

**PELATIHAN PEMBUATAN SOAL KOGNITIF MENGGUNAKAN
APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA GURU
SDN LIRBOYO 1 DAN SDN LIRBOYO 2**

Kharisma Eka Putri¹⁾, Kukuh Andri Aka²⁾, Wahid Ibnu Zaman³⁾, Sutrisno Sahari⁴⁾, Novi Nitya Santi⁵⁾, Dhian Dwi Nur Wenda⁶⁾, Rian Damariswara⁷⁾, Ilmawati Fahmi Imron⁸⁾, Nurita Primasatya⁹⁾, Farida Nurlaila Zunaidah¹⁰⁾, Zahara Violina Afya¹¹⁾, Arim Setiawan¹²⁾

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12} *Universitas Nusantara PGRI Kediri*

kharismaputri@unpkediri.ac.id

A B S T R A C K

The COVID-19 pandemic requires technology literacy, especially in the field of education. Various learning media have been developed to maximize online learning activities. One of the learning applications related to online cognitive assessment is the Kahoot application. In the Kahoot application, the teacher can determine the problem model according to the needs to assess students, the various types of questions that can be made in the Kahoot application are choice, multiple, true and false, puzzles and so on. The use of the Kahoot application can display questions along with images, audio and video. In the application, students just open the link provided by the teacher without having to download the Kahoot application. The convenience for the teacher is that the teacher does not have to correct students' answers one by one, because in a systematic way the scores can appear immediately at the end of the work. The purpose of community service activities carried out for teachers at SDN Lirboyo 1 and 2 Kediri is to provide training and assistance to teachers so that teachers can create and package questions with an attractive and efficient appearance using the Kahoot application. The results of the community service carried out showed that 78% of teachers had practiced making questions using the Kahoot application, so it could be interpreted that community service activities had been carried out and received a good response. The training had been carried out well. The results of the questionnaire also show that the application is easy to practice in each class, but there are still some obstacles, namely in the use of the Kahoot application which uses the free version, it cannot choose a more varied question model.

KEYWORD: Training, Application, Kahoot, Evaluation

A B S T R A K

Pandemi Covid 19 mengharuskan untuk melek teknologi, terutama di bidang pendidikan. Berbagai media pembelajaran telah dikembangkan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran daring. Salah satu aplikasi pembelajaran terkait dengan penilaian kognitif secara online adalah aplikasi kahoot. Di dalam aplikasi kahoot Guru dapat menentukan model soal sesuai dengan kebutuhan untuk menilai siswa, macam-macam jenis soal yang bisa dibuat dalam aplikasi kahoot adalah pilihan, ganda, benar salah, puzzle dan lain sebagainya. Penggunaan aplikasi kahoot dapat menampilkan soal beserta gambar, audio dan video. Dalam pengaplikasiannya siswa tinggal membuka link yang diberikan oleh guru tanpa harus mengunduh aplikasi kahoot. Kemudahan bagi guru adalah, guru tidak harus mengoreksi satu persatu jawaban siswa, karena secara tersistem nilai bisa langsung tampil di akhir pengerjaan. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan untuk guru SDN Lirboyo 1 dan 2 Kediri adalah memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru agar guru dapat membuat dan mengemas soal dengan tampilan yang menarik dan efisien menggunakan aplikasi kahoot. Hasil dari pengabdian masyarakat yang dilakukan diperoleh 78% guru telah mempraktikkan pembuatan soal dengan menggunakan aplikasi kahoot, sehingga dapat diartikan bahwa kegiatan pengabdian kepada

masyarakat sudah dilaksanakan dan memperoleh respon yang baik pelatihan telah terlaksana dengan baik. Hasil angket juga menunjukkan bahwa aplikasi mudah dipraktikan di kelas masing-masing akan tetapi masih ada beberapa kendala yaitu dalam penggunaan aplikasi kahoot yang menggunakan versi gratis tidak dapat memilih model soal yang lebih variatif.

