

Pelatihan *Digitalized Assesment* berbasis Kahoot dan Quizizz di SD Inpress 10/73 Arallae

Syarifuddin¹, Juliana²

^{1,2} Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai

*e-mail: julianahafiz9@gmail.com¹, hidayataullahsyarif05@gmail.com²

Nomor Handphone Untuk keperluan koordinasi : 088705605723, 085253963717



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Era revolusi industri 4.0 sebagai era perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) membuat perubahan di berbagai sektor termasuk dunia pendidikan juga merasakan dampaknya. Seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien yang terintegrasi dengan teknologi. Namun realita yang terjadi, masih banyak guru yang belum menguasai media pembelajaran terutama media penilaian yang berbasis digital. Hal serupa juga dialami oleh guru SD Inpres 10/73 Arallae yang masih menggunakan cara konvensional yaitu berbasis kertas (*paper based test*). Oleh sebab itu, pelatihan *digitalized assesment* berbasis kahoot dan quizizz penting untuk dilakukan agar guru-guru SD Inpres 10/73 Arallae mampu menggunakan fitur-fitur kahoot dan quizizz dalam membuat instrumen penilaian hasil belajar siswa dan dapat memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran di era digital tanpa batas dan tanpa kertas. Adapun metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah berupa implementasi penggunaan kahoot dan quizizz dalam membuat instrumen penilaian hasil belajar siswa. Kecakapan guru dalam menggunakan kahoot dan quizizz menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipasi siswa dapat pula meningkat.

Kata Kunci: Digital, Kahoot, Pelatihan, Penilaian, Quizizz

Abstract

The era of the industrial revolution 4.0 as an era of development of Information and Communication Technology (ICT) has caused changes in various sectors including the world of education which has also felt its impact. A teacher is required to be able to create innovative, effective, and efficient learning that is integrated with technology. But the relality is that there are still many teachers who have not mastered learning media, especially digital-based assessment media. The teacher at SD Inpres 10/73 Arallae also experienced the same thing, who still used the conventional method, namely paper-baed tests. Therefore, digitalized assessment training based on kahoot and quizizz is important in making intruments for assessing student learning outcomes and can utilize these media in leaening in the digital era without borderless and paperless. The methods used in community service are planning, implementation and reflection. The results of this community service activity are in the form of implementing the use of kahoot and quizizz in making instrumentsfor assessing student learning outcomes. The teacher's skills in using kahoot and quizizz make learning activities more interesting and student participation can also increase.

Keywords: Digitalized, Kahoot, Training, Assesment, Quizizz

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan dalam rangka meningkatkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan dirinya secara maksimal. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang termuat dalam UUD No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Depdiknas, 2003).

Dunia pendidikan tidak henti-hentinya mengalami sebuah perkembangan. Hal tersebut terjadi tidak lain karena adanya revolusi industri 4.0. Herman dkk (2015) dalam (Sawitri, 2019) berpendapat bahwa revolusi industri dimaknai sebagai sebuah era didalamnya saling bekerja sama dan berkomunikasi secara *real time* dengan memanfaatkan IT (teknologi informasi) seperti internet dan CPS, Iot dan IoS dengan tujuan menghasilkan penemuan baru atau optimasi lainnya yang lebih efektif dan efisien.

Era revolusi industri 4.0 sebagai era perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) membuat perubahan di berbagai sektor termasuk dunia pendidikan juga merasakan dampaknya. Seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien yang terintegrasi dengan teknologi. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran akan mempengaruhi kemampuan siswa secara signifikan dalam mencapai tujuan pendidikan (Surya & Rizal, 2019). Dengan demikian bahwa kehadiran teknologi dalam proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan membuat suasana pembelajaran tidak monoton dan jenuh.

Adapun pelaku dalam kegiatan pelatihan ini yaitu guru-guru SD Inpres 10/73 Arallae sedangkan alasan mengambil SD Inpres 10/73 Arallae sebagai subjek karena berdasarkan hasil peninjauan di SD Inpres 10/73 Arallae diketahui bahwa kegiatan penilaian pembelajaran yang diterapkan oleh guru-guru SD Inpres 10/73 Arallae masih memakai cara tradisional yaitu penilaian berbasis kertas (*paper based test*). Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Inpres 10/73 Arallae diketahui pula bahwa penguasaan guru-guru terhadap media penilaian yang berbasis digital terbilang masih sangat kurang.

