

## PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DAN HURUF MENGGUNAKAN KAHOOT! DI PKG CEMPAKA-LILI.

Dyah Rhetno Wardhani<sup>1\*</sup>, Adhityo Kuncoro<sup>2</sup>, Vickry Ramdhan<sup>3</sup>, Rahman Abdillah<sup>4</sup>,  
Fajar Erlangga<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Indraprasta PGRI

\*Koresponden: [dyahrhetno@gmail.com](mailto:dyahrhetno@gmail.com)

### ABSTRAK

Mitra dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah institusi pendidikan pra sekolah dasar yang berlokasi di Jakarta Selatan. PKG Cempaka-Lili mempersiapkan anak usia dini dan memperlengkapi para siswa dengan kemampuan dasar untuk memasuki masa wajib belajar di jenjang yang lebih tinggi. Kegiatan belajar mengajar dimasa pandemi ini banyak mengalami perubahan dari berbagai aspek. Metode konvensional terkadang tidak selalu efektif saat pembelajaran dilakukan secara daring sehingga diperlukan beberapa penyesuaian agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Salah satu solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh para guru di PKG Cempaka-Lili, yaitu penggunaan Kahoot!. Platform ini praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara daring. Pembelajaran sambil bermain cocok digunakan dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Pelatihan penggunaan platform Kahoot! ini dilakukan secara bertahap kepada para guru di PKG Cempaka-Lili. Para guru akan dilatih untuk mengenal fitur-fitur dari Kahoot! dan cara menggunakannya sebagai media pengajaran mereka. Kegiatan dilakukan secara daring dengan menggunakan media aplikasi Zoom. Tujuan dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah para guru dalam menjalankan peran mereka sebagai tenaga pendidik. Pandemi ini menyebabkan banyak sekali kendala yang harus mereka hadapi dalam kegiatan belajar mengajar. Metode yang selama ini sudah digunakan perlu disesuaikan kembali seiring dengan peraturan pemerintah yang mengharuskan kegiatan tatap muka dihentikan sementara waktu dan diganti dengan metode daring. Tidak semua para guru siap dengan kondisi tersebut sehingga mereka perlu dibantu untuk melakukan penyesuaian dalam mengajar. Platform Kahoot! menjadi salah satu solusi yang tepat bagi kendala yang dialami oleh para guru di PKG Cempaka-Lili.

**Kata kunci:** Pembelajaran; PAUD; Kahoot!.

### ABSTRACT

*Pre-primary educational institutions in South Jakarta are partners in this Community Service initiative. PKG Cempaka-Lili prepares pupils for entry into compulsory education at a higher level by providing them with basic abilities. During this pandemic, teaching and learning activities have changed dramatically in numerous ways. When learning online, traditional approaches aren't always effective, so*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

*certain adaptations are required to make teaching and learning activities more effective. The usage of Kahoot! is one way for teachers at PKG Cempaka-Lili to overcome their challenges. This platform is useful and can be used as a tool for online learning. Early Childhood Education can benefit by learning to play with chillies. Instructions on how to use Kahoot! For teachers at PKG Cempaka-Lili, this is done in stages. Teachers will be taught how to detect Kahootcharacteristics !'s and how to use it as a teaching tool. The Zoom application media is used to carry out the activities online. The goal of adopting this Community Service is to help teachers fulfill their responsibilities as educators. This pandemic has created numerous hurdles for them to overcome in their teaching and learning activities. The current methods must be updated to comply with government rules that require face-to-face operations to be temporarily suspended and replaced with online ways. Because not all teachers are prepared for these circumstances, they will require assistance in making classroom adaptations. Kahoot! become one of the best answers for the problems that teachers at PKG Cempaka-Lili face.*

**Keywords:** ; Learning activities; Early childhood education; Kahoot!.

## PENDAHULUAN

Periode praoperasional yaitu anak umur 2-6 tahun, dalam masa ini anak-anak memiliki perkembangan bahasa yang sangat pesat. Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasi lingkungannya secara kognitif. Simbol-simbol itu berupa kata-kata, bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan. Anak masih mengandalkan intuisi dalam memutuskan sesuatu, menyimpulkan hanya berdasarkan sebagian kecil yang diketahui. Dalam hal ini analisis rasional belum berjalan, Jean Piaget dalam [1].