KATA KUNCI : Pelatihan, Aplikasi, Kahoot, Evaluasi,

Received: 08-12-2021	Revised: 24-12-2021	Accepted: 24-12-2021	Available online: 24-12-2021
-------------------------	------------------------	-------------------------	--

PENDAHULUAN

(Putri dkk, 2021)menyampaikan bahwa teknologi sangat diperlukan dalam banyak hal terutama untuk kegiatan pendidikan di era revolusi industry 4.0 dan era pandemi covid-19 seperti sekarang ini. Siap tidak siap, mau tidak mau, dan suka tidak suka telah memaksa dunia pendidikan untuk merubah strategi pembelajaran menjadi berbasis teknologi. Kegiatan tatap muka di sekolah pada akhirnya harus diganti dengan sistem pembelajaran non tatap muka atau diistilahkan sebagai Belajar Dari Rumah (BDR). Sehingga diperlukan teknologi untuk mendukung kegiatan BDR, karena kegiatan pembelajaran di rumah telah diterapkan mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi di seluruh penjuru dunia. Hal ini di dasarkan pada surat edaran menteri pendidikan no 4 tahun 2020. Dalam surat edaran disebutkan tujuan dari pelaksanaan BDR merupakan bagaiman memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, untuk melindungi warga satuan pendidikan dari dampak pandemi Covid-19, mencegah penyebar luasan Covid-19 di dalam dunia pendidikan, serta memberi dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua serta lingkungan.

Sekolah telah berusaha menyesuaikan dengan kegiatan belajar dari rumah atau yang juga di kenal sebagai pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pengalaman belajar di dalam lingkungan secara sinkron ataupun asinkron dengan menggunakan perangkat teknologi dari berbagai jenis perangkat pembelajaran yang menunjang misalnya *handphone*, laptop dan lain sebagainya melalui akses internet. Di dalam Lingkungan atau keadaan seperti ini siswa dapat belajar maupun berinteraksi bersama siswa lain dan berinteraksi dengan guru dimanapun siswa berada, Singh & Tuman dalam (Huang et al. 2020). Agar terciptanya pembelajaran daring yang efektif dari pada pembelajaran tatap muka, maka sumber belajar harus memenuhi beberapa kondisi yang mendukung. Kondisi yang mendukung diantaranya adalah yang pertama isi pembelajaran hendaknya dapat menarik perhatian siswa atau sesuai dengan yang diperlukan siswa dalam melakukan pembelajaran daring. Yang kedua yaitu isi mengandung tingkat kesulitan yang sedang dan mempunyai skala yang tepat sesuai dengan aspek kognitif siswa, struktur isi yang sederhana dan jelas sehingga mudah digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Dan yang ketiga isi didesain dengan baik agar pandangan mata siswa menjadi tidak lelah karena sering menghadap ke layar monitor baik layar *handphone* maupun layar leptop, serta yang keempat yaitu

terdapat petunjuk pembelajaran dan penggunaan aplikasi jelas serta mudah dipahami oleh siswa. (Huang, R., Chen, G., Yang, J. 2013).

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Saidah (2017) menyatakan bahwa dalam melakukan kegiatan pembelajaran daring terutama di kabupaten banyuwangi, terdapat kendala diantaranya adalah keberadaan koneksi internet, siswa sulit dalam memahami materi dan tugas yang ada, orang tua pun tidak selalu dapat mendampingi belajar anak-anaknya, dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak sepenuhnya ideal untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring. Kemudian hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru-guru di SDN Lirboyo 1 dan 2 Kediri menyampaikan, dalam melakukan kegiatan pembelajaran selama ini didominasi menggunakan media komunikasi whatsapp, kemudian apabila terkait dengan tugas siswa di minta untuk memfoto hasil pekerjaannya kemudian selanjutnya tugas di koreksi oleh guru baru diperoleh nilai. Hal ini sangat tidak efisien baik bagi guru maupun siswa bahkan orang tua.

Salah satu teknologi yang menarik, mudah dan efisien digunakan adalah teknologi aplikasi berbasis android jenis aplikasi Kahoot. Aplikasi ini adalah salah satu media pembuatan soal secara online yang memudahkan guru dalam menilai hasil pembelajaran terkait aspek kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Putri dkk, 2019) yaitu keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Selain itu Guru dapat memilih model soal sesuai dengan kebutuhan belajar dari siswanya, misalnya menggunakan model pilihan, ganda, benar salah, puzzle atau yang lainnya. Guru juga dapat menampilkan gambar, audio bahkan video dalam soal yang diberikan kepada siswa. Siswa dapat mengerjakan soal melalui link yang di bagikan oleh guru tanpa harus mengunduh aplikasi yang sama tanpa harus mendownload aplikasi. Hasil pekerjaan siswa akan langsung muncul, sehingga guru tidak perlu mengoreksi hasil pekerjaan siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru serta mempraktikkan pembuatan soal dan implementasinya di sekolah dasar. Sehingga guru mendapatkan pengalaman langsung dalam membuat soal melalui aplikasi *Kahoot* bagi guru di SDN Lirboyo 1 dan Lirboyo 2 Kediri.

