

PELATIHAN APLIKASI “KAHOOT” SEBAGAI MEDIA DALAM PROSES DAN EVALUASI PEMBELAJARAN BAGI PARA GURU BAHASA JERMAN DI SMA NEGERI 6 AMBON

Patresia S Apituley¹, Grietje H Kunu², Eldaa Crystle Wenno^{3*}, Piet Soumokil⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Pattimura

Article history

Revised : Maret 25, 2023

Accepted : April 12, 2023

*Corresponding author

Email : eldaacrystle@yahoo.com

Abstrak

Penggunaan media berbasis game edukasi pada umumnya belum diterapkan di sekolah-sekolah di kota Ambon. Padahal di era digital 4.0 pendidik dituntut untuk dapat menggunakan media berbasis game edukasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu diberikan pembekalan kepada Para Guru Bahasa Jerman di Kota Ambon pada tingkat SMA/SMK tentang penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah Pelatihan Aplikasi “Kahoot” sebagai Media dalam Proses dan Evaluasi Pembelajaran bagi Para Guru Bahasa Jerman di SMA Negeri 6 Ambon. Tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan kegiatan pelatihan dengan tujuan melatih penggunaan media berbasis game edukasi dalam proses dan evaluasi pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui metode demonstrasi dan praktik secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot. Kegiatan ini dihadiri oleh para guru Bahasa Jerman di kota Ambon. Hasil akhir kegiatan pengabdian ini ialah dihasilkannya sebuah media berbasis game edukasi (Kahoot) dalam proses dan evaluasi pembelajaran. Media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan para guru dalam proses dan evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: *game edukasi kahoot, media, proses dan evaluasi pembelajaran*

Abstract

The use of educational game-based media in general has not been implemented in schools in Ambon city. Even though in the digital era 4.0 educators are required to be able to use educational game-based media in the teaching and learning process. Therefore, it is necessary to provide German teachers in Ambon City at the SMA / SMK level with training on the use of technology in the learning process, one of which is the "Kahoot" Application Training as Media in Learning Process and Evaluation for German Language Teachers at SMA Negeri 6 Ambon. The community service team carries out training activities with the aim of training the use of educational game-based media in the learning process and evaluation. Community service activities are carried out through demonstration methods and direct practice in making learning media using the kahoot application. This activity was attended by German teachers in Ambon City. The end result of this service activity is the production of an educational game-based media (Kahoot) in the learning process and evaluation. This media can be used as an alternative in improving the skills of teachers in the process and evaluation of learning.

Keywords: *educational games kahoot, media, learning process and evaluation*

© 2023 Some rights reserved

1. PENDAHULUAN

Adanya upaya untuk meningkatkan kualitas SDM khusus para guru dan peserta didik tidak dapat dilepaspisahkan dari peningkatan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat, memadai, dan berkualitas. Pemilihan media pembelajaran yang tepat, memadai dan berkualitas

