



PENERAPAN APLIKASI KAHOOT! DI SDN 02 MERUYA UTARA
TUGAS AKHIR

SODIK ALVIANTO
41515010047

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2020



PENERAPAN APLIKASI KAHOOT! DI SDN 02 MERUYA UTARA

Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

SODIK ALVIANTO

41515010047

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41515010047

Nama : Sodik Alvianto

Judul Tugas Akhir : PENENERAPAN APLIKASI KAHOOT! DI SDN 02
MERUYA UTARA

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 24 February 2020



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Sebagai mahasiswa Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sodik Alvianto
NIM : 41515010047
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DI SDN 02 MERUYA UTARA

Dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul diatas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan Universitas Mercu Buana, saya memberikan izin kepada Peneliti di Lab Riset Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana untuk menggunakan dan mengembangkan hasil riset yang ada dalam tugas akhir untuk kepentingan riset dan publikasi selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 February 2020

UNIVERSITAS
MERCU BUANA




Sodik Alvianto

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI


NIM : 41515010047
Nama : Sodik Alvianto
Judul Tugas Akhir : PENNERAPAN APLIKASI KAHOOT! DI SDN 02
MERUYA UTARA

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disidangkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.


Jakarta, 24 februari 2020



(Herry Derajad Wijaya, S.Kom., MM)
Ketua Penguji



(Desi Ramayanti, S.Kom, MI)
Anggota Penguji 1



(Wawan Gunawan, S.Kom., M.T)
Anggota Penguji 2

UNIVERSITAS
MERCU BUANA


LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41515010047
Nama : Sodik Alvianto
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN APLIKASI KAHOOT! DI SDN 02
MERUYA UTARA


Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disidangkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.


Jakarta, 24 februari 2020

Menyetujui,


(Diky firdaus, S.kom,MM)
Dosen Pembimbing

Mengetahui,


(Diky Firdaus, S.Kom, MM)
Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika


(Desi Ramayanti, S.Kom, M.T)
Ka. Prodi Teknik Informatika

MERCU BUANA

ABSTRAK

Nama : Sodik Alvianto
NIM : 41515010047
Pembimbing TA : Diky Firdaus, S.Kom, MM
Judul : PENERAPAN APLIKASI KAHOOT! DI SDN 02
MERUYA UTARA

Dunia teknologi sedang berkembang pesat dalam bidang apapun salah satunya dunia Pendidikan. Dimana guru-guru dituntut agar bisa menggunakan teknologi dengan baik dan interaktif agar bisa meningkatkan minat belajar kepada murid-murid, sehingga murid dapat mengikuti kegiatan belajar dengan nyaman dan lebih modern.

Dalam kegiatan belajar mengajar pada SDN 02 Meruya Utara masih menggunakan cara lama yaitu menggunakan kapur yang di tulis pada papan tulis yang di sediakan, atau dengan menggunakan spidol yang di tulis di papan tulis putih. Pada dunia yang sekarang ini, cara tersebut sudah mulai di tinggalkan dan sudah mulai menggunakan internet dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Saat ini sudah banyak aplikasi-aplikasi belajar mengajar yang tersebar di internet, salah satu aplikasi tersebut adalah *Kahoot!*. *Kahoot!* adalah sebuah aplikasi belajar mengajar dengan menggunakan metode belajar sambil bermain, dilengkapi dengan banyak fitur yang memudahkan interaksi antara guru dan murid. *Kahoot!* memudahkan guru dalam membuat soal-soal yang interaktif dan seperti bermain game sehingga menarik minat siswa dalam belajar, karena *Kahoot!* menggunakan metode belajar sambil bermain, sehingga menyenangkan dalam proses belajar mengajar pada SDN 02 Meruya Utara.

Kata kunci: Kahoot!

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Name : Sodik Alvianto
Student Number : 41515010047
Counsellor : Diky Firdaus, S.Kom, MM
Title : APPLICATION KAHOOT! APPLICATION AT
02
ELEMENTARY SCHOOL NORTH MERUYA

The world of technology is developing rapidly in any field one of which is the world of education. Where teachers are required to be able to use technology properly and interactively in order to increase learning interest in students, so students can participate in learning activities in a more comfortable and more modern way.

