

**PENDAMPINGAN PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT
SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN DIGITAL
PADA GURU SD NEGERI 5 LES**

**I Komang Sugi Partawan¹, Ida Ayu Made Darmayanti², Trifalah Nurhuda³, Sepriana
Anggraeni Sijabat⁴, Novinda Pradnyani⁵**

¹ Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah FBS Undiksha; ²Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah FBS Undiksha; ³Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah FBS Undiksha; ⁴Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah FBS Undiksha; ⁵Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah FBS Undiksha

Email: ipartawan@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Education in the 21st century is characterized by rapid changes in technology, information, and ways of learning, making digital evaluation an important aspect that supports educators in improving teaching effectiveness and learner learning outcomes. By developing Kahoot App-based participatory evaluation, educators can create digital learning evaluation through a game application that can be utilized to evaluate learner learning outcomes. The purpose of this PkM is to increase the ability and skills of teachers at SD Negeri 5 Les Tejakula District, Buleleng Regency in applying Kahoot Application as a digital learning evaluation. This assistance is carried out through three stages, namely preparation, implementation, and evaluation. PkM succeeded in achieving its objectives very well resulting in a positive impact. Through this mentoring, educators are not only introduced to educational technology, especially innovative digital evaluation such as Kahoot App, but also equipped with practical skills to implement it in daily learning activities.

Keywords: *digital learning, evaluation, Kahoot Application*

ABSTRAK

Pendidikan abad ke-21 ditandai dengan perubahan yang cepat dalam teknologi, informasi, dan cara belajar sehingga evaluasi digital menjadi aspek penting yang mendukung pendidikan dalam meningkatkan efektivitas pengajaran dan hasil belajar peserta didik. Dengan mengembangkan evaluasi partisipatif berbasis Aplikasi Kahoot, pendidik dapat menciptakan evaluasi pembelajaran digital melalui sebuah aplikasi permainan yang dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Tujuan dalam PkM ini untuk meningkatnya kemampuan dan keterampilan guru di SD Negeri 5 Les Kecamatan Tejakula Kabupaten Buleleng dalam mengaplikasikan Aplikasi Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran digital. Pendampingan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendampingan penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran digital ini berhasil mencapai tujuannya dengan sangat baik sehingga menghasilkan dampak positif. Melalui pendampingan ini, pendidik tidak hanya diperkenalkan pada teknologi pendidikan, khususnya evaluasi digital yang inovatif seperti Aplikasi Kahoot, tetapi juga dilengkapi dengan keterampilan praktis untuk mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Kata kunci: *Aplikasi Kahoot, evaluasi, pembelajaran digital*

PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh pendidik adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran adalah proses pemberian pertimbangan mengenai kualitas peserta didik dari hasil belajar yang memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dicapai oleh peserta didik (Gustiawati, 2017). Keadaan ini berbanding lurus dengan tugas dan tanggung jawab pendidik dalam pembelajaran, yaitu mengevaluasi pembelajaran yang termasuk di dalamnya adalah melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik. Prinsip utama dalam proses pembelajaran adalah adanya proses keterlibatan seluruh potensi peserta didik. Proses ini menuntut sikap kritis dari pengajar dan pembelajar (Rohman, 2017). Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan, dan penetapan kualitas (nilai dan arti) pembelajaran terhadap berbagai komponen pembelajaran, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu. Evaluasi pembelajaran yang merupakan proses pemberian pertimbangan mengenai kualitas seseorang dari hasil belajar memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dicapai oleh peserta didik (Gustiawati, 2019).