METODE

Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Lirboyo 1 dan Lirboyo 2 Kediri yaitu sebagai berikut.

1. Membentuk anggota tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari dosen dan mahasiswa, dalam hal ini adalah dosen dan mahasiswa PGSD UNP Kediri.
2. Melakukan koordinasi dengan mitra pengabdian kepada masyarakat yaitu SDN Lirboyo 1 dan SDN Lirboyo 2.
3. Menentukan materi pengabdian kepada masyarakat sesuai hasil diskusi dengan mitra, yaitu terkait evaluasi pembelajaran di masa pandemic.
4. Menentukan media untuk pelaksanaan pelatihan pengabdian kepada masyarakat, yaitu menggunakan media kahoot.

5. Membagi tugas dalam anggota tim yang sudah ada untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, diantaranya sebagai moderator acara, pemateri, fasilitator, korektor, dll.
6. Merealisasikan kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah yang dituju, waktu dan tempat menyesuaikan sekolah mitra.
7. Menjasi fasilitator untuk mendampingi guru dalam membuat soal kognitif dalam aplikasi kahoot.
8. Melakukan kegiatan evaluasi program bersama sekolah mitra untuk tindak lanjut pengabdian yang akan dilakukan sebagai bahan perbaikan untuk pengabdian yang akan dilakukan.

Untuk menyelesaikan masalah pengabdian kepada masyarakat yang diperlukan sebagai pencapaian tujuan kegiatan adalah dengan melakukan pelatihan, pendampingan, dan fasilitasi guru-guru agar bisa mengembangkan soal evaluasi pada khususnya jenis aspek kognitif yang menarik dalam aplikasi kahoot. Acara dilakukan dimulai dengan tahap persiapan kegiatan hingga pelaporan kegiatan yang memerlukan waktu kurang lebih 1 bulan. Pihak-pihak yang mengikuti kegiatan ini adalah: 1. Dosen sebagai pemateri, moderator dan fasilitator, serta mahasiswa sebagai anggota tim mengikuti semua kegiatan sesuai kegiatan yang dilakukan oleh dosen sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman lebih. 2. Guru yang merupakan peserta atau sasaran pengabdian kepada masyarakat yaitu seluruh guru yang ada di lingkungan SDN Lirboyo 1 dan Lirboyo 2 Kediri. Sedangkan untuk perancangan dalam melakukan kegiatan evaluasi dapat diukur melalui angket respon guru setelah melakukan seluruh kegiatan termasuk penerapan aplikasi kahoot di sekolah.

Tujuan dapat tercapai apabila jumlah guru-guru yang sudah membuat soal untuk di diterapkan kepada peserta didik atau siswa. Apabila lebih dari 70 % guru telah menerapkan dan mengisi bukti pelaksanaan berupa screen shot melalui google form dari penyelenggara kegiatan, maka pelatihan ini dapat disimpulkan berhasil. Ketercapaian secara kualitatif dapat dilihat dari respons guru mengenai pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SDN Lirboyo 1 dan Lirboyo 2 Kediri

SDN Lirboyo 1 dan SDN Lirboyo 2 Kediri bertempat di Jl. Semeru 159, Lirboyo, Kec. Mojojoto, Kota Kediri Prov. Jawa Timur. Akreditasi SDN Lirboyo 1 adalah B, sedangkan SDN Lirboyo 2 adalah A. Kedua sekolah tersebut merupakan sekolah mitra dengan prodi PGSD UN PGRI Kediri melalui kegiatan pendidikan, penelitian, maupun pengabdian kepada masyarakat. Kedua sekolah tersebut merupakan sekolah favorit di Kediri raya, para guru sangat antusias dengan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh tim pengabdian PGSD UN PGRI Kediri karena merasa memberikan ilmu yang bermanfaat saat pembelajaran saat ini.

B. Potensi Pengembangan SDN Lirboyo 1 dan 2 Kediri

Potensi pengembangan yang ada di SDN Lirboyo 1 dan Lirboyo 2 Kediri dilakukan dari aspek mengembangkan sumber daya guru yang mempunyai semangat dalam belajar, dan memberikan respon baik saat melakukan dikusi

mengenai kegiatan yang dilakukan. Kepala sekolah dari masing-masing sekolah merespon baik dan mendukung sepenuhnya kegiatan dengan memberi fasilitas pendukung kegiatan yang dilakukan.