In teaching and learning activities at SDN 02 Meruya Utara still use the old way of using chalk that is written on the tullis board provided, or by using markers written on a white board. In today's world, this method has begun to be abandoned and has begun to use the internet in teaching and learning activities. Currently there are many teaching and learning applications that are spread on the internet, one such application is Kahoot!. Kahoot! is a teaching and learning application using the method of learning to play, equipped with many features that facilitate interaction between teacher and student. Kahoot! make it easier for teachers to create interactive questions and like playing games so that it interests students in learning, because Kahoot! using the method of learning to play, so it is fun in the teaching and learning process at SDN 02 Meruya Utara.

Key words: Kahoot!

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan Tuhan Yang Maha Esa ,karena atas rahmat -nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu, dengan Judul —PENERAPAN APLIKASI KAHOOT! DI SDN 02 MERUYA UTARA| untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana Jurusan Teknik Informatika.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan Bapak Diky Firdaus, S.Kom, MM laporan akhir ini tidak bisa diselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Desi Ramayanti, S.Kom, MT selaku Ketua Prodi Teknik Informatika
2. Diky Firdaus, S.Kom, MM selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
3. Wawan Gunawan, S.Kom., M.T. selaku Dosen Penguji Laboratorium
4. Kedua Orang Tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan
5. Semua sahabat ,teman dan orang tercinta yang telah membantu dalam memberikan motivasi untuk menyelesaikan laporan akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua kalanga dan tentunya tidak lepas dari banyak nya kekurangan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk lebih meningkatkan kualitas dikemudian hari.

Jakarta, 24 february 2020

UNIVERSITAS
MERCU BUANA Sodik Alvianto

Penerapan Aplikasi KAHOOT! di SDN 02 Meruya Utara

(Studi Kasus: SDN 02 Meruya Utara)

JhonFranco S.T Naro ¹, Andhika Fadilla ², Sodik Alvianto ³
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana, Indonesia
¹41515010126@mercubuana.ac.id, ²41515010125@mercubuana.ac.id,
³41515010047@mercubuana.ac.id

Abstrak— Dunia teknologi sedang berkembang pesat dalam bidang apapun salah satunya dunia Pendidikan. Dimana guru-guru dituntut agar bisa menggunakan teknologi dengan baik dan interaktif agar bisa meningkatkan minat belajar kepada murid-murid, sehingga murid dapat mengikuti kegiatan belajar dengan nyaman dan lebih modern.

Dalam kegiatan belajar mengajar pada SDN 02 Meruya Utara masih menggunakan cara lama yaitu menggunakan kapur yang di tulis pada papan tulis yang di sediakan, atau dengan menggunakan spidol yang di tulis di papan tulis putih. Pada dunia yang sekarang ini, cara tersebut sudah mulai di tinggalkan dan sudah mulai menggunakan internet dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Saat ini sudah banyak aplikasi-aplikasi belajar mengajar yang tersebar di internet, salah satu aplikasi tersebut adalah *Kahoot!*. *Kahoot!* adalah sebuah aplikasi belajar mengajar dengan menggunakan metode belajar sambil bermain, dilengkapi dengan banyak fitur yang memudahkan interaksi antara guru dan murid. *Kahoot!* memudahkan guru dalam membuat soal-soal yang interaktif dan seperti bermain game sehingga menarik minat siswa dalam belajar, karena *Kahoot!* menggunakan metode belajar sambil bermain, sehingga menyenangkan dalam proses belajar mengajar pada SDN 02 Meruya Utara.

Kata kunci: Kahoot!

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

I. Latar Belakang

Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, tenaga pengajar haruslah berkompeten dalam bidangnya. Karena setiap pengajar harus dapat menyampaikan materi dengan menarik terutama pada siswa Sekolah Dasar. Dengan *Kahoot!* belajar mengajar menjadi lebih menarik. Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Kahoot dibuka secara publik pada bulan September 2013(Official Website Kahoot!, 2017).Hingga saat ini telah 70 juta user aktif / pengajar menggunakan Kahoot dan 1,6milyarpeserta didik untuk memainkan permainan ini [1]. Kahoot memiliki empat fitur yaitu: game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban[2]. Sehingga membuat situasi belajar mengajar jadi lebih menarik karena konsep dari aplikasi *Kahoot!* adalah belajar sambil bermain.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

1.1 Tujuan dan Manfaat

- A. Adapun tujuan pengabdian masyarakat ini adalah:
1. Memberikan metode pembelajaran baru dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!*
 2. Memberikan edukasi kepada guru-guru tentang metode pembelajaran yang menarik dan menarik minat belajar untuk siswa pada SDN 02 Meruya Utara
- B. Manfaat dari kegiatan ini
1. Menambah wawasan kepada guru-guru tentang metode pembelajaran yang baru dan lebih modern.
 2. Sebagai salah satu pengenalan metode belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!*.