Di dalam UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 21 dijelaskan evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan. PP.19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab I pasal 1 ayat 17 juga mengemukakan penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal, kompetensi guru SD Negeri 5 Les Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng dalam menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses pembelajaran masih kurang baik. Permasalahan yang ditemui, yaitu guru mengalami kesulitan dalam proses penilaian dan evaluasi, khususnya dalam penilaian keaktifan dan kreativitas. Guru juga merasakan kekurangan waktu dalam proses penyelenggaraan penilaian dan evaluasi pembelajaran. Metode evaluasi pembelajaran yang digunakan oleh guru pun cenderung masih sama dengan kebanyakan sekolah di desa, yaitu menggunakan metode konvensional, seperti evaluasi yang masih menggunakan kertas. Ada beberapa faktor yang menyebabkan guru memilih menggunakan metode ini, yaitu kurangnya pengetahuan guru untuk mencari alternatif metode evaluasi yang lebih interaktif serta kurangnya pengetahuan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran untuk membuat evaluasi pembelajaran digital. Sebagai yang paling berperan penting dalam menentukan kualitas dan masa depan pendidikan di Indonesia, pendidik ditantang untuk bertugas dalam menyediakan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Menurut Pasal 20 Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005, pendidik harus membuat evaluasi pembelajaran sendiri. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses juga turut menegaskan hal ini.

Revolusi industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap perubahan di semua sektor kehidupan. Revolusi industri ini terjadi dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia yang membawa perubahan dalam proses interaksi antara guru, peserta didik, dan media pembelajaran. Pembelajaran banyak yang menggunakan kolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet sehingga menghasilkan moda dalam jaringan (*online learning*), begitupun dengan aktivitas dalam evaluasi pembelajaran, administrasi pendidik serta sistem informasi sekolah. Tenaga pendidik tidak boleh hanya menguasai konten materi, tetapi juga harus

melek digital (literasi digital), menguasai metodologi pengajaran dengan sistem digital, penggunaan media pembelajaran digital, untuk menghadapi arus era masyarakat pendidikan 5.0 (Mahardika, 2023). Dengan mengembangkan evaluasi partisipatif berbasis Aplikasi Kahoot, pendidik dapat menciptakan evaluasi pembelajaran digital melalui sebuah aplikasi *game* yang dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi hasil belajar serta media dalam belajar.

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 yaitu <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. *Platform* serta seluruh fiturnya dapat diakses dan digunakan secara gratis (aplikasi basis). Keistimewaan *platform* ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok maupun individu serta terkoneksi melalui jaringan internet.

Proses evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia pada laman-laman situs internet bereputasi atau terpercaya. Beberapa peralatan perlu dipersiapkan sebelum proses evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Kahoot agar memperoleh interaksi evaluasi yang optimal, seperti: (a) proyektor (*overhead projector*) dan layar. (b) telepon pintar (*smartphone*), tablet atau laptop, serta (c) Koneksi internet yang kuat dan reliabel. Jika perlengkapan di atas telah terpenuhi, kegiatan menggunakan Kahoot selanjutnya dapat dilakukan dengan proses pembuatan kuis (*quiz*). Pada tahapan ini, ada dua metode untuk membuat kegiatan evaluasi, yaitu menggunakan komputer dan telepon pintar (*smartphone*).

Dalam hal keterbatasan waktu, guru dapat melaksanakan program evaluasi pembelajaran

dengan langsung memberikan evaluasi kepada peserta didik dengan Aplikasi Kahoot sehingga serta merta mengetahui hasil dari jawaban peserta didik. Oleh sebab itu, judul pengabdian ini adalah “Pendampingan Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran Digital pada Guru SD Negeri 5 Les”.

METODE

Pemecahan masalah dalam Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berpijak pada evaluasi pembelajaran. Dasar pemikiran yang melandasi kerangka pemecahan masalah adalah aplikasi dapat diberdayakan untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, terutama evaluasi pembelajaran digital. Di dalam Pengabdian kepada Masyarakat PkM ini, masalah evaluasi pembelajaran dipecahkan dengan pertimbangan bahwa aplikasi dapat mengatasi kurang inovatifnya penggunaan teknologi pendidikan, khususnya evaluasi pembelajaran digital. Teknologi pendidikan, yaitu Aplikasi Kahoot dipersiapkan menjadi evaluasi digital dalam pembelajaran di sekolah.



