahoot* belum pernah dilaksanakan sebelumnya. Ini dikarenakan kurangnya kemampuan dan pengetahuan guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi. Selain itu, diharapkan dengan menggunakan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan peserta didik sekarang lebih termotivasi untuk belajar jika menggunakan alat teknologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diadakanlah kegiatan PKM dengan tema “Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Menggunakan Aplikasi *Kahoot* bagi Guru Madrasah MIN 3 Langkat”.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pemberian pelatihan dan materi dengan beberapa metode yang digunakan. Metode penyampaiannya adalah metode ceramah, diskusi dan tanya jawab, serta praktik langsung. Materi yang akan disampaikan diharapkan dapat memberikan peningkatan pengetahuan dan pemahaman untuk selanjutnya dapat diterapkan oleh mitra dalam kegiatan usaha. Adapun materi yang akan disampaikan pada mitra meliputi:

**Tabel 1**  
**Pemateri dan Materi PKM**

No	Pemateri	Materi
1	Enda Lovita Pandiangan, M.Pd	Konsep Media Ajar Berbasis Permainan
2	Khairat Umami, M.Pd	Penggunaan Aplikasi <i>Kahoot</i> untuk proses pembelajaran di kelas MI

Adapun prosedur kerja kegiatan pengabdian Masyarakat di MIN 3 Langkat dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

**Tabel 2**  
**Prosedur Kerja**

No	Tahapan Kerja	Kegiatan
<b>Tahapan Persiapan</b>		
1	Pra-Survei	Identifikasi permasalahan & kebutuhan mitra (permasalahan spesifik yang dialami mitra)
2	Pembentukan Tim PKM	Pembentukan Tim disesuaikan dengan jenis kepakaran untuk menyelesaikan permasalahan mitra
3	Pembuatan Proposal	Pembuatan proposal untuk menawarkan solusi permasalahan & penyediaan dalam pelaksanaan solusi bagi Mitra
4	Koordinasi Tim dan Mitra	Perencanaan pelaksanaan program secara konseptual, operasional dan <i>job description</i> dari Tim & Mitra
5	Persiapan Alat & Bahan Pelatihan	Pembelian dan penyewaan alat serta pembuatan materi kegiatan
<b>Tahapan Pelaksanaan (Kegiatan dilakukan di Lokasi Mitra)</b>		
6	Konsep Media Ajar Berbasis Permainan	Kegiatan dilakukan melalui pemaparan materi dan diskusi (30 Menit)
7	Penggunaan Aplikasi <i>Kahoot</i> untuk proses pembelajaran di kelas MI	Kegiatan dilakukan melalui pemaparan materi dan diskusi (90 Menit)
<b>Evaluasi</b>		
<b>Pelaporan</b>		

### 3. HASIL PENGABDIAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan cara tatap muka berbentuk seminar yang menghadirkan dua materi terkait media ajar berbasis *game* dan IT. Kegiatan ini berlangsung pada hari rabu tanggal 1 Juni 2024 selama 4 jam, mulai dari pukul 08.00 – 12.00 WIB. Kegiatan ini dihadiri oleh kurang lebih 25 peserta yang terdiri dari guru-guru MIN 3 Langkat serta beberapa guru yang bersedia hadir dari sekolah lain. Kegiatan ini berjalan dengan lancar meski ditemukan beberapa kendala. Adapun rincian dari kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut:

**a. Pelatihan Media Ajar; Konsep *Digital Game Based Learning***

Setelah pembukaan dan do'a, materi yang pertama kali diberikan kepada peserta adalah tentang konsep media ajar berbasis permainan dan IT. Materi ini diberikan sebagai materi pembuka sebelum masuk ke materi inti. Materi ini disampaikan selama kurang lebih 1 jam dari mulai pukul 08.00 – 09.00 WIB. Adapun submateri yang disampaikan adalah tentang pengertian dari media ajar, tujuan dan manfaat media ajar, dan konsep *Digital Game Based Learning*, aplikasi *Kahoot*, Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Kahoot*.

**Gambar 1. Penyampaian Materi**



*Digital based game learning* merupakan media yang berisi konten pendidikan yang dituangkan ke dalam game dengan tujuan melibatkan siswa. *Digital game based learning* memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan menggunakan komputer atau smarthphone. Melalui media ini siswa distimulai tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan kognitif, dan psikomotorik.

