

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA EVALUASI DARING MENGUNAKAN KAHOOT

Nurbani¹, Isnania Lestari², Danar Santoso³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan TIK, Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi
IKIP PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak, 78116

¹e-mail: nurbani05@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media evaluasi *online* yaitu *Kahoot*. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah sosialisasi dan pelatihan terbimbing. Kegiatan seminar daring ini diperuntukkan bagi guru, dosen dan juga mahasiswa. Karena kegiatan ini bersifat daring, jadi peserta berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Kegiatan ini diikuti oleh 118 peserta.. Kegiatan ini dibagi ke dalam 2 sesi, sesi pertama adalah sosialisasi berupa pemaparan materi penerapan media evaluasi. Selanjutnya dilakukan dengan pelatihan terbimbing membuat Media Evaluasi berbasis daring. Untuk pengumpulan data menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada responden diperoleh bahwa peserta sangat terbantu dengan adanya seminar daring ini. Penyampaian materi yang baik dan juga materi yang disampaikan merupakan materi yang sangat dibutuhkan oleh peserta. Sehingga peserta mendapatkan pengetahuan baru khususnya mengenai pemanfaatan media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Selain itu juga peserta memiliki kemampuan baru yakni mampu membuat media evaluasi daring menggunakan *Kahoot*.

Kata Kunci: media evaluasi, *Kahoot*

Abstract

The purpose of this community service is to increase knowledge and skills in using online evaluation media, namely Kahoot. The method used in this community service is socialization and guided training. This online seminar activity is intended for teachers, lecturers and students. Because this activity is online, participants come from various regions in Indonesia. This activity was attended by 118 participants. This activity is divided into 2 sessions, the first session is socialization in the form of presentation of material on the application of evaluation media. Furthermore, it is carried out with guided training in making online-based Evaluation Media. For data collection using a questionnaire. Based on the results of the questionnaire given to the respondents, it was found that the participants were greatly helped by this online seminar. Submission of good material and also the material presented is material that is needed by the participants. So that participants gain new knowledge, especially regarding the use of learning evaluation media that can be used in online learning. In addition, participants also have a new ability, namely being able to create online evaluation media using Kahoot.

Keywords: evaluation media, *Kahoot*

PENDAHULUAN

Pada bulan Maret 2020 Indonesia dilanda pandemic Covid-19 dan sangat mempengaruhi sektor Pendidikan. Siswa diwajibkan belajar dirumah dan guru harus menyampaikan pembelajaran secara daring. Karena kondisi yang tidak terprediksi oleh siapapun saat ini, maka banyak sekolah yang belum siap melaksanakan pembelajaran daring dengan baik. Bahkan guru belum siap memiliki kemampuan dan teknologi yang mendukung pembelajaran daring saat ini.

Penilaian merupakan hal penting yang harus ada di dalam proses pembelajaran. Penilaian dapat berupa soal-soal tes seperti soal soal essay atau pilihan ganda. Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Dengan memberikan tes tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena motivasi merupakan salah satu faktor yang bermanfaat dalam proses belajar secara menyeluruh.

Berdasarkan analisis permasalahan tersebut, salah satu media evaluasi yang tawarkan yaitu media evaluasi *Kahoot*. Media evaluasi *online* yaitu *Kahoot* didirikan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik pada tahun 2012 dalam proyek bersama dengan *Norwegian University of Science and Technology*. *Kahoot* dapat digunakan dengan perangkat laptop atau *handphone* oleh siswa untuk dapat mengerjakan soal kuis baik secara individu atau secara tim. Cara bermain dengan aplikasi *kahoot* yaitu guru memberikan PIN kepada siswa, siswa mengerjakan soal kuis dengan menggunakan perangkat mereka berupa *handphone*. Poin yang di dapat sesuai dengan ketepatan dan kecepatan jawaban yang diisi oleh siswa. Semakin cepat siswa menjawab, semakin banyak poin yang diperoleh siswa jika mereka menjawab benar. Siswa dapat melihat poin di papan peringkat setelah mereka selesai menjawab soal. Pemain juga bisa mendapatkan streak, yang berarti mereka menjawab lebih banyak pertanyaan secara berurutan. Semakin baik streak mereka, semakin banyak poin yang mereka dapatkan ketika menjawab pertanyaan dengan benar. Permainan seperti akan membuat siswa sangat menyenangkan dalam dan termotivasi dalam mengerjakan soal karena poin mereka tinggi jika menjawab cepat dan benar.