Gambar 2.1 Kerangka Pemecahan Masalah

Permasalahan dan situasi yang telah diuraikan tersebut menjadi suatu dorongan untuk melaksanakan PkM ini sehingga dapat membantu mengatasi persoalan-persoalan pengembangan evaluasi digital dengan memanfaatkan Aplikasi Kahoot. Dalam rangka memecahkan masalah, Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan beberapa metode. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan kegiatan pendampingan penggunaan Aplikasi

Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran digital. Materi-materi yang berhubungan dengan penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran digital, seperti pengertian evaluasi pembelajaran digital, pentingnya evaluasi pembelajaran digital, dan langkah-langkah penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran digital diberikan pada pendampingan ini. Pendalaman dan apresiasi juga dilakukan melalui forum diskusi dan aktivitas evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring yang berlokasi di SD Negeri 5 Les Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng. Sejalan dengan cara pemecahan masalah yang ditempuh, sejumlah metode diterapkan dalam kegiatan ini. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, studi kasus, dan metode penugasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

“Pendampingan Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran Digital pada Guru SD Negeri 5 Les” telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta tentang penggunaan teknologi dalam pengajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Hasil kegiatan “Pendampingan Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran Digital pada Guru SD Negeri 5 Les” ini mencakup tiga aspek utama, yaitu perencanaan matang untuk memastikan relevansi dan efektivitas materi pendampingan, pelaksanaan pendampingan terstruktur dan interaktif yang memfasilitasi keterlibatan pendidik, serta evaluasi menyeluruh yang mengukur kegiatan pendampingan, yaitu pemahaman dan penerapan Aplikasi Kahoot dalam pengajaran. Berdasarkan tahapan-tahapan ini, keberhasilan kegiatan serta identifikasi langkah-langkah untuk pengembangan lebih lanjut didapatkan.



Gambar 3.1 Pengenalan Kahoot

Dengan melibatkan para pendidik dalam berbagai sesi, mulai dari pengenalan aplikasi, praktik membuat kuis hingga diskusi antarpendidik, pendampingan ini nantinya mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif. Setiap langkah dirancang untuk memastikan pendidik tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat langsung menerapkan pengetahuan yang diperolehnya dalam konteks pengajaran mereka. Berikut adalah analisis menyeluruh mengenai hasil kegiatan pendampingan ini.



Gambar 3.2 Praktik Membuat Kuis

Peningkatan Pemahaman Teknologi Pendidikan. Salah satu hasil utama dari Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) adalah peningkatan pemahaman para pendidik tentang Aplikasi Kahoot sebagai alat pendidikan. Para pendidik diperkenalkan berbagai fitur aplikasi, seperti pembuatan kuis, penggunaan elemen multimedia, dan pengaturan permainan. Dengan pemahaman yang lebih baik, pendidik merasa lebih percaya diri untuk mengintegrasikan Aplikasi Kahoot dalam pengajaran mereka.

Keterampilan Praktis dalam Menyusun Kuis. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini juga

memberikan kesempatan kepada pendidik untuk belajar langsung cara membuat kuis di Aplikasi Kahoot. Sesi praktik pada pendampingan ini tidak hanya mengajarkan langkah-langkah teknis, tetapi juga mendorong pendidik merancang kuis yang relevan dengan materi pelajaran. Banyak peserta berhasil membuat kuis yang siap digunakan dalam kelas, yang mencerminkan pula pemahaman mereka terhadap konten serta kreativitas dalam pengajaran.

