

PELATIHAN KAHOOT SEBAGAI E-ASSESMENT UNTUK GURU SD DI CIKOLE, SUKABUMI

Nurbaiti Widyasari¹⁾, Apri Utami Parta Santi^{2)*}, Pratiwi Kartika Sari³⁾, Venni Herli Sundi⁴⁾,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Jakarta, Cirendeu Ciputat Tangerang

* apri.santi@umj.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis teknologi di era digital 4.0 semakin berkembang. Keberadaan media pembelajaran ini mendorong proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang menarik. Dengan proses pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan, peserta didik dapat terkesan ketika belajar. Proses pembelajar perlu diukur dalam bentuk tes evaluasi yang memanfaatkan teknologi. Salah satu teknologi mutakhir dalam evaluasi pembelajaran yaitu aplikasi Kahoot!. Tujuan dilakukan pelatihan ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan guru SD di Daerah Sukabumi untuk dapat melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan lebih menyenangkan dan efisien. Aplikasi Kahoot! Dapat digunakan sebagai instrumen tes pembelajaran di era digital. Kahoot! merupakan aplikasi online berbasis website yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Metode pelaksanaan dilakukan dalam bentuk pelatihan. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada guru untuk menyusun dan mengembangkan instrumen penilaian e-assesment. Langkah selanjutnya dilakukan kegiatan penerapan instrumen yang telah dibuat. Kegiatan pelatihan ini akan dilakukan dalam 3 tahapan yaitu pelatihan tahap 1 adalah Pengenalan literasi digital, Tahap 2 adalah simulasi Praktek Literasi Digital dan Tahap 3 adalah pengembangan produk literasi digital. Pelatihan ini memberikan dampak positif bagi guru-guru. Pada hasil pendampingan, guru peserta pelatihan sudah mulai menyusun dan menerapkan penilaian *e-assesment* dalam pembelajaran, sehingga rubrik penilaian sudah mulai di implementasikan dalam melakukan penilaian pembelajaran.

Kata Kunci : Kahoot, e-assesment, evaluasi pembelajaran, penilaian pembelajaran.

ABSTRACT

Technology-based learning media in the digital era 4.0 is growing. The existence of this learning media encourages the learning process into interesting learning. With a fun technology-based learning process, students can be impressed when learning. The learning process needs to be measured in the form of evaluation tests that utilize technology. One of the latest technologies in learning evaluation is Kahoot! Application. The purpose of this training is to improve the ability of elementary school teachers in the Sukabumi Region to be able to conduct learning evaluation activities more fun and efficient. Kahoot! Application! It can be used as a learning test instrument in the digital age. Kahoot! is a website-based online application that can be used as an evaluation of learning. The method of implementation is carried out in the form of training. This activity is carried out by providing training to teachers to develop and develop e-assessment assessment instruments. The next step is to implement an instrument that has been made. This training activity will be carried out in 3 stages namely stage 1 training is Introduction to digital literacy, Phase 2 is a simulation of Digital Literacy Practices and Stage 3 is the development of digital literacy products. This training has a positive impact on teachers. In the results

of the mentoring, teacher training participants have begun to compile and implement e-assessment assessments in learning, so that the assessment rubric has begun to be implemented in conducting learning assessments.

Keyword : Kahoot, e-assessment, learning evaluation, learning assessment.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dan penilaian dengan menggunakan teknologi sudah menjadi hal yang umum dilakukan di dunia pendidikan. Hasil dari penggunaan teknologi tersebut diharapkan dapat membuat proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih praktis dan efisien. Selain itu diharapkan dapat menciptakan suasana baru dan menyenangkan bagi siswa. Wena dalam Jamiludin (2020) menyatakan manfaat dari pembelajaran berbasis teknologi adalah untuk menciptakan suasana belajar yang efektif, dapat memotivasi siswa dalam mengerjakan soal-soal dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak mitra yaitu Universitas Muhammadiyah Sukabumi yang pernah melakukan observasi ataupun penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di beberapa Sekolah Dasar di Sukabumi masih memiliki kendala dalam bidang fasilitas, media pembelajaran serta kualitas Guru yang masih mengandalkan buku teks.

Hasil observasi dilapangan juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mampu mampu mengaplikasikan bentuk-bentuk penilaian yang menjadi tuntutan dalam kurikulum 2013. Bentuk penilaian yang dimaksud adalah penilaian autentik dalam bentuk penilaian kinerja,

penilaian produk, penilaian proyek, penilaian afektif, dan penilaian portofolio.