Carool et al dalam [2] pada usia 4 tahun perkembangan kosa kata anak mencapai 4.000-6.000 kata dan berbicara dalam kalimat 5-6 kata. Usia 5 tahun perbendaharaan kata terus bertambah mencapai 5.000 sampai 8.000 kata. Anak sudah mulai menggunakan kalimat yang lebih kompleks. Merupakan hal yang penting dalam mengarahkan anak usia dini untuk menggunakan bahasa yang baik. Komunikasi baik lisan, tertulis ataupun simbolik yang didasarkan sebuah sistem simbol adalah bentuk dari bahasa. Bahasa juga terdiri dari kosa kata yang digunakan oleh masyarakat dan aturan variasi dan kombinasi dari tata bahasa dan sintaksis. Semua bahasa manusia memiliki banyak kesamaan fitur menurut Waxwam & Lidz dalam [3]. Untuk membantu anak-anak dalam belajar menggunakan Bahasa yang baik, diperlukan peran orang tua dan lingkungan yang mendukung menurut Istri Ratna Dewi dalam [4]. Dengan orang tua sebagai pendidik, pendidik profesional, dan lingkungan yang menyenangkan anak-anak akan lebih mudah dalam melakukan pembelajaran.

Pendidik PAUD, merupakan orang yang bertanggung jawab merencanakan, melaksanakan, menilai, melakukan pembimbingan dan pelatihan dalam pembelajaran pada anak usia 0-8 tahun secara menyeluruh. Tugas ini lebih kompleks daripada pendidik pada tingkat pendidikan di atasnya, karena PAUD merupakan tingkat pendidikan yang paling mendasar sebagai pondasi bagi pendidikan selanjutnya, [5].

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting yang tidak terpisahkan dari sebuah proses pembelajaran dalam pendidikan. Hal ini membutuhkan keterampilan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran dari seorang pendidik yang profesional, John Renold Siregar dalam [6]. Trisnawati dalam [7] menyampaikan bahwa pada dasarnya pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar. Hal ini berarti bahwa arti setiap kegiatan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

pembelajaran harus menyenangkan. Salah satu fungsi penting bermain menurut Piaget dalam [8] ialah memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar secara efektif. Media pembelajaran yang inovatif dan mampu menciptakan siswa yang aktif dalam belajar dapat diwujudkan dengan adanya teknologi informasi dan multimedia. Keberadaan media sebagai alat untuk menyampaikan materi atau bahan ajar dapat membantu aktivitas belajar dan mengajar, sehingga dapat terwujud tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh satuan Pendidikan, Bahriah et al dalam [9].

PKG Cempaka-Lili adalah institusi pendidikan pra sekolah dasar yang berlokasi di Jakarta Selatan. PKG Cempaka\_Lili mempersiapkan dan memperlengkapi para murid dengan kemampuan dasar untuk memasuki masa wajib belajar di jenjang yang lebih tinggi. Beberapa kemampuan dasar yang diajarkan untuk mempersiapkan para murid di PKG Cempaka-Lili adalah pengenalan huruf dan angka. Pengenalan huruf dan angka menjadi salah satu hal yang mendasar yang perlu para murid kuasai dengan baik. Metode pengajaran yang digunakan oleh para guru di PKG Cempaka-Lili masih konvensional dengan gambar dan alat peraga lainnya. Metode ini cukup efektif jika dilakukan saat mengajar secara luring, namun karena pandemi ini memaksa kita semua harus menghentikan sejenak proses pembelajaran tatap muka, maka hal ini metode ini perlu disesuaikan. Penggunaan metode mengajar konvensional yang kurang efektif jika dilakukan secara daring. Pembelajaran menggunakan Kahoot! dapat membuat anak belajar sambil bermain dan menjadi cara pembelajaran yang cocok dalam masa pandemi ini. Para pendidik belum banyak menggunakan media pembelajaran yang saat ini tersedia dan dapat diunduh secara gratis. Pelatihan dilakukan untuk mengenalkan platform Kahoot yang dapat digunakan untuk mengajar secara daring dan melatih mereka sehingga terampil dalam menggunakan platform tersebut.