Kelemahan *paper based test* diantaranya yaitu pengadaan soal memerlukan biaya yang cukup banyak. Selain itu, lembar soal hasil dari percetakan adakalanya mempunyai mutu yang rendah sehingga menyebabkan siswa akan merasa jenuh dalam mengerjakan ujian. Disamping itu, guru juga memerlukan waktu yang cukup lama dalam memeriksa pekerjaan siswa sehingga guru maupun siswa harus menunggu hasil penilaian terlebih dahulu (Rahmawati et al., 2022).

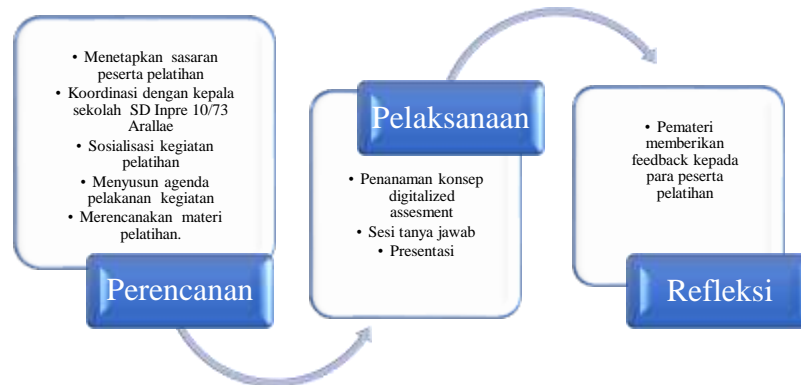
Salah satu media penilaian pembelajaran yang memenuhi tuntutan era revolusi industri 4.0 yaitu kahoot dan quizizz. Salah satu kelebihan kahoot adalah siswa dapat melihat langsung hasil kuis di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi belajar untuk memperoleh poin (Andari, 2020). Pernyataan ini didukung oleh beberapa hasil penelitian yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Alfansyur & Mariyani, 2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kahoot dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, dari hasil penelitian (Darmawan, 2020) diketahui bahwa penggunaan kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Platform assesmen digitalized lainnya yang dapat digunakan adalah quizizz.

Salah satu kelebihan quizizz yaitu siswa tidak terlalu berat memikirkan jawaban karena memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan (Rohmah, 2022). Selain itu, berdasarkan hasil penelitian (Noor, 2020) bahwa dengan menggunakan aplikasi quizizz sebagai media penilaian hasil belajar siswa maka terjadi peningkatan presentase ketuntasan yakni 20% yang semula hanya 48% kemudian meningkat menjadi 68%.

Berlandaskan hal tersebut, maka tim pengabdian berinisiatif melakukan pelatihan *digitalized assesment* berbasis kahoot dan quizizz bagi guru-guru di SD Inpress 10/73 Arallae Kecamatan Kahu Kabupaten Bone. *Output* dari adanya kegiatan pelatihan ini adalah guru-guru SD Inpress 10/73 Arallae mampu memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam kahoot dan quizizz sebagai digitalized assesment sehingga mampu menjawab tuntutan era revolusi industri 4.0.

2. METODE

Kegiatan pelatihan *digitalized assesment* berbasis kahoot dan quizizz akan dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Berikut ini disajikan bagan tentang metode pelaksanaannya:



a. Tahapan Pertama: Perencanaan

Tim pengabdian merencanakan sasaran sekolah yang akan dijadikan peserta pelatihan *digitalized assesment* berbasis kahoot dan quizizz dengan cara terlebih dahulu melakukan observasi, berkoordinasi dengan kepala sekolah SD Inpres 10/73 Arallae untuk memperoleh izin berkegiatan, mensosialisasikan kegiatan pelatihan kepada guru-guru SD Inpres, membuat agenda pelaksanaan kegiatan dan merencanakan materi yang akan disampaikan selama kegiatan berlangsung.

b. Tahapan Kedua: Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan *digitalized assesment* berbasis kahoot dan quizizz dilaksanakan selama satu hari dengan sistem luar jaringan (luring) sejak pukul 09.00 hingga pukul 12.30 WITA.

Adapun rincian kegiatan pelaksanaannya yaitu:

1) Pukul 09.00- 10.00 WITA: Penanaman konsep *digitalized assesment*

- 1) Pengenalan macam-macam *digitalized assesment*
- 2) Tutorial pembuatan akun kahoot dan quizizz
- 3) Fitur-Fitur kahoot dan quizizz
- 4) Tutorial penggunaan kahoot dan quizizz

2) Pukul 10.00- 11.00 WITA: Sesi tanya jawab

Setelah sesi penyajian materi berakhir maka setiap peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait *digitalized assesment* berbasis kahoot dan quizizz. Setelah sesi tanya jawab berakhir maka setiap peserta diarahkan untuk membuat instrumen tes berbasis kahoot dan quizizz.