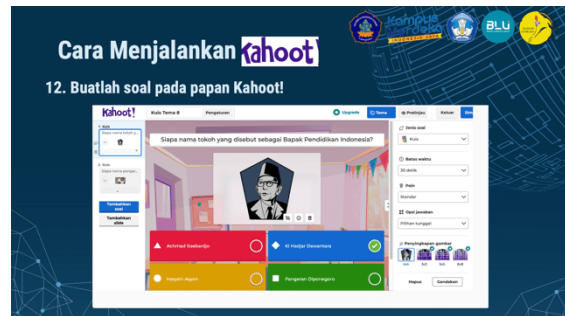
Banyak pendidik yang menyatakan bahwa mereka ingin segera menerapkan metode ini di kelas. Antusiasme ini tidak hanya terlihat dari wajah-wajah ceria mereka, tetapi juga dari diskusi yang bersemangat mengenai bagaimana mereka dapat mengadaptasi kuis untuk memenuhi kebutuhan peserta didik mereka. Dengan berpartisipasi dalam permainan, pendidik dapat merasakan dinamika dan interaksi yang terjadi, serta mendiskusikan strategi untuk meningkatkan partisipasi peserta didik. Mereka juga melakukan refleksi atas pengalaman simulasi dan strategi yang telah dibahas. Saat keluar dari sesi ini, pendidik diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang Aplikasi Kahoot yang dapat digunakan secara efektif di kelas dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.



Gambar 3.3 Simulasi Permainan

Peningkatan Interaksi dan Keterlibatan Peserta Didik. Dari diskusi yang terjadi selama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, para pendidik menyadari bahwa penggunaan Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan interaksi dan

keterlibatan siswa di kelas. Dengan menggunakan kuis yang interaktif, peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk berpartisipasi. Hal ini merupakan hasil yang sangat positif, terutama dalam konteks pendidikan saat ini, bahwa keterlibatan peserta didik sangat penting untuk efektivitas pembelajaran.



Gambar 3.4 Materi Pendampingan

Berbagi dan Berkolaborasi Antarguru. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini turut memberikan pendidik kesempatan untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi dalam mengajar. Diskusi mendalam ini tidak hanya memperkaya wawasan pendidik, tetapi juga menciptakan jaringan dukungan antarmereka. Banyak pendidik yang merasa lebih terhubung satu sama lain dan berkomitmen untuk saling mendukung dalam penerapan Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran nanti.

Rancangan dan Rencana Implementasi di Kelas. Hasil positif lainnya dalam Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah rencana implementasi yang jelas dari setiap pendidik. Mereka mengatakan dengan lantang bahwa setelah pendampingan, pendidik akan merencanakan dan merancang penggunaan Aplikasi Kahoot dalam waktu dekat, bahkan beberapa dari mereka sudah mulai menyusun kuis yang sesuai dengan materi ajar. Ini menunjukkan bahwa pendampingan tidak hanya memberikan teori dan praktik, tetapi juga memupuk motivasi secara eksternal dan internal para pendidik untuk langsung menerapkannya.



Gambar 3.5 Rancangan Template Kuis Aplikasi Kahoot Peserta (Guru SD Negeri 5 Les)

Balikan Positif dari Peserta. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini juga melahirkan umpan balik yang berasal dari pendidik dalam menunjukkan tingkat kepuasan mereka yang cenderung tinggi. Banyak pendidik mengapresiasi metode pengajaran yang dinilai interaktif, bahkan sesi praktik dianggap sangat membantu mereka. Pendampingan ini juga memberi mereka banyak ide baru untuk meningkatkan pembelajaran siswa serta dapat menyukkseskan suasana kelas yang jauh lebih menyenangkan.



Gambar 3.6 Integrasi dalam Kurikulum

Kesadaran akan Teknologi dalam Pendidikan. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini mampu meningkatkan kesadaran para pendidik

akan pentingnya teknologi dalam pendidikan Abad ke-21 (modern). Mereka memahami bahwa penggunaan alat seperti Aplikasi Kahoot tidak hanya sebuah opsi, tetapi juga sebuah kebutuhan primer untuk menghadapi tantangan pendidikan saat ini. Kesadaran ini menjadi fondasi mereka untuk pengembangan keprofesionalannya dengan lebih lanjut di bidang teknologi pendidikan.