Penilaian kelas merupakan akititas guru yang berkaitan dengan pengambilan keputusan terhadap hasil belajar peserta didik yang mencerminkan pencapaian kompetensi selama proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara menyeluruh terkait aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan selama proses pembelajaran berlangsung. Segala proses pembelajaran perlu diukur hasilnya sebagai bentuk evaluasi pembelajaran sehingga dapat diketahui bagian yang perlu diperbaiki. Evaluasi belajar dengan informasi pengukuran melalui tes menjadi evaluasi yang baik dan benar (Zainul dan Nasution, 2001).

Alat ukur tes merupakan alat penilaian dalam bentuk tulisan untuk mencatat atau mengamati prestasi peserta didik yang sejalan dengan suatu target penilaian (Jacobs dan Chase dalam Rahmawati, 2019). Dengan konten media pengajaran yang tepat, maka peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik. Media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik), (Daryanto, 2013). Media juga dapat digunakan dalam penilaian pembelajaran.

E-assesmen merupakan salah satu proses penggunaan teknologi informasi untuk kegiatan penilaian. E-assesmen mempunyai prosedur yang sama seperti

pada penggunaan *e-learning*, bahkan dapat dikatakan *e-assessmen* merupakan suplemen dari *e-learning*. *E-assessmen* dapat digunakan untuk menilai kemampuan kognitif, sikap dan praktek. Keuntungan dari penggunaan *e-assessmen* meliputi: biaya yang lebih murah, lebih fleksibel dalam lokasi dan waktu tes, lebih handal dan akurat, objektif, efisiensi dalam penyimpanan karena mampu menyimpan ribuan berkas soal dan jawaban, gaya pertanyaan dapat disempurnakan sehingga ada interaktivitas. Akan tetapi selain itu terdapat kekurangan *e-assessmen* antara lain sistem *e-assessmen* mahal yang berbayar, tidak selalu cocok untuk setiap jenis penilaian (seperti soal uraian jawaban panjang), proses pembuatan soal membutuhkan waktu lebih lama.

Proses meningkatkan pemahaman peserta didik, dapat dilakukan memberi unsur rangsangan agar peserta didik semakin giat dalam belajar yaitu dengan membuat sistem evaluasi yang berbeda yang dapat membuka pola pikir peserta didik semakin luas dan kritis serta membuat pelajaran menjadi menarik. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan latihan mengerjakan soal-soal evaluasi yang dapat mengembangkan pola pikir peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut guru lebih dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif terhadap proses evaluasi pembelajaran.

Tujuan dari diadakannya pelatihan ini antara lain bahwa peserta pelatihan dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswanya, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan menarik, serta sebagai salah satu alternatif untuk guru dalam melakukan *assesment*, serta meningkatkan kemampuan guru di bidang teknologi dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai instrumen tes modern di era digital sekarang adalah dengan menggunakan Kahoot!. Kahoot! diciptakan untuk membuat pembelajaran menjadi luar biasa dan membuka potensi dari dalam setiap pelajar dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Platform pembelajaran berbasis permainan memudahkan pendidik untuk membuat, berbagi, dan memainkan game pembelajaran atau kuis trivia dalam hitungan menit bagi peserta didik. Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi joint project antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Ewa (2016) menyatakan bahwa Kahoot, sebuah aplikasi online gratis dan mudah diakses untuk guru semua mata pelajaran dan dapat digunakan oleh berbagai jenjang.

METODE

Metode pelaksanaan penelitian ini dalam bentuk pelatihan. Dalam kegiatan ini guru-guru diwajibkan membawa laptop. Kegiatan dilakukan dengan pelatihan terhadap guru dalam menyusun dan mengembangkan instrumen. Pelatihan diawali dengan pembahasan mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, panduan penggunaan kahoot lalu penggunaan media kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam 3 tahapan yaitu pelatihan tahap 1 adalah Pengenalan literasi digital. Tahap 2 adalah simulasi Praktek Literasi Digital. Tahap 3 adalah pengembangan produk literasi digital. Pelatihan dilakukan selama

tiga hari pada tanggal 21-23 Januari 2020 di Kecamatan Cikole, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Tim pengabdian terdiri dari empat orang dosen dengan satu mahasiswa bekerjasama dengan dosen Universitas Muhammadiyah Sukabumi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap 1

Kegiatan pelatihan dipandang akan berhasil apabila sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karenanya sebelum kegiatan dilaksanakan maka tim pengabdian menyusun materi pelatihan secara terstruktur dan logis dengan harapan bahwa materi-materi yang akan disajikan pada kegiatan pelatihan tersebut berkesinambungan antara satu materi dengan materi yang lain.

