

6102 - Sekar Dwi Ardianti

by Jurnal ABSYARA

Submission date: 29-Dec-22 11:05PM (UTC-0500)

Submission ID: 1990557235

File name: 01._6102_-_Sekar.docx (3.36M)

Word count: 801

Character count: 5269

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Assesment Edutainment Bagi Guru Sekolah Dasar

Sekar Dwi Ardianti*¹, Himmatul Ulya²

Abstrak : Pandemi Covid-19 memberikan dampak penyesuaian pada semua sektor termasuk dalam sektor pendidikan di Indonesia. Untuk mengatasi hal tersebut Pemerintah Indonesia menerapkan pembelajaran secara daring dan luring. Akan tetapi ketidak siapan guru dalam menghadapi perubahan sistem belajar tersebut menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran daring, terutama penggunaan media pembelajaran digital. Sehingga perlu diadakan pendampingan pengembangan media pembelajaran dan asesment yang baik. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pengetahuan kepada guru-guru di SD 2 Pegunungan mengenai pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai sistem Assesment Edutainment. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah dengan memberikan pelatihan interaktif dan pendampingan. Selanjutnya, dalam proses pelatihan ada interaksi dua arah sehingga memberikan kesempatan kepada guru-guru di SD 2 Pegunungan sebagai peserta pelatihan untuk menyumbangkan ide, pendapat, pikiran, dan pengalamannya. Peserta pendampingan terdiri dari 12 guru dan 1 kepala sekolah. Pelaksanaan pendampingan pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai sistem assesment edutainment pada guru di SD 2 Pegunungan dirancang dalam beberapa tahap, antara lain: perencanaan, pelaksanaan, follow up, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru di SD 2 Pegunungan mampu memanfaatkan Kahoot! sebagai sistem assesment edutainment. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian yaitu guru di SD 2 Pegunungan sebanyak 84,6% mampu membuat instrumen dengan aplikasi Kahoot! sebagai sistem Assesment Edutainment pada pembelajaran daring. Pendampingan pemanfaatan aplikasi untuk penilaian pembelajaran secara daring memberikan pengetahuan dan keterampilan guru untuk memanfaatkan dan menyusun penilaian menggunakan aplikasi Kahoot! sebagai sistem Assesment Edutainment pada pembelajaran daring.

Kata kunci: Aplikasi Kahoot!, Assesment Edutainment, Penilaian Daring

Abstract: The Covid-19 pandemic has had an adjustment impact on all sectors, including the education sector in Indonesia. To overcome this, the Government of Indonesia implements online and offline learning. However, the teacher's unpreparedness in dealing with changes in the learning system is one of the obstacles in online education, especially the use of digital learning media. So it is necessary to assist in developing good learning media and assessments. This community service activity aims to teach teachers at SD 2 Pegunungan about using Kahoot! as an Assessment Edutainment system. The method used in this service is to provide interactive training and mentoring. Furthermore, two-way interaction in the training process allows teachers at SD 2 Pegunungan as training participants to contribute ideas, opinions, thoughts, and experiences. The mentoring participants consisted of 12 teachers and the school principal. Implementation of assistance in the use of Kahoot! Software as an edutainment assessment system for teachers at SD 2 Pegunungan was designed in several stages, including planning, implementation, follow-up, and evaluation. The result of this community service activity is that teachers at SD 2 Pegunungan can use Kahoot! as an edutainment assessment system. The results obtained from the community service activities were that teachers at SD 2 Pegunungan were 84.6% able to make instruments using Kahoot! as an Edutainment Assessment system for online learning. Assistance in the use of applications for online learning assessments provides teachers with knowledge and skills to utilize and compile assessments using Kahoot! as an Edutainment Assessment system for online learning.

Keyword: Assessment Edutainment, Kahoot! Software, Online Assesment.

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai salah satu negara yang merasakan pandemi Corona virus Disease (Covid-19). Tidak hanya negara Indonesia saja yang mengalami, bahkan dunia juga merasakan pandemi Covid-19 (Nugraha, 2020). Pandemi Covid-19 memberikan dampak penyesuaian pada semua sektor termasuk dalam sektor pendidikan. Pemerintah berusaha memberikan sebuah kebijakan dengan tujuan untuk memutuskan penyebaran Covid-19 termasuk kebijakan pada bidang pendidikan. Kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona virus Disease (Covid-19) yaitu proses belajar baik dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi untuk dapat dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran daring (dalam jaringan)/jarak jauh (Kemdikbud 2020).