C. Solusi Pengembangan (Pemberdayaan) Masyarakat

Di bawah ini merupakan beberapa solusi terkait pengembangan pemberdayaan masyarakat:

1. Membuat dan mengembangkan materi terkait panduan penilaian aspek kognitif dan berbagai bentuk soal evaluasi.
2. Membuat dan menyusun materi mengenai aplikasi kahoot.
3. Melatih dan memfasilitasi guru dalam menyusun soal berbasis aplikasi kahoot.
4. Memfasilitasi guru dalam mengimplementasikan aplikasi kahoot di kelas.
5. Meminta pendapat kepada guru dalam bentuk angket mengenai kegiatan yang dilakukan, sehingga sebagai bahan masukan untuk melakukan pengabdian masyarakat berikutnya.

D. Tingkat Ketercapaian Sasaran Program

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan berikut adalah penjabaran tingkat ketercapaian sasaran program:

1. Keterlaksanaan Kegiatan

Guru yang mengikuti seluruh kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut secara tatap muka berjumlah 23 guru, yaitu 9 guru dari SDN Lirboyo 1 dan 14 guru dari SDN Lirboyo 2 yang kesemua adalah terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran. Kegiatan pengabdian dimulai dari pembukaan acara dan selanjutnya adalah penyampaian materi tentang penyusunan soal kognitif yang di sampaikan oleh Kukuh Andri Aka, M.Pd. Berikutnya guru langsung melakukan praktik penyusunan soal kognitif yang didampingi oleh anggota tim pengabdian masyarakat. Hasil soal yang dibuat kemudian di presentasikan dan selanjutnya di beri masukan oleh tim untuk diperbaiki.

Berikutnya sesi ke-2 adalah penyampaian materi oleh Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. dan sekaligus memberikan pendampingan menyusun soal dalam aplikasi kahoot. Kemudian setelah selesai guru melakukan presentasi simulasi mengenai pembuatan soal melalui aplikasi kahoot. Selanjutnya guru mengimplementasikan soal yang sudah di buat dalam menggunakan aplikasi kahoot untuk siswanya. Setelah melakukan implementasi tahap berikutnya adalah melakukan analisis untuk kemudian di kirim menggunakan google form yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian kepada masyarakat.

Dari total 23 guru sebagai peserta dalam pengabdian kepada masyarakat, sebanyak 18 guru melengkapi isian dalam google form untuk dapat menjawab aplikasi mudahan pembelajaran, kendala dalam menggunakan aplikasi, keunggulan aplikasi, kesan dalam menggunakan aplikasi, saran dan kritik terhadap penggunaan aplikasi kahoot. Dari hasil yang diperoleh kemudian di analisis sehingga menunjukkan 78 % guru sudah mengirimkan dan melengkapi isian google form. Dari hasil tersebut

diperoleh 78% guru dapat menyusun soal dan dapat menerapkan di kelasnya masing-masing.

2. *Kemudahan Penggunaan Aplikasi*

Dari angket yang berbentuk google form diperoleh sebanyak 18 guru menyatakan mudahan menggunakan aplikasi sehingga menunjukkan bahwa 100 % guru menyatakan aplikasi mudah di gunakan. Beberapa guru menyatakan aplikasi kahoot mudah digunakan saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara langsung atau tatap muka dan secara tidak langsung atau daring, hal ini dikarena aplikasi dapat digunakan secara bersama-sama ataupun secara mandiri. Aplikasi kahoot juga sebagai alternatif variasi media pembelajaran terutama terkait dengan evaluasi pembelajaran. Melalui aplikasi kahoot untuk mengetahui hasil belajar yang terkait dengan benar atau salah dapat diketahui dengan lebih cepat. Aplikasi kahoot dapat dikatakan praktis, hal ini dikarenakan guru dapat memonitoring siswa secara langsung dalam mengerjakan soal. Akan tetapi guru menyampaikan dalam angket bahwa masih memerlukan pembiasaaan dikarenakan ada hal yang belum familiar di dalam aplikasi. Serta untuk setting yang ada di aplikasi kahoot masih hanya menggunakan bahasa inggris, sehingga dirasa sulit untuk dipahami.