akan mempengaruhi motivasi, komunikasi dan interaksi belajar antara para guru dan peserta didik untuk lebih mewujudkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Hartini et al., 2017). Selaras dengan hal tersebut, perkembangan zaman yang dinamis menghendaki hadirnya pembelajaran berbasis ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi), yang mana kebijakan ini pada akhirnya memberikan pengaruh bagi pendidik (para guru) untuk cakap dan terampil dalam menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis ICT (Suyidno et al., 2019). Sebab apapun penilaian orang, harus diakui bahwa era digital 4.0 telah merambah hampir seluruh aktifitas manusia di zaman ini, yang tidak mungkin dihindari, sebaliknya membuat semua orang berlomba untuk menguasainya, dan perkembangan ini terus menuntut perlunya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Bahasa Jerman telah lama diajar sebagai salah satu bahasa asing di Indonesia pada siswa tingkat SMA/SMK dan mahasiswa di Perguruan Tinggi. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya menguasai bahasa Jerman. Dengan penguasaan bahasa Jerman secara baik para mahasiswa dapat terbantu untuk memperluas wawasan berpikir mereka dan sekaligus meningkatkan pengetahuan mereka. Terdapat lima manfaat mengapa belajar Bahasa Jerman itu penting (Birgit Gasperschitz, Susanne Hecht, und Giuseppina Piccardo, (2007: i) dalam (Litualy & Serpara, 2020): (1) Bahasa Jerman: bahasa yang penting untuk perdagangan, sebab Jerman merupakan negara pengeksport utama di dunia, karena memiliki ekonomi yang kuat dan partner industri-perdagangan paling penting bagi Indonesia di Uni Eropa. Dalam 10 tahun terakhir, bahasa Jerman menjadi linguafranca regional di negara-negara eropa tengah dan timur. Karena kemampuan lintas budaya merupakan kualifikasi kunci untuk bisnis yang sukses saat ini, kecakapan bahasa Jerman membantu anda membuka pasar baru dan menjadi sukses di bisnis global dan di pasar tenaga kerja internasional. (2) Kedudukan Bahasa Jerman kuat dalam pengetahuan dan sastra. Sebagai bahasa pengetahuan dan teknologi, bahasa Jerman memainkan peran penting dalam penelitian dan pendidikan. Di abad 19 bahasa Jerman sebagai bahasa pengetahuan dan sastra menduduki posisi penting di dunia, lebih penting dari bahasa Perancis dan dalam hal tertentu bahasa Inggris. (3) Sebagai bahasa kebudayaan, Bahasa Jerman dapat membuka wawasan intelektual siswa. Kebudayaan Jerman mewujudkan diri dalam berbagai bentuk seperti bentuk sastra dan musik, teater dan film hingga ke arsitektur, lukisan, filosofi dan seni. Pengetahuan bahasa Jerman memungkinkan Anda mengenal satu dari banyak kebudayaan besar Eropa dalam bentuk aslinya. Di dunia sastra – goethe, schiller, kafka, grass -, dunia musik – bach, mozart, beethoven, wagner -, filosofi – luther, kant, schopenhauer, nietzsche -, atau psikologi -freud, adler, jung – atau juga dunia penelitian dan pengetahuan – kepler, einstein, röntgen, planck – bahasa jerman adalah bahasa bagi pikiran besar. (4) Bahasa Jerman membantu membuka pintu dunia agar Anda dapat kuliah di Universitas Jerman. Meskipun kuliah internasional di Jerman memungkinkan Anda studi tanpa pengetahuan bahasa Jerman, namun penguasaan bahasa jerman tentu akan menguntungkan jika anda menguasainya. Jika kuliah internasional tidak tersedia, anda harus membuktikan bahwa anda memiliki kemampuan bahasa Jerman yang memadai sebelum memulai kuliah. Oleh karena itu, penguasaan bahasa akan memberikan pilihan kuliah lebih luas, dan (5) Perusahaan Jerman di Indonesia dan perusahaan asing di Jerman berusaha mendapat ahli dengan pengetahuan bahasa Jerman. Para ahli dengan pengetahuan bahasa Jerman mendapat kesempatan pelatihan, studi dan pekerjaan yang menarik di Uni Eropa,. Selain itu, sebagai negara tujuan wisata, Indonesia banyak dikunjungi turis-turis asing yang berbahasa Jerman seperti dari Jerman, Austria dan Swiss, Bagi mereka yang bekerja di industri pariwisata, kemampuan bahasa Jerman merupakan investasi yang bagus.

Paparan di atas menunjukkan dengan jelas bahwa menguasai dan menggunakan bahasa Jerman itu penting, apalagi seiring dengan berkembangnya pembelajaran di abad 21. Untuk itu penggunaan media berbasis digital atau teknologi dalam hal ini berupa “Pelatihan Aplikasi “Kahoot” sebagai Media dalam Proses dan Evaluasi Pembelajaran bagi Para Guru Bahasa Jerman di SMA Negeri 6 Ambon adalah salah satu implementasi dalam pembelajaran abad 21. Hasil investigasi sebelumnya menunjukkan bahwa hampir di semua Kota Ambon (khusus dalam pembelajaran Bahasa Jerman) belum ada pengembangan media pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar Bahasa Jerman yang diperoleh peserta didik dalam proses