Tim Pengabdian Kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa pelatihan pengenalan literasi digital bagi guru SD di Kecamatan Cikole, Kabupaten Sukabumi dilakukan oleh dua orang yaitu:

- 1) Apri Utami Parta Santi, M.Si. Dosen, dengan bidang Kajian Pembelajaran IPA
- 2) Pratiwi Kartikasari, M.Pd. Dosen, dengan bidang Kajian Evaluasi Pembelajaran

Tahap 2

Tahap Praktek pembuatan kahoot. Kegiatan praktik dalam menggunakan aplikasi kahoot ini dilaksanakan oleh tim pengabdian

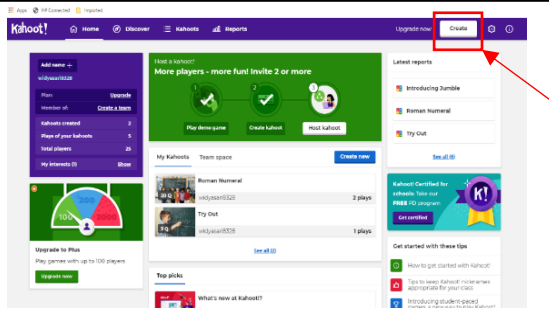
- 1) Nurbaiti Widyasari, M.Pd. Dosen, dengan bidang Kajian Pengembangan Pembelajaran Matematika
- 2) Venni Herli Sundi, M.Pd. Dosen, dengan bidang Kajian Pembelajaran Matematika
- 3) Ahmad Chaidir, Mahasiswa Prodi PGSD

Selama proses pelaksanaan pembuatan soal dan uji coba evaluasi, tampak antusias dari para peserta pelatihan. Hal tersebut tampak terlihat dari banyaknya peserta yang bertanya dan berdiskusi dalam membuat soal maupun mengetik soal menggunakan aplikasi kahoot.

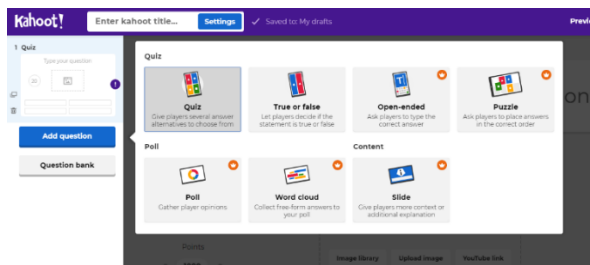
Penggunaan aplikasi Kahoot merupakan hal yang baru bagi guru-guru peserta pelatihan. Oleh sebab itu proses pembuatan kahoot dimulai dengan pembuatan akun terlebih dahulu di website <https://kahoot.com> dengan memasukkan email dan password. Kemudian akan muncul pilihan pengguna kahoot sebagai guru, siswa atau umum. Peserta pelatihan memilih sebagai guru/teacher sesuai dengan profesinya. Setelah itu join kahoot!.

Setelah peserta dapat login selanjutnya adalah membuat quiz dengan klik create lalu lanjut ke pembuatan soal. Soal diinput dengan mengklik add question. Penulisan soal juga dapat disertakan gambar, mengatur lamanya waktu mengerjakan per soal, dan pilihan jawaban. Setelah selesai maka peserta akan diminta untuk mengisi identitas quiz yang akan dibuat (judul quiz, deskripsi singkat, bahasa, sasaran dll). Di akhir akan ada kode yang harus diberikan ke siswa.

Pelatihan dilakukan dari pengenalan sampai kepada proses uji coba penggunaan kahoot! Pada soal yang telah dibuat oleh peserta. Hal tersebut dilakukan dengan harapan guru-guru mampu dan tidak merasa kesulitan untuk mengimplementasikan hasil pelatihan ke dalam proses pembelajaran di dalam kelas.



Gambar 1. Tampilan create *assesment*



Gambar 2. Tipe *assesment* yang dapat dipilih oleh guru



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan *Kahoot!*

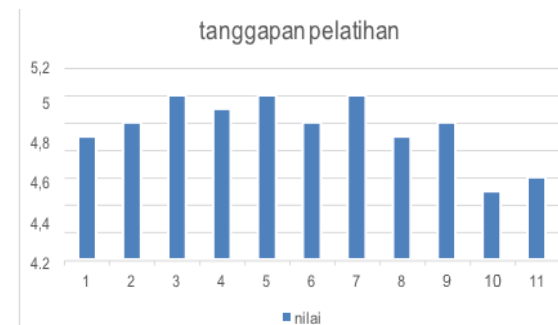


Gambar 4. Peserta Pelatihan *Kahoot!*

Banyak sekali tanggapan positif yang diberikan oleh para guru-guru terhadap

aplikasi kahoot. Hal tersebut karena para guru mengungkapkan bahwa selama ini pembelajaran maupun asesment bersifat monoton. Dengan adanya aplikasi kahoot ini, pembelajaran maupun proses asesment akan menyenangkan bagi siswa dan akan memudahkan juga bagi guru dalam memeriksanya.