3. *Kendala Penggunaan Aplikasi Kahoot*

Dari angket dalam bentuk google form diperoleh hasil sebanyak 18 guru yang mengisi, sebanyak 18 guru menyatakan mudah dalam menggunakan aplikasi kahoot, akan tetapi ada beberapa kendala saat menggunakan aplikasi kahoot. Kendala yang pertama menurut pendapat dari beberapa guru dalam menggunakan aplikasi kahoot yaitu membatasi karakter dalam pembuatan soal, kendala yang kedua yaitu guru masih sering lupa mana yang harus diklik ketika login karena banyaknya menu pada tampilan layar hal tersebut terjadi karena belum terbiasa dengan aplikasi baru sehingga masih perlu belajar dalam penggunaan aplikasi tersebut, kendala yang ketiga terkait dengan sinyal yang kurang mendukung sehingga ketika aplikasi kahoot dijalankan tidak stabil, kendala yang keempat yaitu tidak bisa dikerjakan oleh banyak orang secara bersamaan, kendala yang kelima yaitu orang tua siswa yang belum sepenuhnya memahami aplikasi kahoot (terutama kelas bawah), dan kendala keenam HP orang tua atau anak yang belum support terhadap aplikasi kahoot, serta kendala berikutnya adalah memerlukan paket data karena harus online.

4. *Keunggulan Aplikasi*

Sedangkan keunggulan aplikasi saat diterapkan adalah aplikasi kahoot lebih menarik dan mudah untuk dilakukan. Dan lebih seru apabila dilakukan di dalam kelas dan secara live karena bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Game dapat dimainkan tanpa menggunakan aplikasi tertentu. Kemudian untuk peringkat atau tingkatan nilai dapat dilihat setelah pengerjaan soal, sehingga bisa memotivasi siwa untuk lebih giat belajar. Fasilitas yang ada dalam aplikasi kahoot lebih lengkap. Dan setelah selesai mengerjakan soal, hasil dapat di unduh dalam format spread sheet jadi mempermudah guru dalam melihat dan menganalisis hasil belajar siswa.

Dalam aplikasi kahoot terdapat beragam model soal untuk fasilitas yang berbayar, jadi guru bisa mengngembangkan variasi soal. Dalam

membuat soal menggunakan kahoot guru dapat memberi variasi berupa video audio dan gambar visual sebagai salah satu bentuk soal, jadi soal yang di buat tidak membosankan.

5. *Kesan Peserta*

Peserta pelatihan pengabdian kepada masyarakat memberikan kesan yang baik dalam kegiatan yang sudah dilakukan. Pernyataan dari beberapa guru untuk kegiatan yang telah dilakukan berkesan sangat menarik dan menyenangkan. Guru memperoleh pengalaman dan ilmu baru terkait aplikasi kahoot. Guru sangat tertarik dalam mengikuti pelatihan dan menerapkan aplikasi kahoot kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan di SDN Lirboyo 1 dan SDN Lirboyo 2 menghasilkan yaitu guru yang telah menerapkan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran kognitif di kelas sebanyak 78% dan pastinya dalam penggunaan terdapat keunggulan dan kelemahan pada aplikasi kahoot. Dari hasil analisis angket yang disebar melalui google form sebanyak 100% guru sudah menerapkan kahoot dan merasa senang, memudahkan kerja guru dan menarik minat siswa dalam pengerjaan tugas dan pemberian soal evaluasi secara daring. Akan tetapi penggunaan aplikasi kahoot juga terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru yaitu pembatasan karakter dalam pembuatan soal, gangguan sinyal, dan HP yang tidak *support* menggunakan aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Huang, R., Chen, G., Yang, J., & Loewen. 2013. *The New Shape of Learning: Adapting to Social Changes in The Information Society*. edited by R.Huang &J.M Spector. Springer.
- Huang, R. H., D. J. Liu, A. Tlili, J. F. Yang, and H. H. Wang. 2020. "Handbook on Facilitating Flexible Learning during Educational Disruption: The Chinese Experience in Maintaining Undisrupted Learning in COVID-19 Outbreak." in *Smart Learning Institute of Beijing Normal University UNESCO*.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (pp. 1-7).
- Putri, K. E., Santi, N. N., & Sahari, S. (2021). Penyuluhan Kepada Orang Tua Tentang Bijak Mengenalkan Smartphone Pada Anak. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 1(1), 33-41.
- Saidah, Karimatus. 2017. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pengenalan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di SDN Burengan 2 Kota Kediri." *Journal of Chemical Information and Modeling*.