



Pelatihan Penggunaan Kahoot dalam Assessment Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD Inpres 10 Talise

Amalia Buntu¹, Rafiqa², Nurul Afiat³, Zulaikhah Dwi Jayanti⁴

Universitas Tadulako, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail : amabuntu16@gmail.com¹, rafiqaikha3@gmail.com², nurulafiat22@gmail.com³,
zulaikhahjaya27@gmail.com⁴

Abstrak

Era digital ditandai dengan perkembangan Teknologi dan Informasi secara global dan signifikan. Perkembangan ini memungkinkan kita untuk perlu mengoptimalkan pemanfaatannya dalam bidang Pendidikan. Pemanfaatan ini dapat berupa adaptasi media untuk assesmen pembelajaran agar dapat mengikuti perkembangan teknologi dan informasi salah satunya dengan menggunakan platform aplikasi Kahoot. Kahoot memberikan kemudahan dan kesempatan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik karena menekankan pada gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang mereka lakukan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi guru menggunakan platform Kahoot dalam membuat assesmen pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Pelatihan dihadiri oleh para guru SD Inpres 10 Talise dan dilakukan dalam 4 tahap yaitu observasi, pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Kegiatan pelatihan sangat direspon dengan baik oleh peserta yang ditandai dengan keaktifan dan kegembiraan selama mengikuti pelatihan, demonstrasi dan pendampingan. Hasil yang diperoleh dari pelatihan yaitu para guru memperoleh kemampuan baru dalam menggunakan dan membuat kuis dengan platform Kahoot yang terbukti dengan adanya akun yang telah dibuat para guru. Akhirnya melalui pelatihan penggunaan Kahoot mampu memberikan pengetahuan dan keterampilan baru kepada para guru untuk mengikuti perkembangan era digital sehingga dapat meningkatkan literasi digital serta menciptakan kondisi kelas yang lebih menyenangkan dan memberikan kemudahan dalam melakukan assesmen pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Kahoot, Literasi digital, Assesmen Pembelajaran, Pelatihan.

Abstract

The digital era is characterized by significant global developments in Technology and Information. This progress requires us to optimize its use in the field of Education. This utilization can take the form of adapting media for learning assessments to keep pace with technological and informational advancements, one of which is using the Kahoot application platform. Kahoot provides convenience and opportunities for teachers to create enjoyable and engaging learning experiences for students, emphasizing active participation and competition among peers in the learning process. The aim of this activity is to enhance digital literacy and teachers' competencies in using the Kahoot platform to create more engaging and efficient learning assessments. The training was attended by teachers from SD Inpres 10 Talise and was conducted in four stages: observation, training, mentoring, and evaluation. The training activities received positive responses from participants, as evidenced by their enthusiasm and engagement during the training, demonstrations, and mentoring sessions. The outcomes of the training indicate that teachers acquired new skills in using and creating quizzes with the Kahoot platform, as demonstrated by the accounts they created. Ultimately, through the Kahoot training, teachers gained new knowledge and skills to keep up with the developments of the digital era, thereby enhancing digital literacy and creating a more enjoyable classroom environment that facilitates learning assessments.

Keywords: Kahoot, Digital literacy, Learning assessment, Training.

Copyright (c) 2024 Amalia Buntu, Rafiqa, Nurul Afiat, Zulaikhah Dwi Jayanti

✉ Corresponding author

Address : Universitas Tadulako

Email : amabuntu16@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1024>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi memiliki kemajuan yang sangat pesat dan signifikan dari waktu ke waktu. Kemajuan tersebut ditandai dengan pemanfaatan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada beberapa aspek kehidupan secara global. Perkembangan penggunaan TIK salah satunya dilakukan pada bidang Pendidikan. Pendidikan yang merupakan bentuk usaha dalam rangka mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, dan/atau pelatihan untuk mencapai masa depan harus disertai dengan pemanfaatan kemajuan teknologi (Darmawan, 2011). Hal ini memiliki dampak pada perubahan mendasar beberapa aspek seperti cara mengajar guru, cara belajar peserta didik dan manajemen sekolah dari keadaan yang sudah ada sebelumnya (Dewi & Hilman, 2018).

