

PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI ALTERNATIF MODE EVALUASI DALAM JARINGAN BAGI GURU-GURU DI SD NEGERI 1 PESAGI KECAMATAN PENEHEL

Ni Luh Putu Sri Adnyani¹, Putu Suarcaya², Made Suardana³, I Nyoman Pasek Hadi Saputra⁴,
Ni Made Rai Wisudariani⁵

¹²³⁴Jurusan Bahasa Asing, FBS Undiksha,; ⁵Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, FBS Undiksha

Email: sri.adnyani@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this training and mentoring is to increase knowledge and improve teaching skills in using the Kahoot application in online learning. A total of 10 teachers at SD No. 1 Pesagi participated in this activity. The methods used in this activity are lecture, demonstration, assignment, and simulation methods. The results of the program evaluation showed that 100% of the trainee teachers participated in the activities enthusiastically. All trainees have been able to design assessments using the Kahoot application. The use of Kahoot as a technology-based learning mode creates more effective and efficient learning and adapts to the times.

Keywords: kahoot application

ABSTRAK

Tujuan dalam pelatihan dan pendampingan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai salah satu mode evaluasi pembelajaran daring. Sebanyak 10 orang guru di SDN 1 Pesagi dijadikan peserta dalam kegiatan ini. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, demonstrasi, penugasan, dan simulasi. Hasil evaluasi program menunjukkan 100% guru peserta pelatihan mengikuti kegiatan dengan antusias. Semua peserta pelatihan telah mampu merancang asesmen dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot. Penggunaan Kahoot sebagai mode pembelajaran berbasis teknologi menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta menyesuaikan dengan zaman.

Kata kunci: aplikasi kahoot

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang SD Negeri di Kecamatan Penehel Tabanan sesuai instruksi Gubernur Bali pada bulan Februari 2022 dilakukan dalam sistem daring. SD Negeri 1 Pesagi juga menerapkan sistem daring dalam pembelajaran yang dilakukan. Sistem ini bukan kali pertama diterapkan di sekolah ini. Secara fasilitas sekolah sudah menyiapkan wifi bagi para guru. Siswa juga sebagian besar sudah memiliki fasilitas pembelajaran seperti gawai. Hal ini diupayakan oleh sekolah dalam pencapaian tuntutan Kurikulum 2013 pada era revolusi 4.0 pada masa pandemi. Walaupun demikian tujuan pembelajaran sesuai tuntutan

yang diharapkan dalam kondisi pandemic belum sepenuhnya dapat dicapai dengan baik.

Kepala SD No. 1 Pesagi, Ibu Luh Ari Parwati, S.Pd., SD menuturkan bahwa selama pandemic para guru mengajar hanya dengan memberikan tugas melalui *Whats Apps Group*. Para guru belum pernah menggunakan portal e-learning dalam mengajar padahal semua siswa telah memiliki gawai. Para guru menyatakan bahwa dalam penerapan pembelajaran daring cenderung mengalami beberapa permasalahan, seperti dalam penentuan media aplikasi e-learning yang tepat dalam pembelajaran. Mereka hanya menginformasikan tugas dalam

WAG yang sudah dibuat oleh guru. Tugas yang semuanya bisa diperiksa karena banyaknya tugas yang diberikan. Kondisi ini tidak sejalan dengan tuntutan pembelajaran dalam era Revolusi 4.0 juga adalah pemanfaatan teknologi informasi komunikasi sebagai sumber dan bagian penting dalam pembelajaran.

Hasil wawancara awal ini menunjukkan bahwa aplikasi e-learning masih menjadi hal yang asing. Guru belum mengenal aplikasi e-learning yang dapat memudahkan mereka dalam melakukan evaluasi pembelajaran seperti aplikasi Kahoot, bagaimana cara menggunakannya dan manfaatnya dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi yakni para guru di SD No. 1 Pesagi belum pernah memanfaatkan aplikasi Kahoot. Hal ini disebabkan karena belum pernah mengenal dan menggunakan aplikasi ini. Minimnya workshop tentang penggunaan aplikasi pada para guru di SD ini juga menjadi penyebabnya. Oleh karena itu, sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media dalam pembelajaran, tim pengabdian kepada masyarakat terpanggil untuk mengadakan pelatihan dan penggunaan aplikasi Kahoot bagi para guru di SD No 1 Pesagi.