3) Pukul 11.00- 12.00 WITA: Presentasi

Tim pengabdian memberikan kesempatan yang sama kepada semua peserta pelatihan untuk menyajikan instrumen tes yang telah dibuat dihadapan pemateri dan peserta lainnya.

c. Tahapan Ketiga: Refleksi

Refleksi dilakukan dengan cara pemateri memberikan feedback kepada para peserta pelatihan diakhir sesi kegiatan sehingga peserta mengetahui letak kesalahannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan *digitalized assesment* berbasis kahoot dan quizizz direalisasikan pada Sabtu 25 Februari 2023 yang dihadiri secara luring oleh puluhan peserta. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SD Inpres 10/73 Arallae dengan melakukan beberapa perencanaan agar pelatihan ini dapat berjalan sukses yakni menentukan sasaran peserta, melakukan *audiens* dengan kepala sekolah untuk memperoleh izin tempat berkegiatan, mensosialisasikan kegiatan pelatihan kepada guru-guru SD Inpres 10/73 Arallae, membuat jadwal kegiatan dan menyusun materi pelatihan.

Kegiatan ini diawali dengan pembukaan oleh Juliana sebagai moderator yang akan memandu acara pelatihan kemudian dilanjutkan paparan materi oleh Ibu Irmayanti S.Pd., M.Pd. Adapun beberapa jenis materi yang paparkan yaitu:

- a. Sosialisasi macam-macam digitalized assesment
- b. Tutorial pembuatan akun kahoot dan quizizz
- c. Fitur-Fitur kahoot dan quizizz
- d. Tutorial pembuatan soal-soal dengan menggunakan kahoot dan quizizz

Materi yang disampaikan sesuai dengan kondisi lapangan yakni saat ini guru-guru dituntut agar mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan teknologi. Salah satu kelebihan dari penilaian berbasis digital (*Digitalized Assesment*) yaitu hasil penilaiannya bersifat objektivitas dan meningkatkan motivasi dalam menyelesaikan soal-soal tanpa bantuan orang lain. Disamping itu, seorang guru dapat memberikan soal-soal kepada siswa untuk dikerjakan kapan dan dimana saja serta dinilai lebih ramah lingkungan dibandingkan penilaian dengan menggunakan kertas (Hasanah et al., 2020). Terdapat beragam jenis penilaian berbasis digital (*Digitalized Assesment*) yang dapat digunakan salah satunya yaitu kahoot dan quizizz. Kahoot dan quizizz mempunyai banyak keunggulan yang tidak dimiliki oleh platform penilaian berbasis digital lainnya sehingga keduanya menjadi alternatif guru dalam melakukan penilaian hasil belajar siswa.

Adapun beberapa kelebihan penggunaan kahoot dan quizizz dalam pembelajaran yaitu meningkatkan kualitas belajar siswa dan guru dapat menjadi lebih produktif (Muhammad, 2018). Dalam penelitian (Putra & Afrilia, 2020) dinyatakan bahwa bahwa penggunaan kahoot dapat meningkatkan semangat belajar, pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat pula. Hal ini disebabkan karena kahoot menyediakan pilihan jawaban dengan warna-warni dan gambar serta langsung memperlihatkan nama peserta yang menjawab soal paling cepat dan tepat (Daryanes & Ririen, 2020). Siswa dilatih untuk berfikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal karena soal-soal yang disajikan dalam *game* edukasi kahoot mempunyai alokasi yang terbatas (Wigati, 2019). Selain itu, guru memiliki kemudahan dalam membuat umpan balik terhadap hasil belajar siswa sebab kahoot mempunyai fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal (Bunyamin et al., 2020). Adapun kelebihan penggunaan quizizz yaitu jika kuis telah selesai maka hasil kuisnya dapat di *download* oleh guru untuk mengevaluasi kinerja siswa (Mulyati & Evendi, 2020). selain itu, berdasarkan hasil penelitian (Noor, 2020) penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan presentase ketuntasan siswa sebesar 20% yang semula hanya 48% kemudian meningkat menjadi 68%.

Pada sesi tanya jawab berlangsung, terekam partisipasi aktif peserta dalam melontarkan pertanyaan terhadap materi yang telah dipaparkan. Sesi tanya jawab ini berlangsung selama kurang lebih 30 menit sehingga semua peserta mendapatkan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan.