1.2 Batasan Masalah

1. Tugas akhir ini hanya membahas penerapan aplikasi *Kahoot!* dengan metode belajar sambil bermain.

II. Landasan Teori

2.1 Kahoot!

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya[1]

2.2 Smartphone

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti smartphone. Bagi beberapa orang, smartphone merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak system operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, smartphone hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar). Dengan kata lain, smartphone merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingatan, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini [3].

2.3 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk ponsel yang berbasis Linux. Android SDK (Software Development Kit) menyediakan tools dan API (Application Programming Interface) yang diperlukan bagi para pengembang untuk membuat dan mengembangkan aplikasi yang digunakan pada ponsel bersistem operasi Android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java[4].

2.4 Internet

Internet adalah singkatan dari Interconnected Network. Internet merupakan sebuah sistem komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan computer diseluruh dunia. Internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum Internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi Internet adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu database atau perpustakaan multimedial yang sangat besar dan lengkap. Bahkan Internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di Internet seperti bisnis, hiburan, olah raga, politik dan lain sebagainya[5].

III. Analisa Masalah

1. Bagaimana penerapan aplikasi Kahoot! dapat menjadi salah satu alternative belajar mengajar pada SDN 02 Meruya Utara ?

Ruang lingkup pelaksanaan pelatihan mencakup :

1. Wilayah SDN Negeri 02
2. Pelatihan dilakukan kepada guru dengan menggunakan aplikasi Kahoot.



IV. Perancangan Sistem

3.1. Metode Kegiatan

Sebelum memulai kegiatan pelatihan dalam rangka penerapan aplikasi *Kahoot!* diawali dengan memperkenalkan aplikasi *Kahoot!* melalui website dan mobile yang ditampilkan menggunakan proyektor. Pengenalan diperlukan agar membantu guru dalam memahami dan mengetahui cara kerja dari aplikasi *Kahoot!*. dalam penerapan aplikasi *Kahoot!*, kegiatan dilaksanakan di SDN 02 Meruya Utara pada tanggal 15 November 2019. Para guru menggunakan laptop atau *smartphone* dalam melakukan kegiatan penerapan aplikasi *Kahoot!*. kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari, dengan waktu selama 4 (empat) jam, 30 menit awal melakukan pengenalan aplikasi *Kahoot!* dilanjutkan dengan membuat *account* di masing-masing laptop dan *smartphone*. Penerapan dibagi menjadi 2 sesi, yaitu : - Sesi 1 adalah pengenalan aplikasi *Kahoot!* dan pembuatan *account*. - Sesi 2 adalah memulai penerapan aplikasi *Kahoot!* dengan membuat ruangan pada aplikasi, membuat soal yang menarik dan interaktif, dan simpan soal-soal jika dirasa sudah cukup. Berikutnya memulai simulasi dengan menggunakan soal-soal yang sudah dibuat, cara bermainnya adalah dalam setiap ruangan memiliki kode-kode yang unik dan untuk peserta harus mengetikkan kode-kode tersebut agar bisa memulai permainan dengan cara membaca soal yang diberikan dan menjawab soal tersebut dengan pilihan ganda yang interaktif. Berikut adalah susunan yang sudah di rencanakan ketika penerapan.

3.2. Tahapan Kegiatan

a. Tahapan Persiapan

Melakukan konfirmasi terlebih dahulu kepada pimpinan di SDN 02 Meruya Utara untuk melaksanakan penerapan aplikasi *Kahoot!* yang bekerja sama dengan UMB.

b. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Mengajukan permohonan dengan melampirkan Mou dari kampus
2. pelaksanaan pengabdian masyarakat tentang penerapan aplikasi Kahoot

Waktu Pengabdian : 15 November 2019

Tempat Pengabdian : SDN 02 Meruya Utara

3. Foto bersama.

c. Tahap Akhir pembuatan laporan hasil kegiatan dan pelaporannya.



V. Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Hasil dari rangkaian kegiatan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* sangat baik dan sangat interaktif bagi siswa di SDN 02 Meruya Utara, karena metode pembelajarannya adalah belajar sambil bermain yang menarik bagi siswa di SDN tersebut, dan para guru menanggapi positif kegiatan yang dilakukan oleh penulis pada sekolah tersebut. Semua guru mengikuti arahan yang di beri oleh penulis sehingga semua sesi berjalan dengan baik dan sangat menyenangkan.

b. Saran

Diharapkan guru pada SDN 02 Meruya Utara dapat menggunakan aplikasi *Kahoot!* dalam kegiatan belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan cara yang interaktif dan lebih modern. Sehingga siswa tidak bosan dalam belajar. Karena salah satu yang menarik minat belajar siswa adalah dengan belajar sambil bermain.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Studi Pustaka

- [1] V. Vinika, E. Putri, M. Abdul, and R. Asrori, —PEMANFAATAN DIGITAL GAME BASE LEARNING DENGAN MEDIA APLIKASI KAHOOT . IT UNTUK PENINGKATAN INTERAKSI,|| vol. 16, no. 2, 2019.
- [2] V. N. Halaman, —Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan,|| vol. 9, no. 1, 2018.
- [3] J. Penelitian *et al.*, —Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak,|| vol. 2, no. 2, pp. 24–29, 2017.
- [4] A. Zain, —Perancangan Aplikasi Mobile Library Pada Perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Bontang Berbasis Android,|| vol. XVI, no. 2, 2017.
- [5] D. E. Hendrianto, —Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan,|| vol. 3, no. 4, pp. 57–64, 2014.



CURRICULUM VITAE



Name : Sodik Alvianto
Place and date of birth : Boyolali, 01 April 1997
Sex : Laki-Laki
Nationality : Indonesia
Marital Status : Belum Menikah
ID Number : 3173060104970001
Pasport Number : -
Email : vie.alvie0@gmail.com
Religion : Islam
Address : Jl.Lingkungan 3 Rt:011/003 No. 54 Tegal Alur,
 Kali deres Jakarta Barat
Phone Number/Mobile : 082299654667

EDUCATION

Elementary School : SDN 06 Tegal Alur 2003-2009
Secondary School : MTs Tahdzibun Nufus 2009-2012
Senior High School : SMK Yadika 3 2012-2015
University : Universitas Mercubuana 2015-2020
Degree Awarded : Sarjana Teknik Informatika
Faculty : Fakultas Ilmu Komputer
Title of thesis : -
GPA : -

SKILLS

Language : English **Score Toefl** : -

ORGANIZATION EXPERIENCE

No. of Years	Title	Name of Organization
-		
-		
-		
-		

WORK

EXPERIENCE

No. of Years	Position	Employer
-		
-		
-		

ACTIVITIES

NATIONAL/INTERNATIONAL

No. of Years	Position	Employer
-		
-		
-		

ACHIEVEMENT

No. of Years	Position	Employer
-		
-		
-		

HOBBIES

Sports : Biliard
Various :



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI

NAMA : Sodik Aluianto SEM/THN AKAD : 9
 NIM : 41515010047 JENIS BIMBINGAN : Tugas Akhir
 FAKULTAS : Infomatika DOSEN : Diky firdaus, Skori, m
 PROGRAM STUDI : _____ PEMBIMBING :
 JUDUL : Penerapan aplikasi kahoot! (kompre)

NO.	TGL	KETERANGAN	PARAF
1	9 oktober 2019	Bimbingan Pengmas	
2	14 oktober 2019	Bimbingan Pengmas Penentuan Judul Pengmas	
3	17 oktober 2019	Bimbingan Pengmas Pembuatan laporan Pengmas	
4	22 oktober 2019	Bimbingan laporan Pengmas	
5	28 oktober 2019	Revisi laporan Pengmas	
6	29 oktober 2019	tanda tangan lembar pengesahan	