Kahoot adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk meriview pengetahuan siswa, untuk penilaian formatif yang bentuknya berbeda dari pembelajaran tradisional (Wang & Tahir, 2020; Martin, 2021). Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi sederhana, guru membuat tes dan siswa mengaksesnya melalui ponsel mereka telepon atau computer (Aryani, 2021). Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media dalam membuat kuis lengkap dengan gambar dan video.

Aplikasi Kahoot cocok digunakan dalam ruang kelas karena aplikasi ini tidak berbayar dan mudah diakses oleh guru dan siswa. Potensi lainnya yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah dapat merangsang motivasi belajar siswa dengan adanya *feedback* dan strategi layaknya sebuah permainan (Licorishm, dkk., 2018).

diberikan kepada anak didik juga tidak Kahoot dapat memberikan solusi alternatif untuk mendukung evaluasi pembelajaran daring. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot!* mempunyai dampak positif dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif (Fatan, 2018; Putri & Muzakki, 2019; Wibisono, 2019; Bahar, 2020). Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Heni, 2017).

Berdasarkan paparan di atas, permasalahannya yakni bagaimana meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru di SD No. 1 Pesagi dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media dalam evaluasi pembelajaran daring.

METODE

Beberapa hasil analisis situasi di SD Negeri 1 Pesagi menunjukkan ketidaksesuaian antara tuntutan, harapan dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran daring di dalam kelas. Menyadari hal ini, wawasan para guru harus dibuka melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran sehingga tuntutan dalam Kurikulum 2013 dapat diwujudkan. Dengan melihat permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra, solusi yang ditawarkan adalah mengadakan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Aplikasi Kahoot

Secara keseluruhan jumlah guru di SD No. 1 Pesagi sebanyak 11 orang guru dengan rincian 1 orang kepala sekolah dan 10 orang guru kelas yang ada juga merangkap guru agama Hindu, bahasa Bali, bahasa Inggris dan, Matematika. Dalam pelatihan ini, semua guru di SD Negeri 1 Pesagi akan dijadikan sebagai peserta. Dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang ini, diharapkan pelatihan dan pendampingan ini bisa berjalan secara lebih efektif sehingga tujuan pelatihan bisa tercapai secara maksimal. Guru yang diikutkan dalam pelatihan ini diharapkan mampu menjadi instruktur di sekolah lainnya dalam berbagi pengalaman

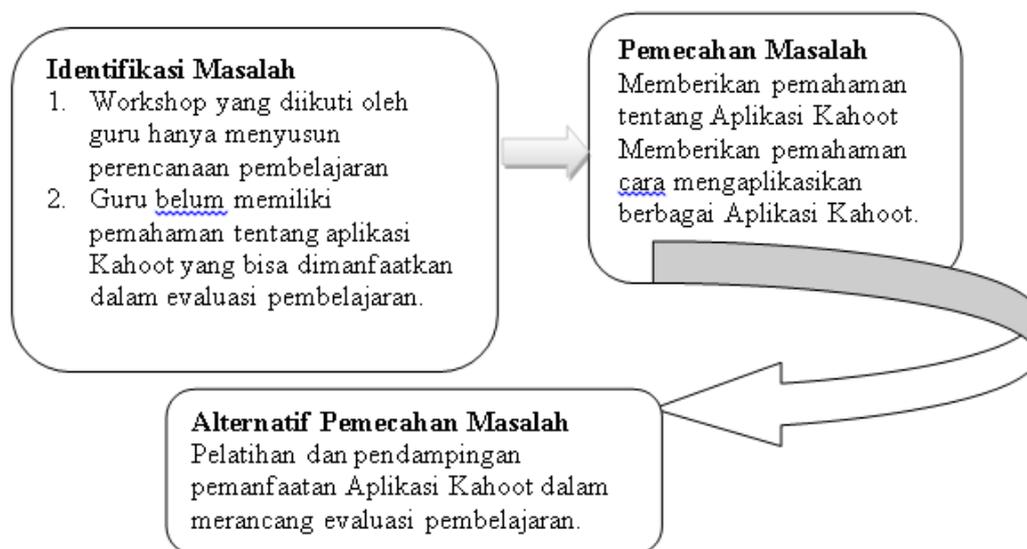
setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan ini.

Sejalan dengan cara pemecahan masalah yang ditempuh, maka sejumlah metode diterapkan dalam kegiatan ini. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, demonstrasi, penugasan, dan simulasi. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaannya sebagai berikut.

Tahap pertama, metode ceramah digunakan untuk menjelaskan dan memberi pemahaman tentang aplikasi Kahoot serta diikuti dengan tanya jawab kalau ada hal-hal yang masih meragukan.