Kahoot ! merupakan platform yang dapat digunakan anak- anak dalam sebuah permainan kolaboratif. Salah satu tujuan platform ini adalah untuk Pendidikan Anak Usia Dini. [10]. Pembelajaran dan permainan bisa dilakukan secara individu dan berkelompok. Inovasi platform Kahoot ini juga mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar Dewi et al dalam [6]. Kahoot juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yakni suasana kelas dapat lebih menyenangkan, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot [6]

Kahoot! merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis permainan sederhana dan menyenangkan serta bisa dinikmati oleh berbagai kalangan. Pengguna Kahoot dapat berinteraksi seperti menjawab kuis, pertanyaan tampil pada layar smartphone atau komputer dan bisa dijawab sesuai dengan batas waktu yang diberikan. Materi permainan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran anak-anak. Dalam hal ini dibuat permainan untuk mengenal huruf dan angka di PKG Cempaka-Lili. Kahoot ! menjadi salah satu cara menyelesaikan kendala pembelajaran secara daring.

## METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah pelatihan kepada para pendidik di PKG Cempaka-Lili. Pelatihan berfokus pada pengenalan fitur-fitur dari Kahoot!. Pengenalan dimulai dari fitur Login, dimana pengguna dapat login melalui akun gmail atau membuat akun di Kahoot!.

Tampilan halaman awal pada Kahoot! juga dijelaskan dan pengenalan fitur create yaitu pembuatan kuis untuk pembelajaran. Dalam pembuatan pertanyaan dijelaskan bagaimana caranya



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

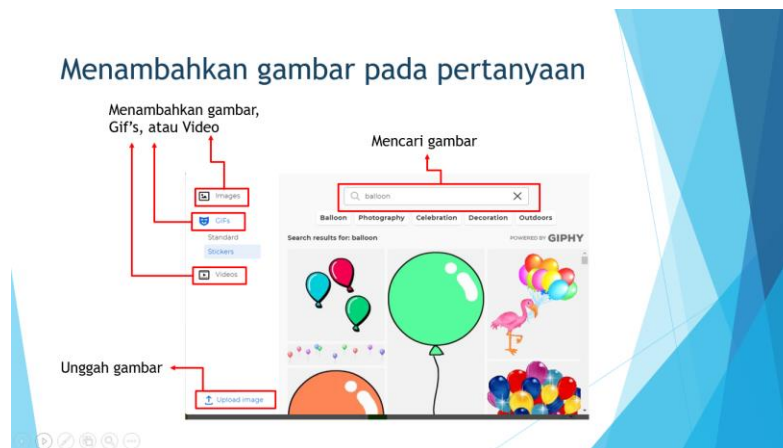
membuat pertanyaan, menambahkan gambar, menentukan jenis pertanyaan, menentukan batas waktu, dan penentuan jumlah poin untuk jawaban.

Para pendidik dilatih untuk menggunakan semua fitur sesuai dengan kebutuhan mereka. Pelatihan juga menjelaskan terkait langkah-langkah pembuatan soal-soal yang mereka gunakan dalam mengajar. Praktek pembuatan soal dan uji coba mengajar dengan bantuan Kahoot! juga dilakukan. Proses pembuatan soal dan uji coba ini melalui pertemuan virtual dengan media aplikasi Zoom.

Sebagai bentuk substitusi ipteks yang dilakukan melalui pelatihan bersama dengan para pendidik di PKG Cempaka-Lili menghasilkan pembaruan pengetahuan ipteks. Dengan memanfaatkan teknologi dapat membantu pendidik dalam mengadakan pembelajaran yang menyenangkan beserta peserta didik dan menyelesaikan masalah yang terjadi akibat pandemi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini memberikan pelatihan kepada pendidik di jenjang pra sekolah bagaimana untuk mengajar lebih bervariasi dan menyenangkan dengan platform yang mudah di gunakan sehingga pembelajaran di masa pandemi ini bisa tercapai cakupannya kepada murid-muridnya. Diadakannya pelatihan PKM Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Kahoot dalam Pengenalan Angka dan Huruf di Kelompok Kerja Guru TK Gugus Cempaka-Lili Lenteng Agung oleh tim PKM dapat menjadi solusi bagi para pendidik.