Dari hasil angket yang diberikan tampak antusias para guru untuk menerapkan *e-assesment* dengan menggunakan aplikasi kahoot ini karena menurut pendapat mereka sebagai guru, ini sangat menarik dan menyenangkan.



Gambar 5. Hasil Tanggapan Peserta Pelatihan

Keterangan:

1. Seberapa ahlikah para narasumber kami
2. Seberapa siapkah para narasumber kami
3. Seberapa penolongkah para narasumber kami
4. Seberapa baikkah perencanaan pada isi materi pelatihan sebagai e-Assesment yang Bapak/Ibu bisa gunakan dalam proses pembelajaran
5. Seberapa bergunakah materi pelatihan Kahoot sebagai e-Assesment dalam proses pembelajaran?
6. Seberapa baikkah pelaksanaan pelatihan ini

7. Seberapa penting/berartikah pelatihan kahoot sebagai e-Assessment dalam proses pembelajaran
8. Seberapa relevankah pengetahuan yang diperoleh pada pelatihan e-Assessment ini dengan tugas Bapak/Ibu sebagai guru dalam evaluasi pembelajaran siswa
9. Seberapa baikkah penggunaan media dalam penyajian materi
10. Apakah lama waktu pelatihan ini benar-benar sesuai
11. Apakah fasilitas pada tempat pelatihan sudah memadai

Tahap 3

Kegiatan pelatihan ini diharapkan memberikan dampak positif bagi guru-guru khususnya mereka yang telah diberikan pelatihan. Pada hari terakhir dilakukan kegiatan pendampingan penyusunan *e-assesmen* sesuai dengan kebutuhan mereka di sekolah. Hal tersebut dilakukan supaya dapat langsung diimplementasikan di dalam kelas masing-masing. Dalam kegiatan pendampingan ini peserta pelatihan diminta membawa semua materi yang akan dibuat *e-assessment*nya.

Para peserta pelatihan diberikan tugas untuk menyusun *e-assesment* sesuai bidang atau mata pelajaran di Sekolah Dasar. Setelah itu diuji cobakan bersama-sama untuk menguasai secara baik apa dan bagaimana pembuatan serta pelaksanaan *e-assesment* menggunakan *kahoot!*.

Selain memantau penyusunan pembuatan soal evaluasi, guru juga diajarkan untuk melihat hasil yang koreksi dan dokumen hasil pekerjaan siswa. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa guru peserta pelatihan sudah mulai menyusun dan memanfaatkan penilaian kinerja dalam pembelajaran. Demikian pula rubrik

penilaian sudah mulai diimplementasikan dalam melakukan penilaian sikap dan kinerja siswa.

Selain tahap tersebut, setelah tahap pelatihan selesai, guru juga diberikan penugasan untuk membuat *e-assesment* di sekolah dan diterapkan kepada para siswanya. Selanjutnya guru mengirimkan bukti pelaksanaan dengan mengirimkan ke email panitia pelatihan.

KESIMPULAN

Hasil pelatihan Kahoot sebagai *e-assesment* untuk Guru SD di Cikole, Sukabumi dari ketiga tahap berjalan dengan lancar. Tahap penyusunan, pelaksanaan dan penilaian dengan menggunakan aplikasi kahoot! Dapat dipahami dengan baik oleh para peserta pelatihan. Pelatihan ini memberikan dampak positif bagi guru-guru. Pada hasil pendampingan, peserta pelatihan sudah mulai mampu menyusun dan memanfaatkan penilaian pembelajaran, sehingga rubrik penilaian sudah mulai diimplementasikan dalam melakukan evaluasi terhadap siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Jakarta dan Universitas Muhammadiyah Sukabumi, sehingga berjalan dengan lancar pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ewa, Z. P. (2016). *Kahoot It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar? Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.
- Jamiludin, Darnawati, Waode, A.S.U. dan Anugrah, P.A. (2020). Pelatihan Kahoot pada Guru dalam Proses Evaluasi Belajar. *Amal Ilmiah : Jurnal*

Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 1(2) : 63-67.

Rahmawati, Atina, Muhtar H, Mochammad Irsyadul H. (2019). Implementasi KAHOOT sebagai Instrumen Tes Pembelajaran Fisika di Era Digital. *Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA)*, Vol 3, 2019, pp. 23-34, Universitas Ahmad Dahlan, 24 November 2019

Rubhan Masykur, Nofrizal, dan Muhamad Syazali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No.2, Hal 178.

Zainul dan Nasution. (2001). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.