Gambar 1 Pembukaan Pelatihan Digitalized Assesment Berbasis Kahoot dan Quizizz



Gambar 2 Penyampaian Materi Digitalized Assesment Berbasis Kahoot dan Quizizz



(a)



(b)

Gambar 3 (a) Pelatihan Digitalized Assesment berbasis Kahoot (b) Pelatihan Digitalized Assesment berbasis Quizizz

Setelah sesi tanya jawab berakhir, peserta pelatihan kemudian diarahkan untuk membuat instrumen tes berbasis kahoot dan quizizz sedangkan tim pengabdian memberikan pendampingan kepada peserta yang kesulitan. Peserta yang telah selesai membuat intrumen soal dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil pengembangan instrumen tesnya sedangkan pemateri dan peserta yang lainnya dapat memberikan umpan balik kepada penyaji.

Adapun output dari pelatihan ini yaitu guru-guru SD Inpres mampu menggunakan kahoot dan quizizz dalam membuat penilaian terhadap hasil belajar siswa. Guru-Guru SD Inpres 10/73 Arallae dapat memanfaatkan *digitalized assessment* dengan menggunakan kahoot dan quizizz dalam kegiatan pembelajaran di era digital sehingga dapat mengurangi penggunaan kertas.

Adapun kendala yang dihadapi dalam kegiatan pelaksanaan pelatihan ini yaitu jaringan yang kurang mendukung. Selain itu, dominan guru-guru SD Inpres 10/73 Arallae masih kurang dalam hal penguasaan teknologi sehingga membutuhkan waktu pelatihan yang cukup lama. Berdasarkan rintangan yang dihadapi dalam perealisasiian kegiatan ini maka langkah penyelesaiannya adalah dengan menyediakan wifi sehingga guru-guru yang memiliki jaringan kurang memadai dapat menggunakan wifi sedangkan bagi guru-guru yang kurang penguasaannya tentang teknologi maka diberikan pendampingan oleh tim pengabdian selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Kegiatan pelatihan *digitalized assessment* berbasis kahoot dan quizizz sangat dibutuhkan oleh guru-guru disamping untuk menjawab tuntutan era revolusi industri 4.0 juga untuk meningkatkan kecakapan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga potensi peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan diharapkan dapat melaksanakan kegiatan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru khususnya pelatihan tentang *digitalized assessment*.



Gambar 4 Foto Bersama dengan Peserta Pelatihan Digitalized Assessment Berbasis Kahoot dan Quizizz

4. KESIMPULAN

Pelatihan *digitalized assesment* berbasis kahoot dan quizizz memberikan sumbangsih pengetahuan kepada guru-guru SD Inpres 10/73 Arallae tentang penilaian hasil belajar siswa dengan menggunakan teknologi. Hal ini tampak dari kemampuan guru-guru memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam kahoot dan quizizz dalam membuat soal-soal penilaian hasil belajar siswa. Kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik karena memperoleh dukungan penuh oleh pihak sekolah mitra yakni SD Inpres 10/73 Arallae. Walaupun ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaannya namun dapat segera diminimalisir sehingga memperoleh apresiasi dari peserta pelatihan. Setelah pelatihan ini berlangsung, tim PkM tetap melakukan pendampingan terhadap guru-guru yang telah mengikuti pelatihan yang masih kesulitan dalam mengoperasikan kahoot dan quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik PPKn*, 6(2), 215.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas: Jurnal Kehumasan*, 3(1), 48.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup

- Biologi di SMA Negeri 1 Muncar. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Mahasiswa. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 186.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hasanah, U., Edwita, & Januar, A. (2020). Pelatihan Pengembangan Digital Assesment bagi Guru Sekolah Dasar di Kepulauan Seribu. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 344. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jb.v14.448>
- Muhammad, Y. M. (2018). Implementation of Kahoot Aplication to Improving of Interest of Education Learning (Experimental Research In Class XI of SMA Negeri 1 Garut. *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 79.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematik*, 3(1), 66.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalm Penilaian Pembelajaran pafda Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-QALASADI*, 4(2), 110.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, & Suliyanti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 57. <https://doi.org/https://doi.org/10.35878/guru/v2.il.335>
- Rohmah, B. F. (2022). Analisis Aplikasi Penilaian Pembelajaran MI/SD Berbasis Digital. *Jurnal El-Aulady: Kajian Pendidikan Dasar Madrasah*, 1(1), 13.
- Sawitri, D. (2019). Revolusi Industri 4.0: Big Data Menjawab Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 4(3), 2.
- Surya, A. S. P., & Rizal, F. (2019). Hubungan Kemampuan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) terhadap Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak (MDPL) Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (TDPIB) di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. *Journalof Civil Engineering and Vocational Education*, 6(1), 5. <https://doi.org/http://ejournal.unp.ac.id/index.php/cived/article/view/104941>
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 458. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>