Sistem belajar yang dilakukan secara daring ini digunakan sebagai salah satu solusi untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran dan juga mampu memutus rantai penyebaran Covid-19. (Taufiq 2019) menyampaikan bahwa perlu persiapan yang baik dan matang bagi guru terutama dalam pemanfaatan teknologi untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Dalam proses pembelajaran secara daring ini ternyata ditemui beberapa kendala seperti kurang stabilnya jaringan internet, keterbatasan sarana seperti telepon pintar (smartphone), keterbatasan kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi, dan lain-lain (Paristiawati dkk. 2022). Rigianti (2020) dalam penelitiannya juga menyampaikan bahwa beberapa guru mengalami kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran daring. Kendala yang ditemui guru rata-rata terkait dengan aplikasi pembelajaran, tidak stabilnya jaringan internet, pengkondisian proses pembelajaran, penilaian hasil belajar dan pengawasan siswa.

Pelaksanaan proses pembelajaran secara jarak jauh harus tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Proses penilaian tetap harus dilakukan sebagai bentuk evaluasi dari proses pembelajaran secara jarak jauh yang telah terlaksana. (Ahmad 2020) mengatakan bahwa dibutuhkan inovasi dalam penilaian pembelajaran sebagai asesment alternatif yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan selama pandemi Covid-19. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, guru tidak memiliki kemampuan untuk mengawasi secara penuh proses penilaian pembelajaran selama di rumah. Oleh karena itu, perlu sebuah alternatif penilaian yang dapat dilakukan secara jarak jauh seperti proses penilaian yang dilakukan secara secara real time sesuai jadwal yang telah ditetapkan dan siswa dapat mengerjakannya di rumah.

Pelaksanaan penilaian pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring selama pandemi Covid-19 baiknya dapat dilakukan dengan menarik dan menyenangkan (assessment edutainment). Sistem assessment edutainment dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi penilaian daring yang sudah banyak tersedia di internet sehingga pengerjaan dapat dilakukan sesuai waktu yang ditetapkan dan sesuai batas waktu yang ditentukan (Ardianti & Ulya, 2021). Salah satu aplikasi penilaian secara daring adalah Kahoot!. Kahoot! selain dapat digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran juga dapat membuat proses penilaian lebih menarik dan menyenangkan. Kahoot! dapat digunakan sebagai sebuah penilaian pembelajaran secara daring yang menyenangkan (Irwan, Luthfi, dan Waldi 2019). Dalam aplikasi Kahoot! siswa dapat mengerjakan soal layaknya bermain game, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kahoot! sebagai salah satu jenis penilaian pembelajaran secara daring yang cocok untuk dimanfaatkan guru dalam pembelajaran. Namun kendala yang dihadapi oleh

guru adalah guru belum memiliki pengetahuan dan yang cukup dalam memanfaatkan dan membuat penilaian dalam pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi penilaian secara online.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD 2 Pegunungan diketahui bahwa selama masa pandemi Covid-19 guru memanfaatkan aplikasi whatsapp untuk berbagi informasi kepada siswa dan orang tua siswa di rumah. Materi pembelajaran juga disampaikan oleh guru melalui grup whatsapp. Selain itu, guru juga membuat jadwal kepada siswa untuk dapat datang ke sekolah untuk mendapatkan tugas dari guru kemudian dikerjakan di rumah. Selanjutnya guru memberikan batas waktu pengerjaan tugas tersebut, dan guru menentukan waktu pengumpulan tugas di sekolah. Penilaian juga dilaksanakan oleh guru dengan teknik yang hampir sama. Guru belum memanfaatkan penilaian pembelajaran secara jarak jauh melalui aplikasi penilaian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa penyebab guru belum memanfaatkan aplikasi penilaian pembelajaran secara jarak jauh dikarenakan guru belum cukup pengalaman dalam adaptasi teknologi yang mendadak karena adanya Covid-19. Guru belum memiliki pengetahuan guru dan keterampilan guru dalam pembuatan penilaian pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi.

