

PELATIHAN KAHOOT IT! PENGGUNAAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA

Hermi Zaswita¹⁾, Rini Asmara²⁾, Ismail³⁾,

¹Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
hermizaswita@fbs.unp.ac.id

²Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
riniasmara@fbs.unp.ac.id

³Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Ismail05@uin-suska.ac.id

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan kosakata siswa serta mengembangkan keterampilan teknologi di kalangan guru dan siswa. Tim pengabdian kami merancang dan melaksanakan sesi pembelajaran interaktif menggunakan Kahoot!. Metode pelaksanaannya meliputi penyiapan materi pembelajaran, pelatihan guru, pelaksanaan kuis interaktif dengan siswa, serta pemberian evaluasi dan umpan balik. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan penguasaan kosakata siswa. Rata-rata nilai tes kosakata siswa meningkat dari 60% menjadi 85% dalam waktu satu bulan. Selain itu, menggunakan Kahoot! membantu siswa dan guru mengembangkan keterampilan teknologi mereka. Evaluasi menunjukkan bahwa unsur kompetitif dalam Kahoot! menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan merangsang. Siswa menerima umpan balik langsung yang membantu mereka memahami dan memperbaiki kesalahan mereka. Diskusi kelas setelah Kahoot! sesi memperdalam pemahaman siswa. Tantangan seperti keterbatasan perangkat dan akses internet diatasi dengan solusi praktis. Jadi, penggunaan gamifikasi melalui Kahoot! berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, serta keterampilan teknologi guru dan siswa.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Kahoot!, Kosakata Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Pembelajaran Interaktif,*

Abstract

This community service program aims to enhance students' motivation, engagement, and vocabulary mastery and develop technological skills among teachers and students. Our team designed and conducted interactive learning sessions using Kahoot!. The implementation method included preparing learning materials, training teachers, conducting interactive quizzes with students, and providing evaluation and feedback. The results showed a significant increase in students' learning motivation, active engagement, and vocabulary mastery. Students' average vocabulary test scores increased from 60% to 85% within one month. Additionally, using Kahoot! helped both students and teachers develop their technological skills. The evaluation revealed that the competitive elements in Kahoot! created an enjoyable and stimulating learning environment. Students received immediate feedback that helped them understand and correct their mistakes. Classroom discussions following Kahoot! sessions deepened students' understanding. Challenges such as limited devices and internet access were addressed with practical solutions. Thus, the use of gamification through Kahoot! successfully enhanced students' motivation, engagement, and understanding, as well as the technological skills of teachers and students.

Keywords: *Gamification; Kahoot!; English vocabulary, Elementary School, Interactive Learning*

1. PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris merupakan keterampilan penting bagi siswa sekolah dasar. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali kurang menarik dan menyebabkan siswa kehilangan minat belajar. Siswa seringkali kurang termotivasi dalam belajar kosakata Bahasa Inggris dengan metode konvensional yang cenderung monoton dan tidak interaktif. Siswa juga terlihat kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan interaksi di kelas. Dari observasi awal di kelas 6 SDN 137/III Koto Salak kami juga menemukan banyak siswa yang memiliki penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang rendah, yang menghambat kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif. Kemudian yang terpenting untuk diperhatikan adalah guru dan siswa memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini mengakibatkan proses belajar mengajar kurang maksimal dalam memanfaatkan sumber daya digital.

Gamifikasi, atau penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Kahoot!* adalah salah satu platform gamifikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan oleh siswa secara individu atau berkelompok.

Menurut Deterding et al. (2011), gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menstimulasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Kahoot! adalah salah satu platform

gamifikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan oleh siswa secara individu atau berkelompok. Menurut Wang dan Tahir (2020), penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bersemangat dan lebih tertarik untuk belajar ketika menggunakan *Kahoot!* sebagai alat pembelajaran.

Selain itu, penelitian oleh Plump dan LaRosa (2017) menunjukkan bahwa *Kahoot!* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperbaiki retensi informasi dan pemahaman konsep yang diajarkan. Mereka menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Kahoot!* menunjukkan hasil tes yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui metode konvensional.

Dalam studi lain, Zarzycka-Piskorz (2016) menemukan bahwa penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing memberikan hasil positif dalam hal motivasi dan interaksi siswa. Siswa merasa lebih percaya diri dan lebih berani berpartisipasi dalam kelas ketika pembelajaran dilakukan melalui permainan interaktif seperti *Kahoot!*. Untuk itu tim pengabdian kami tertarik melaksanakan PKM dengan mengambil tema gamifikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Adapun permasalahan yang dihadapi antara lain:

- a. Motivasi Belajar yang Rendah.
- b. Keterlibatan Siswa yang Kurang.
- c. Penguasaan Kosakata yang Minim.
- d. Keterbatasan Keterampilan

Program pengabdian ini bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris siswa SDN 137/III Koto Salak.
- b. Membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan gamifikasi.
- c. Meningkatkan keterampilan teknologi siswa dan guru dalam menggunakan alat pembelajaran digital.

3. METODOLOGI PELAKSANAAN

3.1 Khalayak Sasaran

Sasaran kegiatan PKM ini adalah siswa SDN 137/III Koto Salak kelas 6 dengan jumlah siswa 15 orang. Terdapat 7 siswa laki-laki dan 8 perempuan dengan latar belakang sosial ekonomi bawah. Siswa di sekolah ini diajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai pelajaran muatan lokal (mulok).