pembelajaran masih tergolong rendah. Rendahnya nilai tersebut diakibatkan karena dalam proses belajar mengajar, para peserta didik selalu belajar monoton, dan tanpa adanya penyegaran dengan media-media pembelajaran baru, yang dapat membangkitkan minat dan motivasi mereka dalam belajar Bahasa Jerman. Penyebab lainnya adalah materi yang diberikan hanya bersumber dari buku-buku teks, serta belum adanya bahan ajar berbasis game edukasi yang digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan di perguruan tinggi oleh (Wenno, 2021) bahwa proses pembelajaran bahasa Jerman telah menggunakan media berbasis teknologi dalam menghadapi tantangan abad 21. Dengan demikian kondisi adaptasi pembelajaran abad 21 di tingkat SMA/SMK perlu ditingkatkan melalui kegiatan pengabdian yang difasilitasi oleh tim dosen dari perguruan tinggi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada “Pelatihan Aplikasi “Kahoot” sebagai Media dalam Proses dan Evaluasi Pembelajaran bagi Para Guru Bahasa Jerman di SMA Negeri 6 Ambon, berdasarkan hasil observasi tim di beberapa sekolah di Kota Ambon, dan hasil wawancara dengan guru mitra diperoleh bahwa proses pembelajaran Bahasa Jerman jarang dikaitkan dengan penggunaan teknologi, seperti penggunaan media berbasis game edukasi dalam pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif ditambah dengan pandemic Covid-19 sehingga pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini membuat kurangnya motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik menjadi tidak fokus, malas dan kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan guru secara daring. Pengetahuan yang disampaikan oleh guru masih sering secara konvensional (tidak menggunakan multimedia). Berdasarkan hasil observasi, maka program studi Pendidikan bahasa Jerman FKIP Unpatti memutuskan untuk melakukan PKM di SMA Negeri 6 Ambon.

2. METODE

Upaya untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jerman di kelas melalui pemanfaatan teknologi dilaksanakan dalam bentuk pembekalan dan pelatihan. Kegiatan pelatihan ditujukan kepada guru-guru Bahasa Jerman tingkat SMA dan SMK di Kota Ambon. Sasaran dan target peserta dalam kegiatan minimal berjumlah 30 orang. Kegiatan pembekalan dan pelatihan yang dilaksanakan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat secara tatap muka berlokasi di SMA Negeri 6 Ambon dan berlangsung selama 1 hari dengan durasi 4 jam. Tema yang diangkat dalam kegiatan pembekalan adalah “Pelatihan Aplikasi “Kahoot” sebagai Media dalam Proses dan Evaluasi Pembelajaran”. Adapun tahapan yang digunakan dalam kegiatan pelatihan yaitu (1) Persiapan Pembekalan; (2) Pelaksanaan; (3) Rencana Keberlanjutan. Pelatihan diarahkan pada dua fokus utama yaitu (a) Pengetahuan guru terhadap pemanfaatan teknologi; (b) Keterampilan guru dalam menyajikan materi dengan penggunaan media dalam Proses dan Evaluasi Pembelajaran. Atas dasar kedua fokus di atas, maka kegiatan pelatihan telah meliputi kegiatan teoretis untuk pemahaman prinsip dan konsep memanfaatkan penggunaan teknologi oleh guru dan latihan serta pendampingan dalam pengembangan media evaluasi dan pemanfaatan platform pembelajaran. Pemaparan materi dilaksanakan melalui metode demonstrasi dan praktik secara langsung untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot. Materi pelatihan meliputi: (1) Pengenalan Aplikasi Kahoot; (2) Manfaat Aplikasi Kahoot dalam proses dan evaluasi pembelajaran, (3) Pembuatan Media dan Quis bahasa Jerman dengan aplikasi Kahoot.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

PERSIAPAN PEMBEKALAN

Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada para guru bahasa Jerman sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, maka dilakukan Pembekalan serta Pelatihan Aplikasi “Kahoot” sebagai Media dalam Proses dan Evaluasi Pembelajaran bagi Para Guru Bahasa Jerman yang dapat diimplementasikan di kelas. Selain itu, aplikasi Kahoot adalah sistem permainan yang dirancang untuk pembelajaran interaktif dan dapat digunakan untuk siswa dari segala usia

(Tan et al., 2022). Kegiatan PKM yang dilaksanakan secara tatap muka dan praktik penerapan Aplikasi “Kahoot” telah berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan pembekalan telah melewati fase awal penyusunan tahapan atau rincian program pelatihan yang bersifat teknis dengan sangat baik sehingga kegiatan menjadi lebih teratur dan terarah. Persiapan sarana dan prasarana pelatihan meliputi penyediaan materi pelatihan, tempat pelatihan, penyediaan media/akun Zoom sebagai cadangan serta koordinasi lapangan juga telah dilakukan oleh Tim sebelum kegiatan berlangsung.

PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan adalah tindak lanjut dari pada hasil observasi dan evaluasi sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya serta sosialisasi dan koordinasi yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini dilaksanakan sehari yaitu pada hari Kamis, tanggal 16 Juni 2022 dari pukul 08.00-12.00 WIT dengan peserta berjumlah 30 orang bertempat di Ruang Kelas SMA Negeri 6 Ambon. Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan oleh 4 (empat) orang tim pengabdian. Kegiatan PKM diawali dengan presentasi materi dan kemudian dilanjutkan dengan latihan. Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut: (a) Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah minimal 30 guru bahasa Jerman tingkat SMA/SMK. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 20 guru bahasa Jerman dan 10 Guru Umum dari TIM KURIKULUM SMA Negeri 6 Ambon. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%, meskipun 10 guru lainnya tercatat bukan sebagai guru bahasa Jerman. Namun angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil dan sukses. (b) Ketercapaian tujuan kegiatan PKM secara tatap muka sudah berjalan dengan baik. Selain itu dilihat dari hasil kegiatan para guru sangat antusias mendengarkan materi karena di akhir kegiatan guru telah merancang, menyusun dan menghasilkan paket soal atau kuis yang dapat diimplementasikan kedalam mata pelajaran yang diampuh oleh para guru khususnya pada mata pelajaran bahasa Jerman. (c) Ketercapaian target materi yang telah direncanakan sebagian kecil tidak dapat disampaikan secara detail akibat keterbatasan waktu pertemuan yang cukup singkat. (d) Berdasarkan hasil diskusi (tanya jawab) pada tahap awal dengan para guru ditemukan bahwa 50% guru belum mengenal aplikasi Kahoot, sedangkan 50% lainnya sudah mengenal namun belum pernah menggunakannya dalam proses dan evaluasi pembelajaran di kelas. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi menunjukkan hasil bahwa (1) Pengetahuan guru akan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Jerman di kelas masih sangat minim. (2) Dari kegiatan latihan yang berjalan tampak bahwa guru memang belum menguasai cara mengembangkan media dalam Proses dan Evaluasi Pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot dengan baik. Namun antusiasme para guru yang cukup tinggi terhadap pembekalan dan pelatihan dalam menerapkan media Kahoot dalam Proses dan Evaluasi Pembelajaran dapat dilihat pada setiap pertanyaan yang di ajukan pada sesi tanya jawab di akhir kegiatan. Artinya bahwa para guru berusaha untuk memahami serta meningkatkan keterampilannya melalui kegiatan pelatihan yang dilaksanakan oleh tim PKM guna untuk meningkatkan kompetensi yang dimiliki guru dalam menciptakan pembelajaran bahasa Jerman yang berkualitas bagi peserta didik melalui pemanfaatan teknologi. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil pengembangan soal-sola kuis yang dibuat oleh para guru dengan aplikasi Kahoot. Dengan demikian setelah mengikuti kegiatan pelatihan para guru menunjukkan progress yang baik terhadap materi pemahaman konsep dan latihan yang dipaparkan oleh tim. Selain itu kegiatan juga dilakukan secara komprehensif dan kontinyu sehingga guru mitra bahasa Jerman secara keseluruhan telah paham dan menguasai teknik penggunaan dan penerapan “Kahoot” sebagai Media dalam Proses dan Evaluasi Pembelajaran bahasa Jerman di kelas.