Pemanfaatan TIK dalam bidang Pendidikan masih perlu untuk dioptimalkan dengan cara mendorong digitalisasi dalam pembelajaran (Nelga et al., 2022). Hasil dari penggunaan digitalisasi TIK diharapkan mampu membuat proses pembelajaran disekolah menjadi lebih praktis, efisien dan menyenangkan (Jamiludin et al., 2020). Optimalisasi digitalisasi pada bidang Pendidikan dapat dilakukan salah satunya dengan meningkatkan literasi digital pada pelaku Pendidikan terutama di kalangan guru. Guru harus mampu menggunakan TIK sebagai sumber belajar dan menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi (Restiyani, 2015). Pembelajaran yang inovatif, kreatif dan

menyenangkan sangat penting karena dapat membantu siswa berhasil dalam pembelajaran, memecahkan masalah, menciptakan Solusi dan memberikan rasa senang dan puas pada diri siswa. Hal ini menjadi penyebab pentingnya literasi digital dalam proses pembelajaran.

Literasi digital diartikan sebagai kemampuan dalam memahami, menganalisis, mengatur dan mengelola serta mengevaluasi informasi melalui teknologi digital secara efektif dan efisien (Prihatini & Muhid, 2021). Lebih lanjut literasi digital juga dipahami sebagai kemampuan untuk berkreasi dan berbagi model dan format, dan mampu untuk memahami kapan dan bagaimana penggunaan teknologi digital untuk mendukung proses tersebut (Kamarudin et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menciptakan era baru dalam Pendidikan salah satunya dengan munculnya internet dan smartphone (Ashari et al., 2024). Siswa saat ini dapat mengakses berbagai sumber belajar dari seluruh dunia tanpa harus berada di lokasi fisik yang sama dengan guru atau sekolah. Sehingga penggunaan teknologi ini memungkinkan pembelajaran yang adaptif sesuai perkembangan kompetensi yang diinginkan. Perkembangan kompetensi dan tuntutan kemampuan pada abad 21 menjadikan literasi digital menjadi salah satu prasyarat penting yang harus dimiliki oleh guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi (Wang & Lieberoth, 2016). Guru harus mampu memahami pemanfaatan dan penggunaan alat digital dalam proses pembelajaran sebelum mengajarkannya kepada peserta didik (Yuliawati et al., 2021).

Salah satu contoh aplikasi digital yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi Kahoot. Implementasi ini digunakan sebagai alat evaluasi atau assessment dalam pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pengajar karena menekankan pada gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang mereka (Bunyamin et al., 2020). Kahoot adalah platform aplikasi yang bisa digunakan oleh berbagai Tingkat usia dengan fitur menarik dan mudah digunakan mulai dari Tingkat sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa (Licorish et al., 2017). Implementasi aplikasi Kahoot sangat menyenangkan karena dapat menampilkan kuis dan hasil kuis pada layar di kelas sehingga menjadi motivasi belajar siswa untuk memperoleh poin (Andari, 2020). Penggunaan Kahoot dapat dilakukan dalam assesmen pembelajaran karena akan membuat guru melakukan penilaian secara lebih efisien dan menghemat waktu pemeriksaan karena nilai siswa akan secara otomatis ditampilkan.

Observasi yang dilakukan dilapangan menunjukkan saat ini beberapa guru di sekolah mitra masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Sehingga sebagian guru masih minim memanfaatkan teknologi sebagai assesmen pembelajaran. Guru masih mengandalkan media evaluasi dan assesmen pembelajaran yang sudah ada tanpa emmanfaatkan potensi teknologi

sehingga pengalaman belajar siswa terkesan monoton dan membosankan.

Berdasarkan tuntutan pembelajaran, permasalahan di sekolah mitra serta potensi yang dimiliki oleh sekolah mitra maka tujuan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Kahoot dalam assesmen pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital guru-guru yang ada di SDN Inpres 10 Talise Palu. Dengan pendekatan ini diharapkan assesmen pembelajaran yang ada di sekolah mitra dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, efektif dan efisien bagi siswa.

METODE

Kegiatan pelatihan penggunaan kahoot sebagai assessment pembelajaran dilaksanakan pada bulan Juli 2024 dengan kelompok sasaran Guru SD Inpres 10 Talise Kota Palu. Kegiatan ini menggunakan metode pendekatan *participant active learning* (peserta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pelatihan) yang dilaksanakan secara offline. Bentuk kegiatannya berupa pelatihan yang disampaikan oleh pemateri secara langsung interaktif, tanya jawab dan diskusi, serta praktik dan pendampingan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di sekolah.

Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan berikut: a) Observasi/Perencanaan. Tahap observasi pada kegiatan ini dilakukan untuk melihat permasalahan dan potensi sekolah dalam menjawab permasalahan tersebut. Selanjutnya perencanaan diawali dengan membuat kesepakatan kegiatan antara pihak sekolah mitra

dan tim pengabdian, pengumpulan sumber rujukan/studi literatur, perencanaan materi dan pendampingan. b) Pelatihan aplikasi Kahoot. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemaparan materi dan pemberian pelatihan. Pada tahapan ini tim pengabdian akan memberikan penjelasan dan contoh demonstrasi mengenai penggunaan Kahoot di depan kelas. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab mengenai pelatihan Kahoot. c) Pendampingan kegiatan. Bentuk pendampingan yang dilakukan berupa pembuatan kuis dan ujicoba hasil. Produk hasil pelatihan dan pendampingan ini berupa instrument penilaian pembelajaran. Para peserta melakukan implementasi pemanfaatan Kahoot sebagai assesmen pembelajaran secara langsung Bersama tim sejawat dan tim pengabdian. d) Evaluasi kegiatan. Pada tahap evaluasi, tim pengabdian akan menanyakan kendala-kendala yang dihadapi oleh para guru yang berkaitan dengan penggunaan dan pemanfaatan Kahoot dalam assesmen pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan Kahoot dalam assesmen pembelajaran pada guru-guru SD Inpres 10 Palu dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu: observasi/perencanaan, pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Tahap observasi dan perencanaan diawali dengan melakukan observasi agar bisa mengetahui fenomena yang ada di sekolah dengan cara diskusi dan tanya jawab bersama kepala sekolah dan guru-guru. Hasil observasi yang dilakukan kami memperoleh data bahwa guru di sekolah mitra, masih sangat kurang dalam

pemanfaatan teknologi di kelas. Padahal potensi sumber daya manusia di sekolah memiliki potensi yang cukup baik. Sebagian besar guru juga mampu menggunakan laptop dan *smart phone*. Hasil observasi mengenai kekurangan dan kelebihan mitra menjadi alasan pihak mitra dan peneliti untuk melakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan Kahoot. Tahap perencanaan kegiatan meliputi persiapan-persiapan yang berkaitan dengan kegiatan pengabdian seperti menentukan waktu pelaksanaan, target peserta, penyiapan materi berupa bahan tayang, modul, absensi dan administrasi lain yang diperlukan.



Gambar 1. Observasi dan Perencanaan kegiatan

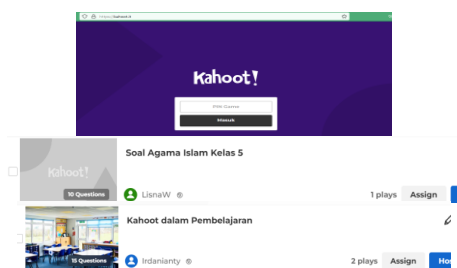
Kegiatan pelatihan dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama dan secara tatap muka sebanyak 1 kali pada hari pertama. Tahapan pelatihan kegiatan tersebut diantaranya: a) pemaparan serta penjelasan tim pengabdian berupa poin-poin penting pembelajaran menarik dan aplikasi Kahoot dalam assesmen pembelajaran; b) memberikan pengarahan mengenai langkah-langkah dalam pengoperasian Kahoot. Tahapan ini bertujuan untuk menjelaskan cara membuka dan menggunakan aplikasi Kahoot baik melalui laptop

maupun Hp android. c) demonstrasi Kahoot dilakukan secara langsung di depan guru-guru. Pada demonstrasi ini guru bertindak sebagai siswa yang mengerjakan contoh kuis yang diberikan timpengabdian. Selanjutnya dilakukan tanya jawab dan diskusi.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan

Tahap ketiga setelah pemberian materi pelatihan yaitu kegiatan pendampingan. kegiatan pendampingan dilakukan pada hari selanjutnya. Pendampingan dilakukan secara langsung untuk mengajari guru membuat assesmen berbasis Kahoot meliputi: a) Para guru dibagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok akan didampingi oleh 1 orang tim pengabdian. Setiap tim pengabdian akan mendampingi kelompok guru untuk diarahkan membuat akun, pertanyaan atau kuis yang akan dimasukkan kedalam platform Kahoot. b) guru melakukan praktik saat kuis telah selesai dibuat dimana beberapa guru bergantian sebagai host kuis dan siswa (peserta). c) masing-masing guru sudah memiliki akun Kahoot yang siap dipraktikan dalam kegiatan belajar dikelas masing-masing.