3.2 Metode Pelaksanaan Program

a. Persiapan Materi Pembelajaran

Untuk persiapan materi tim pengabdian melakukan identifikasi kosakata yang sesuai dan relevan untuk tingkat sekolah dasar, yaitu nama-nama benda, hewan, warna, dan kendaraan. Kemudian persiapan media pembelajaran yaitu gambar dan audio untuk setiap kosakata untuk membantu pemahaman visual dan auditori siswa.

b. Pelatihan Guru

Setelah persiapan materi, kami mengadakan pelatihan untuk guru SDN 137/III Koto Salak tentang cara menggunakan *Kahoot!* dan membuat kuis interaktif. Karena belum semua guru bisa menggunakan aplikasi ini. Guru-guru diberikan panduan langkah demi langkah dan kesempatan untuk berlatih membuat

kuis mereka sendiri.

c. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Siswa

Sebelum melaksanakan kegiatan penggunaan *Kahoot!* Di dalam pembelajaran kami memastikan tersediannya perangkat yang memadai (komputer, tablet, atau smartphone) dan akses internet yang stabil. Kemudian, kami membantu guru dalam mengajak siswa bergabung dalam permainan *Kahoot!* menggunakan smartphone mereka masing-masing. Guru memulai permainan kosakata di *Kahoot!* dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan. Setelah kuis selesai, kami bersama guru meninjau hasil kuis, memberikan umpan balik langsung mengenai jawaban yang benar dan salah, serta mendiskusikan kosakata yang sulit dipahami. Guru-guru juga dianjurkan untuk melakukan sesi *Kahoot!* secara berkala dan memvariasikan jenis kuis dan tantangan untuk menjaga minat dan motivasi siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran kosakata dasar Bahasa Inggris di SDN 137/III Koto Salak menunjukkan berbagai hasil dan dampak yang signifikan. Siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran. Mereka lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kuis *Kahoot!*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, 85% siswa menyatakan bahwa mereka menikmati pembelajaran menggunakan *Kahoot!* dan merasa lebih termotivasi untuk belajar kosakata baru. Selama mengerjakan kuis, Elemen kompetisi dalam *Kahoot!* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa berusaha untuk meraih skor tertinggi, yang mendorong mereka untuk lebih fokus dan

berusaha lebih keras dalam menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini juga menghasilkan peningkatan signifikan dalam hasil tes kosakata siswa setelah beberapa sesi pembelajaran menggunakan *Kahoot!*. Rata-rata skor tes kosakata dasar meningkat dari 60% menjadi 85% dalam waktu satu bulan. Ini berdasarkan laporan guru yang mengajar di kelas 6. Menurut guru, penggunaan *Kahoot!* membantu siswa mengingat kosakata yang telah dipelajari dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari tes ulang yang dilakukan dua minggu setelah sesi *Kahoot!*, di mana 90% siswa masih dapat mengingat dan menggunakan kosakata yang telah diajarkan. Siswa juga menjadi lebih terbiasa menggunakan perangkat digital seperti *smartphone*. Mereka belajar bagaimana mengakses dan berpartisipasi dalam kuis online, yang merupakan keterampilan penting di era digital ini.

Guru juga mendapatkan manfaat dari pelatihan dan penggunaan *Kahoot!*. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Menurut wawancara dengan guru-guru, 80% dari mereka merasa lebih siap dan tertarik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Guru juga bisa memberikan umpan balik langsung setelah siswa menjawab setiap pertanyaan, yang membantu mereka memahami kesalahan dan belajar dari sana. Hal ini meningkatkan proses belajar karena siswa dapat segera mengetahui dan memperbaiki kesalahan mereka.

Setelah sesi *Kahoot!*, sering diadakan diskusi kelas untuk membahas jawaban-jawaban yang salah dan memberikan penjelasan tambahan. Diskusi ini membantu memperdalam pemahaman siswa terhadap kosakata yang diajarkan. Penggunaan *Kahoot!* menciptakan lingkungan belajar

yang lebih positif dan menyenangkan. Siswa merasa bahwa belajar bukan hanya kewajiban tetapi juga kegiatan yang menyenangkan. Hal ini meningkatkan kesejahteraan emosional dan kepuasan belajar mereka. Metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan membantu mengurangi stres dan kecemasan yang mungkin dirasakan siswa dalam proses belajar konvensional.

Salah satu tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat digital. Untuk mengatasi hal ini, sesi *Kahoot!* diadakan secara bergiliran atau dalam kelompok kecil sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Koneksi internet yang tidak stabil dapat mengganggu proses pembelajaran. Sebagai solusi, kami menggunakan sumber daya lokal dan mengadakan sesi unduhan kuis untuk dimainkan secara offline jika diperlukan.

5. KESIMPULAN

Penggunaan gamifikasi melalui platform *Kahoot!* dalam pembelajaran kosakata dasar Bahasa Inggris di SDN 137/III Koto Salak berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Program ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga membantu siswa dan guru mengembangkan keterampilan teknologi yang penting. Dengan hasil yang positif ini, kami berharap metode gamifikasi dapat diadopsi lebih luas dalam pembelajaran di sekolah-sekolah lain.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini berjalan lancar dengan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu saya berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, antara lain Kepala Sekolah,

guru-guru dan siswa-siswa SDN 137/III
Koto Salak.

7. REFERENSI

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning - A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.

WEB: Kahoot!: <https://kahoot.com>.