Kegiatan pembekalan dan pelatihan bagi guru bahasa Jerman untuk menerapkan media Kahoot dalam Proses dan Evaluasi Pembelajaran dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru bahasa Jerman sehingga efektif untuk digunakan. Senada dengan hasil pelatihan ini, (Kaur & Nadarajan, 2020) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa

Kahoot adalah alat pengajaran dan penilaian yang efektif yang dapat digunakan oleh guru dalam kelas bahasa. Artinya bahwa aplikasi tersebut dapat membantu guru tidak hanya dalam proses pembelajaran di kelas namun juga pada proses evaluasi. Guru akan lebih semangat dan termotivasi untuk mengembangkan diri serta mampu menyesuaikan diri dengan transformasi pendidikan. Selain itu, guru mampu menciptakan ruang kelas interaktif yang nyata dengan meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jerman melalui soal-soal kuis yang dikembangkan. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kohnke & Moorhouse, 2021) bahwa permainan Kahoot dalam pembelajaran bahasa dapat dilakukan melalui pengenalan konten baru berupa definisi, bentuk kata serta kolokasi atau yang dikenal dengan melatih penguasaan kosakata bahasa siswa. Implementasi dari media ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi dan keterampilan guru bahasa Jerman dalam menyajikan materi, namun berpengaruh juga secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Lituly et al., 2022) yang menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa bahasa Jerman meningkat setelah diterapkannya media game edukasi Kahoot dalam pembelajaran. Hasil pelatihan ini akan sangat bermanfaat bagi sekolah, karena proses belajar mengajar akan lebih terstruktur dan terorganisir apabila guru menggunakan media pembelajaran yang tepat.

RENCANA KEBERLANJUTAN PROGRAM

Kegiatan pengabdian diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur kemampuan guru melalui tes kompetensi untuk mengetahui tingkat kompetensi guru berada pada level mana anatara A1, A2 sampai B1. Keberlanjutan dari program ini adalah menerapkan pola ini pada kabupaten lain di Propinsi Maluku.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat pada Guru-guru Bahasa Jerman yang dilaksanakan di SMA Negeri 6 Ambon berjalan dengan baik sesuai yang direncanakan, karena adanya koordinasi yang baik dari Program Studi Bahasa Jerman dan Pihak Sekolah sebagai sekolah Mitra. Hal ini terlihat dari keantusiasme para guru yang cukup tinggi pada sesi tanya jawab selama kegiatan berlangsung. Sehubungan dengan itu maka guru-guru diharapkan dapat menggunakan aplikasi kahoot sebagai media dalam proses dan evaluasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini ditulis berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh TIM Hibah FKIP Program Studi Pendidikan bahasa Jerman Universitas Pattimura tahun 2021. Kegiatan yang dilaksanakan tidak terlepas dari dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Untuk itu tim PKM mengucapkan banyak terima kasih kepada kepala dan staf pengajar di SMA Negeri 6 Ambon sebagai Sekolah Mitra atas ijin dan fasilitas yang diberikan guna berlangsungnya kegiatan PKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartini, S., Misbah, M., Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317.
- Kaur, P., & Nadarajan, R. (2020). Language learning and teaching using Kahoot. *International Journal of Modern Education*, 2(5), 19–28. <https://doi.org/10.35631/IJMOE.25003>
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2021). Using Kahoot! to Gamify Learning in the Language Classroom. *RELC Journal*, 53(3), 769–775. <https://doi.org/10.1177/00336882211040270>
- Lituly, S. J., & Serpara, H. (2020). Stationenlernen Learning Technique and German Language

- Learning Outcomes. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(2), 421–426. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i2.20467>
- Litually, S. J., Serpara, H., & Wenno, E. C. (2022). The effect of Kahoot! learning media on learning outcomes of German language students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 254–261. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20458>
- Suyidno, S., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Mastuang, M., Sasmita, F. D., Hanifah, N., & Ramadhan, R. (2019). Pelatihan media berbasis e-learning menggunakan kahoot! untuk guru fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9–14.
- Tan, D. A. L., Lee, B. C., Ganapathy, M., & Kasuma, S. A. A. (2022). Language Learning in the 21st Century: Malaysian ESL Students' Perceptions of Kahoot! In *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning* (pp. 802–820). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3710-0.ch036>
- Wenno, E. C. (2021). 21st CENTURY IN GERMAN LANGUAGE LEARNING: IMPLEMENTATION OF CYBERGOLOGY CONCEPT. *IJLECR-INTERNATIONAL JOURNAL OF LANGUAGE EDUCATION AND CULTURE REVIEW*, 7(2), 122–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/IJLECR.072.12>

Dokumentasi



Gambar 1. Aktivitas kegiatan pengabdian kepada masyarakat