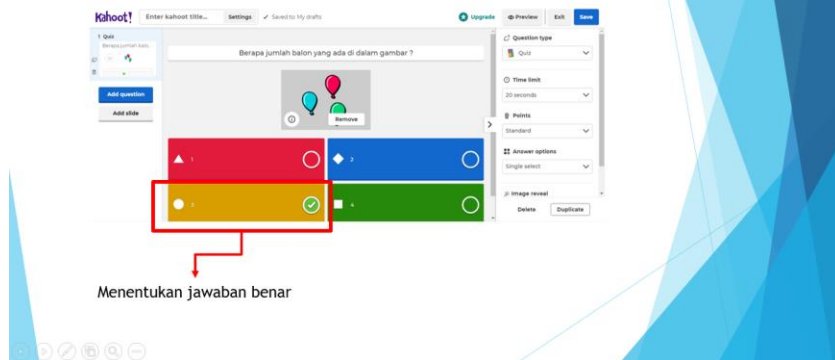
Gambar 1. Fitur penambahan gambar dalam pertanyaan.

Sumber : (Data Pribadi, 2022)

Pertanyaan yang dibuat bisa ditambahkan gambar, gif, atau video agar membuat pertanyaan jadi lebih menarik bagi anak-anak. Gambar bisa disesuaikan dengan gambar yang dimiliki atau menggunakan gambar yang telah tersedia di Kahoot! seperti pada Gambar 1.



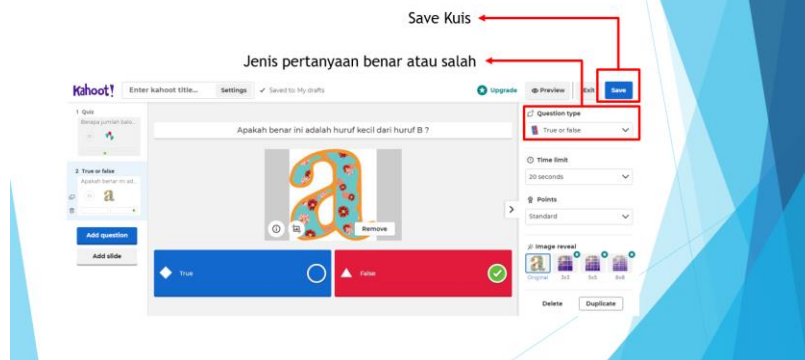
### Menentukan jawaban benar



Gambar 2. Fitur penentuan jawaban benar dari kuis.  
Sumber : (Data Pribadi, 2022)

Gambar 2 menjelaskan bahwa jawaban dari pertanyaan berbentuk kuis biasanya hanya ada satu jawaban benar, maka perlu ditentukan jawaban yang benar terlebih dahulu dalam pembuatan kuis ini.

### True or False, Save

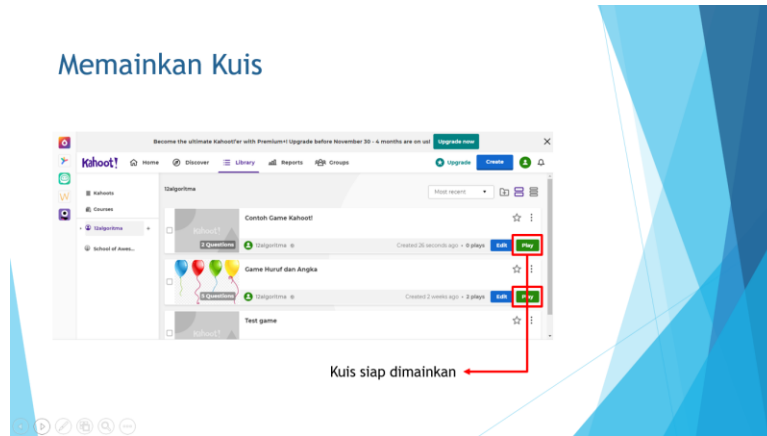


Gambar 3. Fitur pertanyaan benar atau salah.  
Sumber : (Data Pribadi, 2022)

Jenis pertanyaan benar atau salah juga bisa dibuat melalui Kahoot! dengan memilih Question Type di menu. Hal ini terlihat di Gambar 3. Setelah pertanyaan dibuat dan disimpan maka akan bisa digunakan dengan menekan tombol Play seperti pada Gambar 4.



