

Pelatihan Penggunaan Kahoot dan Quizizz di Pondok Pesantren Jaisyul Qur'an

Gita Nurul Istiqomah¹, Nayla Ramadhani¹, Ailal Hamdi Basri², Hilal Hudan Nuha², Ai Sa'adah³

^{1,2}Program Studi Sarjana Teknologi Informasi Fakultas Informatika, Telkom University,
Jl. Telekomunikasi, Terusan Buahbatu, Bandung, Indonesia,

³Pondok Pesantren Jaisyul Qur'an, Nagreg, Kabupaten Bandung, Jawa Barat,
Indonesia,

e-mail: 1gitaaitq@student.telkomuniversity.ac.id,
1naylaramadhani@student.telkomuniversity.ac.id,
2ailalhamdib@student.telkomuniversity.ac.id,
2hilalnuha@telkomuniversity.ac.id,
3aisasukses03@gmail.com

Abstrak/Abstract

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para pendidik di Pondok Pesantren Jaisyul Qur'an dalam memanfaatkan media digital interaktif, khususnya Kahoot dan Quizizz, dalam proses pembelajaran. Penggunaan kedua platform ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman santri terhadap materi yang diajarkan. Metode pelatihan meliputi pemberian materi, demonstrasi, dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu mengoperasikan Kahoot dan Quizizz dengan baik, serta memahami strategi integrasinya ke dalam kegiatan belajar mengajar. Pelatihan ini membuktikan bahwa penerapan teknologi edukasi sederhana dapat memberikan dampak positif dalam lingkungan pendidikan berbasis pesantren.

Kata kunci : Pelatihan, Kahoot, Quizizz, Pesantren, Pembelajaran Interaktif, Media Digital.

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Salah satu tantangan bagi lembaga pendidikan, termasuk pondok pesantren, adalah mengintegrasikan teknologi secara optimal tanpa meninggalkan nilai-nilai dasar pendidikan. Pondok Pesantren Islam Jaisyul Qur'an, yang berlokasi di Jalan Pesanggrahan Kidul RW 03/07, Ganjarsabar, Kecamatan Nagreg, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, berupaya menjawab tantangan ini dengan memperkenalkan inovasi dalam metode pembelajaran. Kahoot dan Quizizz, dua platform pembelajaran interaktif, diadopsi untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan kompetitif, yang dapat meningkatkan partisipasi santri dalam proses pembelajaran.

Pendidik di Pondok Pesantren Jaisyul Qur'an umumnya belum terbiasa memanfaatkan media digital interaktif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga kurang mampu menarik perhatian santri secara optimal.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pendidik di Pondok Pesantren Jaisyul Qur'an dalam mengintegrasikan media digital interaktif, khususnya Kahoot dan Quizziz, ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan pesantren.

Pelatihan ini memberikan peluang besar bagi pendidik untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Kemampuan mengoperasikan Kahoot dan Quizziz memungkinkan pendidik menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif, yang dapat memotivasi santri untuk belajar. Adopsi media digital juga membuka peluang bagi pesantren untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi di masa depan, sekaligus meningkatkan daya saing lembaga di tengah perkembangan dunia pendidikan modern.

2. METODOLOGI PELAKSANAAN

2.1 Tahap Persiapan

Tahapan awal dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan proses persiapan yang terstruktur dan kolaboratif antara tim pelaksana dengan pihak Pondok Pesantren Islam Jaisyul Qur'an. Dalam diskusi awal, diperoleh pemahaman bahwa pendidik memiliki minat yang tinggi terhadap teknologi, namun belum memiliki pengalaman dalam praktik pemrograman secara langsung. Berdasarkan kondisi tersebut, tim menyusun strategi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta, yaitu dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Kegiatan "Pelatihan Penggunaan Kahoot dan Quizziz di Pondok Pesantren Jaisyul Qur'an" dilaksanakan pada Sabtu, 08 Maret 2025 secara daring melalui platform Zoom. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan media digital interaktif untuk pembelajaran. Kegiatan berlangsung mulai pukul 07.30 WIB, dimulai dengan sambutan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan sesi diskusi.

Setiap sesi pelatihan dirancang untuk menciptakan suasana aktif dan partisipatif. Peserta didorong untuk menyelesaikan tantangan-tantangan pemrograman secara mandiri dengan pendampingan intensif dari tim pelaksana. Pendekatan ini terbukti meningkatkan kepercayaan diri peserta, sebagaimana disampaikan oleh Tsai, Wang, dan Hsu (2019), bahwa kepercayaan diri dalam pemrograman memiliki dampak besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu menyelesaikan proyek dengan baik dan menunjukkan peningkatan minat untuk belajar lebih lanjut, yang mencerminkan efektivitas pendekatan yang digunakan.