Pemanfaatan media *digital game based learning* merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian siswa saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan meningkatkan motivasi siswa. *Digital game based learning* di desain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus dalam setiap tahap soal yang dikerjakan. Serta kecepatan didapatkannya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran. (Aprilia Riyana Putri dan Muhammad Alie Muzakki, "Implemetasi Kahoot, 220)

*Kahoot* merupakan salah satu media *digital game based learning*, sebuah platform permainan online yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang

dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal. Kahoot memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi, dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Dalam menggunakan aplikasi ini diperlukan koneksi internet. Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. (Rafnis, R, *Pemanfaatan Platform Kahoot, Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6. no. 2)

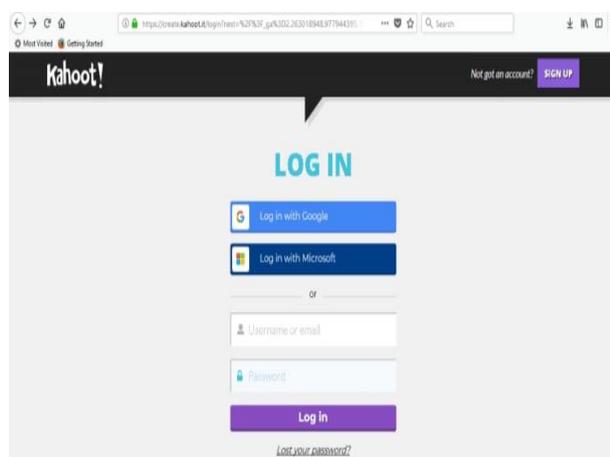
Dalam pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot ini, guru juga diberikan pengetahuan dasar terkait aplikasi Kahoot serta cara menggunakannya dengan dipraktikkan langsung. Praktik penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media ajar di jelaskan dalam penyampaian materi kedua.

#### **b. Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk proses pembelajaran di kelas MI**

Dalam proses pelatihan ini, peneliti menggunakan materi Fiqih yang berjudul “Najis dan Hadats”. Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan antara lain:

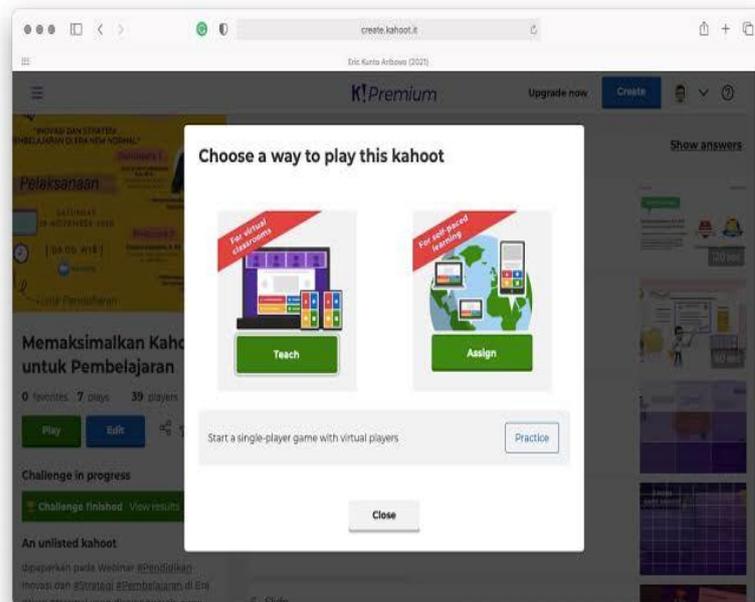
- 1) Pemateri memberikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan diajarkan beserta rangkaian pembelajarannya.
- 2) Pemateri *log in* kedalam aplikasi kahoot dan membuka *quiz* yang sudah disiapkan sebelumnya lalu klik tombol “*play*” untuk masuk pada quiz yang telah disiapkan.

**Gambar 2. Tampilan Menu Log In Aplikasi Kahoot**



- 3) Setelah itu akan muncul pilihan seperti pada gambar dibawah ini dan klik pilihan “Teach”.

**Gambar 3. Tampilan Aplikasi Kahoot**



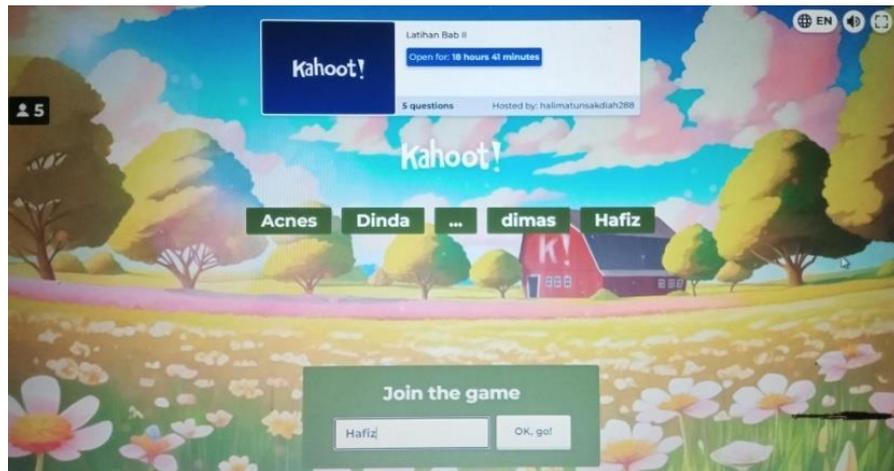
- 4) Setelah itu akan muncul pilihan seperti pada gambar dibawah ini dan klik pilihan “classic”.