Berdasarkan permasalahan guru-guru di SD 2 Pegunungan, maka guru SD 2 Pegunungan membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai system assessment edutainment untuk mempermudah pelaksanaan penilaian jarak jauh. Pelatihan ini dapat mendorong guru untuk mengembangkan keterampilannya dalam memanfaatkan aplikasi *Kahoot!* sebagai sistem *assessment edutainment* bagi siswa sekolah dasar. Teknologi Tepat Guna ini dapat diaplikasikan sehingga pemanfaatannya sangat berguna bagi sekolah, masyarakat sekitar dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Tujuan dari kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Sistem *Assesment Edutainment* bagi Guru SD yaitu (1) memberikan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* sebagai sistem *assessment edutainment* untuk penilaian pembelajaran secara daring, (2) memberikan pendampingan pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* sebagai sistem *assessment edutainment* untuk penilaian pembelajaran secara daring.

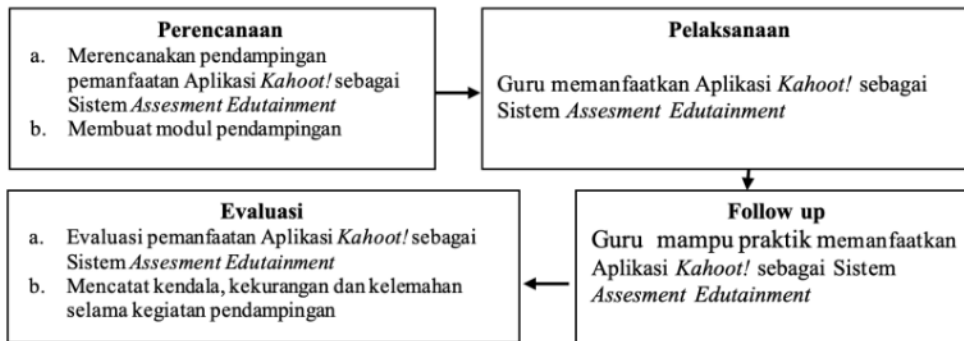
METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Lokasi

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Sistem *Assesment Edutainment* dilaksanakan di SD 2 Pegunungan Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. Pelatihan dilaksanakan selama 1 bulan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berbentuk pelatihan pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* sebagai sistem *Assesment Edutainment* pada pembelajaran daring bagi guru SD 2 Pegunungan. Adapun jumlah guru yang ikut dalam pelatihan dan pendampingan sebanyak 12 orang guru dan 1 kepala sekolah.

Prosedur Pelaksanaan

Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan dalam kegiatan ini adalah 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) Follow up, dan 4) Evaluasi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 1 bulan dan untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Bagan Alur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini menggunakan pendekatan *participant active learning* (peserta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan instrumen penilaian daring). Bentuknya adalah pelatihan interaktif dan pendampingan. Selanjutnya, dalam proses pelatihan dan pendampingan ada interaksi dua arah sehingga memberikan kesempatan kepada guru SD 2 Pegunungan sebagai peserta kegiatan untuk menyumbangkan ide, pendapat, pikiran dan pengalamannya. Adapun metode yang digunakan dalam proses pelatihan dan pendampingan ini adalah 1) ceramah, 2) tanya jawab, 3) diskusi, 4) curah pendapat, 5) studi kasus, dan 6) praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan tim pengabdian melakukan kegiatan perizinan ke sekolah mitra sesuai dengan MoU yang pernah disepakati bersama dan merencanakan kegiatan yang akan dilakukan. Dokumentasi perizinan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Perizinan

Kegiatan yang dilakukan tim pengabdian pada tahap perencanaan antara lain (1) studi lapangan dan analisis kebutuhan berdasarkan fakta lapangan guna menentukan rancangan macam aplikasi penilaian daring untuk sekolah dasar, (2) pengumpulan sumber rujukan dan studi literatur, (3) perencanaan IPTEK (materi praktik dan pendampingan) dari

berbagai literatur tentang pemanfaatan aplikasi dalam penilaian pembelajaran secara daring.