Gambar 3. Platform Kahoot



Gambar 4. Pendampingan Kahoot

Tahap akhir kegiatan yaitu kegiatan evaluasi. Kegiatan akhir dari pengabdian ini dilakukan secara daring/online dimana evaluasi dilakukan tim pengabdian dengan cara menanyakan kepada kepala sekolah mengenai kendala-kendala yang mungkin muncul dan dilaporkan para guru setelah menerapkan Kahoot dalam pembelajaran. Selanjutnya kami juga berdiskusi mengenai pemecahan masalah yang kemungkinan dapat dilakukan dan diatasi. Beberapa kendala yang ditemukan meliputi: a) mati lampu akibat turun daya dikelas saat penggunaan aplikasi dapat diatasi dengan mematikan beberapa peralatan lain yang tidak digunakan. b) guru yang masih sering lupa cara melihat skor di aplikasi, dapat diatasi dengan

berkomunikasi dan berlatih Bersama teman sejawat. c) Sebagian siswa ada yang tidak memiliki atau membawa smartphome disekolah, hal ini dapat disiasati dengan membentuk kelompok ut mengerjakan kuis, memberikan kuis dirumah melalui fitur yg ada di platform Kahoot.

SIMPULAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan Kahoot dalam assessment pembelajaran dapat menarik kesimpulan bahwa kegiatan ini mampu menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat assesmen pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan efektif terutama aplikasi Kahoot. penggunaan Kahoot di kalangan guru-guru masih memiliki kendala namun dapat diatasi atau dipecahkan Bersama dari pihak sekolah. Secara keseluruhan pelatihan berjalan baik, lancar, guru menerima dan termotivasi menggunakan teknologi pembelajaran di dalam kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan dan haturkan kepada Pimpian universitas Tadulako, Lembaga penelitian dan pengabdian Masyarakat, Dekan FKIP, Tim pengabdian Masyarakat serta Mitra sekolah yang telah memberikan izin administratif sehingga pengabdian dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi*

Pendidikan Fisika, 6(1), 135.

Ashari, A., Buntu, A., Windarsih, Y., & Trianto, M. (2024). Pendampingan Penggunaan Platform Gamifikasi Untuk Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Abdidas*, 5(1), 26–32.

Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.

Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2018). Indonesian Journal Of Primary Education Penggunaan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar. © 2018-Indonesian Journal Of Primary Education, 2(2), 48–53.

Jamiludin, J., Darnawati, D., Uke, W. A. S., & M, A. P. A. (2020). Pelatihan Media Kahoot Pada Guru Dalam Proses Evaluasi Belajar. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 63.

Kamarudin, K., B, F., Suardin, S., Manan, M., Natsir, S. R., Suarti, S., & Syamsurijal, S. (2022). Penguatan Literasi Media Yang Berbasis Digital. *Jurnal Abdidas*, 3(4), 732–738.

Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). “Go Kahoot!” Enriching Classroom Engagement, Motivation And Learning Experience With Games. *Proceedings Of The 25th International Conference On Computers In Education, Icce 2017 - Main Conference Proceedings, December*, 755–764.

Nelga, I. C., Rina, R., & Jamin, H. (2022). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 14(2), 129–141.

Prihatini, M., & Muhid, A. (2021). Literasi Digital Terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam Di Kalangan Remaja Muslim Kota. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 6(1), 23–40.

Restiyani, R. (2015). Profil Pemanfaatan

597 *Pelatihan Penggunaan Kahoot dalam Assessment Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD Inpres 10 Talise – Amalia Buntu, Rafiq, Nurul Afiat, Zulaikhah Dwi Jayanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1024>

Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran Oleh Guru Biologi. *Edusains*, 6(1), 49–66.

Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The Effect Of Points And Audio On Concentration, Engagement, Enjoyment, Learning, Motivation, And Classroom Dynamics Using Kahoot! *Proceedings Of The European Conference On Games-Based Learning, 2016-Janua*(October), 738–746.

Yuliawati, S., Suganda, D., & Darmayanti, N. (2021). Penyuluhan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Smp Di Kota Sukabumi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 477.