Gambar 3.7 Kegiatan Tanya Jawab

Komunitas Belajar yang Berkelanjutan. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini membuka jalan bagi pembentukan komunitas belajar di antara para pendidik. Melalui diskusi-diskusi berkelompok saat sesi pendampingan dan praktik, mereka mampu terus bertukar ide secara konsisten, berbagi pengalaman satu sama lain, dan saling memberikan dukungan. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa kompetensi yang mereka peroleh tidak hanya berhenti di pendampingan, tetapi dapat berkembang lebih jauh.

Hasil Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menunjukkan bahwa tidak hanya berhasil dalam mencapai tujuan awal, tetapi juga memberikan dampak positif yang luas bagi para pendidik dan siswa pada akhirnya. Melalui pemahaman yang meningkat, keterampilan praktis yang diperoleh, dan rencana implementasi yang jelas, Aplikasi Kahoot dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas evaluasi pengajaran. Dengan dukungan yang tepat dan kesempatan untuk terus belajar, penggunaan teknologi pendidikan dapat membawa perubahan positif dalam pengalaman belajar siswa di kelas.

SIMPULAN

“Pendampingan Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran Digital pada Guru SD Negeri 5 Les” berhasil mencapai tujuannya dengan sangat baik. PkM ini juga menghasilkan dampak positif, baik pada pendidik maupun proses pembelajaran kepada peserta didik di kelas nantinya. Melalui pendampingan ini, para pendidik tidak hanya diperkenalkan pada teknologi pendidikan yang inovatif, tetapi juga dilengkapi dengan keterampilan praktis untuk mengimplementasikannya dalam pengajaran sehari-hari. Pendampingan Kahoot ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga menginspirasi para pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif untuk peserta didik. Dengan keyakinan yang tinggi, diharapkan penggunaan Kahoot akan membawa perubahan positif dalam kualitas pengajaran dan hasil belajar peserta didik di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini didanai melalui DIPA BLU Nomor: SP DIPA-023.17.2.677530/2024 Revisi 07 tanggal 24 Mei 2024, sesuai dengan Kontrak Pengabdian kepada Masyarakat Nomor: **590/UN48.16/PM/2024**.

DAFTAR RUJUKAN

- _____, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Gustiawati, R., & Julianti, R. R. (2017). *Teachers Competence In Organizing Learning Assessment And Evaluation Of*

Physical Education Vocational High School Teachers In Kabupaten Karawang. The 4th International Conference On Physical Education, Sport And Health (Ismina) And Workshop: Enhancing Sport, Physical Activity, And Health Promotion For A Better Quality Of Life, 908.

- Gustiawati, R., Fahrudin, F., Kurniawan, F., & Indah, E. P. (2019). *Pengembangan Pendekatan Evaluasi the Most Significant Change Technique dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 18(2), 125–129. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v18i2.7624>
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses*.
- Mahardika, A. I., Saputra, N. A. B., Muda, A. A. A., Riduan, A., Luzuardi, N. S., & Nurmalinda, N. (2023). *Pendampingan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Digital Menggunakan Quizizz bagi Guru di Kota Banjarmasin*. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(1), 1-9.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005
- Rohman, A. (2007). “Masalah Pembelajaran dan Pemecahannya”. Makalah pada seminar Nasional Inovasi Pembelajaran, Jakarta.
- Tahalele, I. J. (2016). *Pemanfaatan Media Evaluasi Digital (Doctoral dissertation. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW)*.
- Warsihna, J., & Ramdani, Z. (2020). *Signifikansi kahoot!: Interaksi manusia dan mesin dalam proses*

pembelajaran. *Kwangsana: Jurnal*
Teknologi Pendidikan, 8(2), 154-167.