### Memainkan Kuis



Gambar 4. Memainkan Kuis  
Sumber : (Data Pribadi, 2022)

### Game PIN, Start



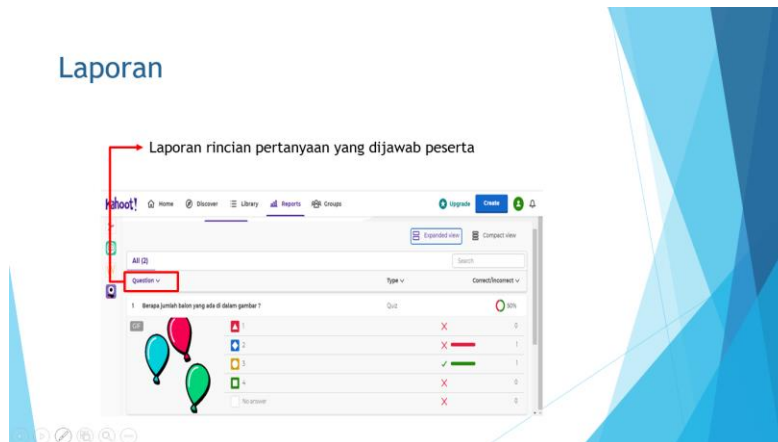
Gambar 5. Game Pin  
Sumber : (Data Pribadi, 2022)

Gambar 5 menjelaskan bagaimana PIN diperlukan dalam memainkan pembelajaran melalui Kahoot!. Game PIN akan muncul dan diberikan kepada peserta agar dapat mengikuti kuis yang diberikan oleh pendidik.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).





Gambar 6. Laporan  
Sumber : (Data Pribadi, 2022)

Laporan dapat diunduh dan dicetak melalui fitur Reports pada menu. Laporan yang diunduh berisi nama-nama pemian, siapa saja yang dapat menjawab pertanyaan, atau mana saja pertanyaan yang dapat dijawab oleh peserta. Hal ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi pendidik untuk melihat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.

## KESIMPULAN

Kahoot! dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan karena peserta didik di PKG Cempaka-Lili bisa belajar sambil bermain. Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis *digital game based learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Untuk pengembangan disisi kecerdasan intelektual peserta didik, konten kahoot dapat dibuat untuk mendorong peserta didik untuk mendalami setiap materi yang diajarkan. Kahoot! dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan sebagai tugas belajar yang dikerjakan diluar kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Ketua Gugus Cempaka-Lili yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan PKM, serta kepada para pendidik yang sudah meluangkan waktunya untuk mengikuti kegiatan pelatihan yang telah direncanakan oleh tim.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Adriana, "Memahami Pola Perkembangan Bahasa Anak dalam Konteks Pendidikan," *Stain Pamekasan J. Online*, vol. 3, pp. 106–120, 2008.
- [2] I. Aprinawati, "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, p. 72, 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.33.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

- 
- [3] I. Lestari, “Perkembangan Bahasa pada Anak Usia 3-4 Tahun,” *J. Kualita Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 113–118, 2021, [Online]. Available: <http://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/view/47>.
- [4] E. Maqdalena and A. Widiastuti, “Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga,” *Satya Widya*, vol. 34, no. 2, pp. 125–137, 2018, doi: <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i2.p125-137>.
- [5] I. B. Maryatun, “Peran Pendidik Paud Dalam Membangun Karakter Anak,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 1, pp. 747–752, 2016, doi: 10.21831/jpa.v5i1.12370.
- [6] H. Bahar, D. Setiyaningsih, L. Nurmalia, and L. Astriani, “Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *KACANEGARA J. Pengabdi. pada Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 155–162, 2020, doi: 10.28989/kacanegara.v3i2.677.
- [7] R. Ardilla, A. Ahmad, and T. Kurnita, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Usia Dini di TK Bungong Seleupoek,” *J. Ilm. Mhs. Pendidik. Guru Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1–9, 2020.
- [8] A. Holis, “Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini Ade,” *J. Pendidik. Univ. Garut*, vol. 09 No. 01, pp. 23–37, 2016, doi: 10.1142/9789812773678\_0145.
- [9] M. S. Sakdah, A. Prastowo, and N. Anas, “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 487–497, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1845.
- [10] F. Rofiyarti and A. Y. Sari, “TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform ‘KAHOOT!’ dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak,” *Pedagogi*, vol. 3, no. 3b Desember 2017, pp. 164–172, 2017, [Online]. Available: <https://kahoot.com/>.