Terakhir, seluruh kegiatan didokumentasikan dan dilaporkan dalam bentuk foto serta grafik statistik hasil survei peserta. Dokumentasi ini menjadi bagian penting dalam penyusunan laporan akhir dan sebagai bahan refleksi untuk penyempurnaan pelaksanaan program serupa di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk mengintegrasikan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik dalam rangka mengimplementasikan sistem pembelajaran yang interaktif khususnya di Pondok Pesantren Jaisyul Qur'an, Pendekatan ini terbukti efektif dalam berbagai kegiatan pelatihan teknologi sebelumnya, karena melibatkan langsung mitra dalam setiap proses pelaksanaan dan evaluasi kegiatan.

3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang terstruktur dan kolaboratif antara tim pelaksana dengan pihak Pondok pesantren Islam Jaisyul Qur'an ini sebagai pondasi awal untuk memastikan keberhasilan pelaksanaan program. Langkah pertama adalah penyampaian materi dan pelatihan kepada para pendidik Pondok pesantren Islam Jaisyul Qur'an. Tujuannya untuk meningkatkan kesadaran dan perlunya pembelajaran berbasis teknologi di masa sekarang dan di masa depan.

Tim pelaksana juga menyiapkan media berupa quizziz untuk pelatihan dan praktik langsung bersama para pendidik Pondok pesantren Islam Jaisyul Qur'an. Hal ini dilakukan agar para pendidik Pondok pesantren Islam Jaisyul Qur'an langsung bisa mengimplementasikan langsung.

3.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan proses identifikasi mitra, yakni Pondok pesantren Islam Jaisyul Qur'an. Setelah mitra ditentukan, langkah berikutnya adalah menyiapkan infrastruktur penunjang. Seperti perangkat pendukung seperti laptop dan quizziz untuk proses penyampaian materi dan pelatihan quizziz.

Kegiatan ini diikuti oleh ±60 pendidik dari Pondok Pesantren Jaisyul Qur'an dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan media digital interaktif untuk pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan simulasi langsung, sehingga para pendidik Pondok pesantren Islam Jaisyul Qur'an dapat memahami cara penggunaan quizziz dalam berbagai skenario.

4. KESIMPULAN

Program Pelatihan Penggunaan Kahoot dan Quizziz yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas Telkom telah memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kompetensi digital para pendidik di Pondok Pesantren Jaisyul Qur'an. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengenalkan serta membekali pendidik dengan keterampilan praktis dalam memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif, khususnya Kahoot dan Quizziz.

Metode pelatihan yang diterapkan—meliputi penyampaian materi, demonstrasi langsung, praktik penggunaan aplikasi, serta diskusi—terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dari peserta, baik terhadap materi, metode pelatihan, maupun relevansi penerapan teknologi dalam konteks pembelajaran pesantren.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital tenaga pendidik, tetapi juga membuka peluang pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pesantren. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bentuk nyata kontribusi sivitas akademika dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis digital, serta dapat dijadikan sebagai model untuk pelatihan sejenis di masa mendatang.

5. SARAN

Agar pelatihan sejenis memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan, beberapa saran berikut dapat dipertimbangkan:

1. **Pengembangan program lanjutan:** Pelatihan sebaiknya dikembangkan menjadi program berkelanjutan, dengan jenjang materi yang lebih mendalam dan disesuaikan dengan kebutuhan pendidik di berbagai tingkat kemampuan teknologi.
2. **Penguatan praktik dan pendampingan:** Metode pembelajaran berbasis praktik langsung dan diskusi partisipatif perlu dipertahankan, bahkan ditingkatkan, karena terbukti efektif meningkatkan keterlibatan peserta.
3. **Evaluasi pasca-pelatihan:** Perlu dilakukan tindak lanjut berupa monitoring dan evaluasi untuk melihat sejauh mana implementasi materi oleh peserta di kegiatan pembelajaran mereka.
4. **Perluasan cakupan pelatihan:** Pelatihan sebaiknya diperluas ke pondok pesantren lain atau lembaga pendidikan serupa, terutama di wilayah dengan akses digital yang masih terbatas, guna mendorong pemerataan literasi digital di dunia pendidikan.
5. **Dukungan infrastruktur digital:** Ketersediaan fasilitas penunjang seperti akses internet, perangkat digital, serta modul pelatihan yang mudah dipahami harus diperhatikan agar pelatihan dapat berjalan secara optimal dan inklusif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Telkom University yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pengabdian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Tsai, M.-J., Wang, C.-Y., & Hsu, P.-F. (2019). Developing the computer programming self-efficacy scale for computer literacy education. *Journal of Educational Computing Research*, 56(8), 1345–1360.