Kahoot merupakan media pembelajaran untuk mengevaluasi materi pembelajaran yang menarik. *Kahoot* merupakan aplikasi berbasis *game* yang dimana multi player dapat bertanding sehingga permainan sangat menyenangkan. *Kahoot* merupakan sebuah *web tool* yang berupa permainan kuis online yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran (Chaiyo & Nokham, 2017). Seorang guru harus memiliki kompetensi profesional sesuai dengan ketentuan UU No. 14 Tahun 2005, terutama dalam menggunakan media evaluasi *online* yaitu *Kahoot*.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari bagaimana guru menggunakan media pembelajaran dan interaksi dengan siswa. Pada kenyataannya terlihat siswa masih sering suka bermain dan tidak focus dalam pembelajaran. Hal ini karena *Smartphone* siswa tidak terlepas bermain dengan *gadget/ handphone*. *Handphone* dapat sebenarnya bisa menjadi alat yang potensial untuk membantu pembelajaran. Menurut Kharis (2015) teknologi digital berupa perangkat mobile seperti laptop, *smartphone*, *digital assistant* sangat menunjang dalam proses pembelajaran baik di luar maupun di dalam kelas. Menurut Ismail (2017) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, menurut Suparni (2016) dengan menggunakan bahan ajar berbasis integrasi interkoneksi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Menurut Phage (2018) juga menyatakan bahwa aplikasi soal dengan menggunakan teknologi bisa meningkatkan kompetensi siswa lebih dari 85% dan siswa lebih tertarik untuk bersaing dalam mengerjakan soal evaluasi

Kegiatan PKM bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengelola kelas maya khususnya untuk pemanfaatan fitur evaluasi pembelajaran. Dengan pelatihan ini diharapkan guru mampu dalam memanfaatkan fitur evaluasi pembelajaran yang ada dalam kelas maya yang dapat mempermudah proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

METODE

Adapun metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu sosialisasi dan pelatihan terbimbing. Kegiatan seminar daring ini diperuntukan bagi guru, dosen dan juga mahasiswa. Karena kegiatan ini bersifat daring, jadi peserta berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Kegiatan ini diikuti oleh 118 peserta. Pelaksanaan PKM ini dilaksanakan selama 1 hari, yakni tanggal 5 Agustus 2020 dengan rician kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Kegiatan PKM

Waktu	Materi	Penyaji
09.00 - 09.30	Pembukaan	MC
09.30 - 10.30	Presentasi Penerapan Media Evaluasi	Nuur Wachid AM, M.Pd
10.30 - 11.30	Pembuatan Media Evaluasi <i>Quiziz</i>	Vindo Feladi, ST., M.Pd
11.30 - 12.30	Pembuatan Media Evaluasi <i>Kahoot</i>	Nurbani, ST., M.Pd
12.30 - 13.00	Penutup	MC

Berdasarkan Tabel 1, maka dapat diketahui bahwa kegiatan sosialisasi yang dilakukan adalah dengan memberikan materi persentasi kepada peserta PKM mengenai penerapan media evaluasi khususnya dalam pembelajaran daring. Peserta yang mengikuti berasal kalangan para pendidik seperti dari IKIP PGRI Pontianak sendiri, guru SMP dan SMA dari berbagai daerah. Materi ini diberikan oleh narasumber yang merupakan dosen Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Selanjutnya pada tahap pelatihan terbimbing, peserta dilatih dan dibimbing dalam pembuatan media evaluasi *Kahoot* oleh narasumber dari IKIP PGRI Pontianak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini berupa seminar daring telah dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2020. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode sosialisasi dan pelatihan terbimbing. Dalam kegiatan ini terdapat 3 materi yang disampaikan kepada peserta. Materi pertama merupakan sosialisasi mengenai “Penerapan Media Evaluasi” yang disampaikan oleh narasi sumber Nuur Wachid Abdul Madjid, M.Pd. Selanjutnya untuk pelatihan terbimbing dilakukan oleh nara sumber Vindo Feladi, ST., M.Pd yang menyampaikan mengenai “Pembuatan Media Evaluasi Quiziz” dan juga Nurbani, ST., M.Pd yang menyampaikan materi

“Pembuatan Media Evaluasi Kahoot!”. Berikut adalah gambar banner dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan.



Gambar 1. Banner Pengabdian

Kegiatan pelatihan media evaluasi online ini dipromosikan dengan menggunakan Banner yang disebar di media sosial. Pemateri pada kegiatan ini berasal dari luar IKIP PGRI Pontianak yaitu sebanyak 2 orang dan selebihnya merupakan dari pemateri IKIP PGRI Pontianak sendiri yaitu Program Studi PTI. Untuk pendaftaran menggunakan google form yang tersedia di banner.