Tahap kedua, metode demonstrasi, yaitu di hadapan para guru ditunjukkan cara menggunakan aplikasi Kahoot.

Tahap ketiga, pendampingan, guru-guru diminta merancang evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot. Selama guru mengerjakan tugas, dilakukan pendampingan dan monitoring. Tahap keempat, tugas peserta dikomunikasikan dan disimulasikan kepada peserta pelatihan untuk diperhatikan dalam pembelajaran selanjutnya. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan dapat diamati seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Bagan Alur Kerangka Pemecahan Masalah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi kahoot sebagai alternatif mode evaluasi dalam jaringan bagi Guru-Guru di SD Negeri 1 Pesagi Kecamatan Penebel dilakukan selama empat hari dari bulan Juli hingga pendampingan pada bulan Agustus. Peserta pelatihan berjumlah 10 orang yang merupakan guru-guru di SD Negeri 1 Pesagi. Narasumber dalam pelatihan ini adalah Dr. Ni Made Rai

Wisudariani, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha. Panitia pelaksana terdiri atas tim Pengabdian dari Universitas Pendidikan Ganesha sebanyak 4 orang dosen dan 2 orang mahasiswa. Panitia pelaksana dari SD Negeri 1 Pesagi sebanyak 3 orang yang membantu penyiapan perlengkapan dan konsumsi di lapangan.

Pelatihan dan pendampingan dimulai acara pembukaan pada pukul 09.00 wita berupa

laporan dari ketua panitia pelaksana, sambutan dari ketua K3S Gugus II Kecamatan Penebel (Bapak sekaligus membuka acara pelatihan secara resmi. Selesai acara pembukaan. Proses interaksi penyaji-peserta baru dimulai pukul 09.30 wita.



Gambar 2 Acara Pembukaan P2M

Penyaji menyajikan materi urgensi e-learning dalam ranah pendidikan dan pengenalan aplikasi kahoot, berikut contoh-contoh dan ilustrasi. Materi disajikan melalui slide *power point* oleh penyaji selama 1 jam. Sesi berikutnya, peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk bertanya menyampaikan hal-hal yang belum dipahami dan bertukar pengalaman terkait kendala-kendala yang pernah dialami dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran.



Gambar 3. Pengenalan Aplikasi Kahoot

Tahap selanjutnya, peserta dilatih dalam menggunakan aplikasi kahoot. Guru-guru ditunjukkan dan dipandu cara login dan membuat akun pada aplikasi Kahoot. Pada tahap pendampingan ini, guru-guru diminta

merancang evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot. Kegiatan dalam tahap ini menghasilkan beberapa course asesmen yang sudah dirancang oleh para guru.



Gambar 4. Pendampingan Penggunaan Aplikasi

Hasil kegiatan ini menunjukkan kegiatan pelatihan dan pendampingan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Peserta sebagian besar tampak antusias dan tekun mengikuti kegiatan sampai akhir. Ini terbukti dari keikutsertaan peserta pelatihan yang hingga hari terakhir, peserta pelatihan tidak ada yang izin atau meninggalkan pelatihan sebelum pelatihan usai. Antusiasme dari peserta ini tidak terlepas dari cara penyaji memberikan instruksi dalam membuat akun dan menjelaskan fitur-fitur dalam aplikasi kahoot. Penggunaan bahasa yang sederhana dalam tahap penyajian materi memudahkan peserta pelatihan memahami penjelasan yang diberikan oleh penyaji.



Gambar 5. Acara Penutupan Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Kahoot

Hasil evaluasi program menunjukkan 100% guru peserta pelatihan mengikuti kegiatan dengan antusias. Semua peserta pelatihan telah mampu merancang asesmen dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru terkait penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran khususnya dalam membuat kuis *online*. Semua peserta memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan sampai akhir. Hal ini dikarenakan pemberian penjelasan akan pentingnya pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran sesuai tuntutan generasi z yang menjadi peserta didik saat ini. Di samping itu, pelatihan dan pendampingan secara intens dan bertahap dari cara membuat akun hingga menggunakan setiap fitur yang ada diinstruksikan dengan pelan pelan dan santai. Semua guru juga didampingi saat pelatihan dilakukan, jika ada kendala, pendamping instruktur membantu peserta dengan sigap.