**Gambar 4. Tampilan pilihan mode permainan aplikasi Kahoot**



- 5) Pemateri menyebarkan link soal yang sudah disiapkan kepada seluruh siswa dan mengarahkan siswa untuk login kedalam situs web tersebut.
- 6) Setelah itu akan muncul kolom pengisian *nick name* (nama panggilan) dan nama-nama dari siswa yang sudah mengisi link soal permainan ini. Peserta diwajibkan untuk mengisi nama, lalu klik Ok, go!

Gambar 5. Tampilan Login pada layar Siswa



- 7) Ketika permainan dimulai, peserta dipersiapkan untuk memilih jawaban dari quiz ini dengan cepat dan benar. Dalam hal ini peserta memilih jawaban yang mereka pilih dengan mencocokkan warna pada layar operator dan layar handphone mereka.

Gambar 6. Tampilan Benar atau Salah saat Mengisi Soal



- 8) Setelah Siswa memilih jawaban, maka mereka dapat langsung melihat mana jawaban yang benar, serta dapat mengetahui jumlah siswa yang menjawab benar dan salah.

**Gambar 7. Tampilan Skor**

- 9) Setelah itu mereka akan mengetahui jumlah skor masing-masing dari mereka serta mengetahui siapa pemenang dari quiz tersebut.

**Gambar 8. Tampilan Skor Keseluruhan dari Monitor Pemateri**

#### 4. DISKUSI

Kegiatan ini dilakukan oleh Tim yang beranggota 2 dosen dibantu 1 mahasiswa dari STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat. Tempat pelatihan di MIN 3 Langkat. Adapun hasil diskusi dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Penerapan media aplikasi kahoot berjalan dengan lancar yang ditandai dengan adanya respon positif dari peserta dalam penerapan media aplikasi kahoot. Respon positif tersebut ditandai dengan perhatian peserta menggunakan aplikasi kahoot ini. Hal ini menunjukkan peserta tertarik dan bersemangat dalam menggunakan media permainan berbasis aplikasi tersebut. *(Hasil Observasi terhadap peserta pada Sabtu, 1 Juni 2023)*
- Peserta telah memahami cara menggunakan aplikasi Kahoot dengan cukup baik. Hal ini dibuktikan dari hasil angket yang diberikan kepada peserta. Pemateri mengajukan 10 pernyataan kepada 25 peserta. Setelah itu peneliti mengadakan analisis terhadap jawaban dari angket tersebut. Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dideskripsikan

di atas, maka dapat diketahui bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi kahoot dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu kurang sebanyak 6 orang peserta dengan persentase 24% dan kategori sedang sebanyak 8 orang dengan persentase 32% dan kategori baik sebanyak 11 orang dengan persentase 44%.

## **5. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil umpan balik didapatkan informasi bahwa kegiatan Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Menggunakan Aplikasi Kahoot sangat relevan dengan kebutuhan para peserta. Mereka merasa mendapat wawasan dan skill yang aplikatif dan bermanfaat. Setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta yang awalnya sama sekali belum mengenal dan tidak bisa menggunakan aplikasi Kahoot menjadi tau dan bahkan sebanyak 44% dari 25 orang peserta telah dapat menggunakan aplikasi Kahoot dengan baik. Para guru pun sangat suka dengan materi Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Menggunakan Aplikasi Kahoot.

Disimpulkan bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru sehingga dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif. Mengingat pelatihan ini merupakan praktik langsung, waktu yang disediakan terasa kurang. Oleh karena itu disarankan agar pihak-pihak yang bertanggung jawab untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada topik tertentu untuk durasi yang relatif lebih lama. Diharapkan peserta akan mendapatkan wawasan dan pengalaman yang lebih komprehen.

## **6. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Ucapan terimakasih banyak kepada seluruh peserta pelatihan yaitu guru-guru MIN 3 Langkat yang berpartisipasi langsung untuk mensukseskan kegiatan pengabdian ini.

## **DAFTAR REFERENSI**

- (Aprilia Riyana Putri dan Muhammad Alie Muzakki, “Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Irwan Irwan, dkk. “*Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes)*,” PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 8, No. 1. 2019.
- Maziyyah, Sayyidah Ayu. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital game Bassed Learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.
- Minata, Azola dan Damai Yani, “Efektivitas Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMA Negri 4 Padang”, *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 1, no. 5, 2018.
- Rafnis, R, Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *eTech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6. no. 2, 2019.
- Sanaky. Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.