Adapun langkah-langkah kegiatan pelatihan media evaluasi *online Kahoot* yaitu: persiapan, yaitu mempersiapkan modul dan perangkat laptop untuk pelatihan. Setelah mempersiapkan bahan materi, pemateri memberikan materi ke peserta. Pemateri menyampaikan tutorial mengenai materi evaluasi *Kahoot* secara *online*. Selama penyampaian materi, dilakukan diskusi dengan peserta untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka mengenai evaluasi *Kahoot*. Sebagai tugas akhir, peserta membuat contoh soal evaluasi yang dikemas menggunakan media evaluasi *online* yaitu *Kahoot*. Akhir dari kegiatan berupa penyebaran angket untuk melihat hasil dari kegiatan pelatihan apakah peserta mendapat pengalaman baru atau keterampilan baru setelah kegiatan pelatihan selesai.

Diharapkan menambah kemampuan peserta dalam menerapkan media evaluasi daring yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Karena kegiatan ini merupakan seminar daring, media pelaksanaannya menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* (Gambar 2).



Gambar 2. Peserta Kegiatan Pengabdian

Peserta kegiatan pelatihan media evaluasi online menggunakan Kahoot ini di ikuti oleh 118 orang yang berasal dari kalangan mahasiswa, guru dan dosen dari berbagai daerah. Selama kegiatan berlangsung peserta sangat antusias dalam mengikuti hal ini dapat dilihat dari jumlah peserta dan keseriusan dalam mengikuti kegiatan ini sampai selesai.

Setelah dilaksanakan kegiatan seminar daring, peserta diminta untuk mengisi angket yang berisi tanggapan, saran dan kritik untuk kegiatan yang telah dilaksanakan. Tanggapan, saran dan kritik tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi bagi tim pengabdian supaya dapat melaksanakan kegiatan serupa yang lebih baik lagi nantinya. Hasil disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat Setuju	125	42,09%
Setuju	170	57,24%
Kurang Setuju	0	0,00%
Tidak Setuju	2	0,67%
Sangat Tidak Setuju	0	0,00%
Total	297	100,00%

Berdasarkan hasil angket pada Tabel 2, diketahui bahwa hampir seluruh peserta memberikan tanggapan yang baik atas kegiatan seminar daring yang telah dilaksanakan. Peserta sangat terbantu dengan adanya seminar daring ini. Penyampaian materi yang baik dan juga materi yang disampaikan merupakan materi yang sangat dibutuhkan oleh peserta. Pengetahuan dan keterampilan peserta meningkat setelah mengikuti kegiatan pelatihan media evaluasi online menggunakan *Kahoot*.

Hambatan dalam kegiatan pelatihan pembuatan media online bagi peserta tidak dibimbing langsung jadi hasilnya belum begitu maksimal karena kondisi pandemic covid 19. Selainnya itu terbatasnya waktu untuk melakukan diskusi bagi peserta karena waktu di batasi masing-masing pemateri. Peluang kedepan untuk kegiatan ini akan dilaksanakan secara tatap muka agar hasil pengetahuan dan keterampilan dapat meningkat secara maksimal.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan ini adalah bertambahnya pengetahuan peserta tentang pemanfaatan media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Selain itu juga peserta memiliki keterampilan baru yakni mampu membuat media evaluasi daring menggunakan *Kahoot*.

DAFTAR PUSTAKA

Chaiyo, Y. & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *In International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT). IEEE, Chiang Mai, Thailand, 178–182.*

- Depdiknas. (2005). *Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen (UUGD)*. Jakarta: Depdiknas.
- Ismail, A. (2017). Penerapan model pembelajaran children learning in science (clis) berbantuan multimedia untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa sma pada pokok bahasan fluida. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah)*, 1(2), 83-87.
- Kharis, M. (2015). Pengaruh brand image dan brand trust terhadap brand loyalty pada mahasiswa strata 1 fakultas ekonomi universitas jember pengguna smartphone merek samsung. *Skripsi: Universitas Jember*.
- Phage, I. (2018). Undergraduate physics students' conceptual understanding in the learning of kinematics using a blended approach. *Int. E-J. Adv. Educ.*, 4, 199-204.
- Suparni, S. (2016). Profesionalisme guru matematika dalam merencanakan pembelajaran berbasis kompetensi. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman*, 2(1), 15-30.