Materi ringkas prosedur penggunaan kahoot yang diberikan kepada peserta juga memudahkan peserta dalam mengikuti pelatihan ini. Peserta mudah menangkap dan memahami tahapan dalam pembuatan soal sehingga percaya diri peserta menjadi semakin tumbuh untuk menggunakan aplikasi. Para peserta pelatihan menanggapi positif kegiatan pelatihan ini. Terjadi proses interaksi aktif antara penyaji dan peserta, ada keterlibatan mental-psikologis dalam meningkatkan profesionalisme diri untuk mewujudkan program Jumat Digital yang dicanangkan oleh sekolah.

Temuan dalam kegiatan ini juga menunjukkan bahwa salah satu aplikasi e-learning yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah dasar adalah aplikasi kahoot. Kahoot dirancang untuk dapat diakses untuk ruang kelas dan lingkungan belajar lainnya. Kahoot dapat dimainkan menggunakan perangkat, desktop atau laptop dengan web browser. Kahoot menghadirkan suasana kuis yang asyik dan menyenangkan ke

dalam kelas (Inggriyani, 2020). Dengan bermain Kahoot ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti.

Kahoot memiliki 4 fitur: game, kuis, diskusi dan survei. Dalam fitur game, dapat dirancang berbagai jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Jawaban tersebut nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban. Game atau kuis bisa digunakan untuk kepentingan sosialisasi sumber informasi, literasi informasi.

Fitur kuis banyak digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Dalam proses pembuatan kuis, Guru dapat menambahkan soal, alternatif jawaban, menentukan jawaban yang benar, dan pengaturan lain yang diperlukan. Setiap kuis yang dibuat secara otomatis tersimpan pada akun kahoot, jadi guru dapat melihat kuis yang telah dibuat sebelumnya. Setelah kuis selesai dibuat, guru dapat memainkan kuis di dalam kelas. Kuis yang akan dimainkan di dalam kelas diidentifikasi dengan sebuah PIN. Selama kuis berjalan, guru memegang kontrol penuh terhadap kuis. Guru dapat mengatur kapan soal akan ditampilkan. Pada akhir kuis, kahoot menampilkan hasil dari kuis, dan skor perolehan yang dikumpulkan oleh siswa atau kelompoknya dapat dilihat.

Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran atau pembelajaran berbasis elektronik atau teknologi menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta menyesuaikan dengan zaman (Arifin, 2019). Hal ini juga dapat mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, agar mereka lebih mandiri, dalam artian tidak hanya terpaku belajar dalam kelas, namun juga dapat belajar di mana saja dan kapan saja, percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi kahoot sebagai alternatif mode evaluasi dalam jaringan bagi Guru-Guru di SD Negeri 1 Pesagi dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru terkait penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran khususnya dalam membuat kuis *online*. Kegiatan ini juga menyokong Program Jumat Digital yang menjadi salah satu program unggulan sekolah. Melalui pelatihan dan pendampingan ini, guru-guru semakin terbantu dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik yang dapat mereka gunakan dalam pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan gaya belajar siswa. Selain itu, pengabdian ini dapat meningkatkan kepercayaan diri para guru sebagai agen perubahan yang melek teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, A. N., & Hala, Y. (2019). Pemanfaatan Kahoot sebagai Quiz Game Interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 526–529. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/11666>
- Aryani Diah, Shine Pintor Siolembe Patiro & Syahrizal Dwi Putra. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1) DOI: <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Bahar, Herwina, Setyaningsih, Dewi Nurmalia, Laily, Astriani, Linda. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Kacanegara. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*.
- Fathan, Umar Said Abdullah, Syafii, Ahmad. (2018). Kahoot As The Media Platform For Learn English. *English Education : Journal of English Teaching and Research*.
- Heni, V, Sudarsono, & Regina. (2017). Using Kahoot to Increase Students' Engagement And Active Learning: A Game Based Technology To Senior High School Student. *ICoTE Proceedings*, 2(2), 236–241.
- Inggriyani, Feby, Fazriyah Nurul, Hamdani, Acep Roni, Purbasari Ayi. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan)*.
- Martín-Sómer, J. Moreira, and C. Casado. (2021). Use of Kahoot! To Keep Students' Motivation During Online Classes in the Lockdown Period Caused By Covid 19. *Educ. Chem. Eng.*, 36, 154–159.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Semnas Universitas Muria Kudus*, 1–7.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect of Using Kahoot! For Learning a Literature Review. *Computers & Education*, 149.
- Wibisono, D. (2019). The Effects Of Kahoot! In Teaching Reading To Tenth Grade Students. *Magister Scientiae*, 1(45), 86–105.