2. Tahap pelaksanaan kegiatan pendampingan

Pada tahap pelaksanaan tim pengabdian memberikan pelatihan dan pendampingan dalam bentuk kegiatan pemaparan materi tentang *assessment edutainment* dengan memanfaatkan aplikasi dalam penilaian pembelajaran secara daring serta penyampaian materi mengenai penggunaan *Kahoot!* untuk penilaian pembelajaran daring. Dokumentasi kegiatan pelaksanaan pendampingan dapat dilihat pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Tim Pengabdian

3. Tahap *follow up* (simulasi praktik pembuatan aplikasi)

Tahap *follow up* kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk pendampingan praktik uji coba pembuatan produk hasil pelatihan. Produk hasil pelatihan dan pendampingan berupa instrumen penilaian pembelajaran daring menggunakan aplikasi Kahoot!. Pada tahap praktik, peserta pengabdian melakukan implementasi pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai sistem *Assesment Edutainment* pada pembelajaran daring pada materi IPA dan Matematika di depan teman sejawat dan tim pengabdian. Tim pengabdian bertugas mendampingi dan mengevaluasi kegiatan simulasi yang dilakukan oleh peserta. Dokumentasi kegiatan praktik dapat dilihat pada Gambar 4 berikut:



Gambar 4. Praktik Pembuatan Assesment Edutainment dengan Aplikasi Kahoot!

4. Tahap Evaluasi Kegiatan

Kegiatan evaluasi ini dilakukan oleh teman sejawat berupa kegiatan saling menilai, memberi saran dan penghargaan atas hasil karya produk peserta pelatihan yang dilakukan dari dan oleh peserta pengabdian. Berdasarkan hasil evaluasi dan pengisian angket pemahaman guru terhadap materi pelatihan diperoleh bahwa sebanyak 84,6% guru mendapatkan pemahaman dalam kriteria baik dan baik sekali. Kegiatan evaluasi juga memiliki tujuan untuk mengumpulkan masukan dari teman sejawat untuk seluruh kegiatan pembuatan instrumen penilaian pembelajaran secara daring dengan aplikasi. Dari hasil evaluasi, diperoleh bahwa kegiatan pendampingan pembuatan instrumen penilaian pembelajaran secara daring dengan aplikasi Kahoot! berjalan dengan lancar, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Guru-guru SD 2 Peganjaran memperoleh: 1) pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* sebagai sistem *Assesment Edutainment* pada pembelajaran daring, dan 2) pembuatan instrumen dengan aplikasi *Kahoot!* sebagai sistem *Assesment Edutainment* pada pembelajaran daring.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan terhadap guru SD 3 Peganjaran dapat diketahui bahwa penggunaan Kahoot! sebagai penilaian secara *online* dan menyenangkan diterima guru dengan baik. Guru antusias dalam berlatih menggunakan aplikasi Kahoot! dalam proses pembelajaran. Penggunaan Kahoot! membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan penilaian secara daring karena aplikasi Kahoot! seolah siswa bermain game. Dalam pembelajaran daring memang lebih cocok ketika menggunakan penilaian secara daring. Hal ini sejalan dengan pendapat Alfarimba, Ardianti, dan Khamdun (2021) bahwa pembelajaran *online* juga menuntut guru untuk mampu melaksanakan penilaian pembelajaran secara *online* juga. Kahoot! sebagai salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses penilaian secara daring. Penilaian daring diharapkan juga menyenangkan, sehingga dalam pengerjaan siswa tidak merasa bosan. Sejalan dengan pendapat Sutisna dan Elkarimah (2021) bahwa penilaian secara daring dengan menggunakan jenis permainan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dan mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran secara daring. Dalam proses pembelajaran daring guru harus mampu membangun kolaborasi baik dengan sesama guru maupun mitra lainnya guna menyukkseskan proses pembelajaran (Suseno dkk. 2022). Guru dapat berkolaborasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sampai pada proses penilaiannya. Hal ini ditujukan supaya siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring dapat termotivasi dan tujuan dari proses pembelajaran juga tercapai.

3 SIMPULAN

Hasil yang dicapai melalui kegiatan pendampingan pembuatan instrumen dengan aplikasi *Kahoot!* sebagai sistem *Assesment Edutainment* pada pembelajaran daring adalah Guru SD 2 Peganjaran memperoleh pengetahuan tentang pembuatan instrumen dengan aplikasi *Kahoot!* sebagai sistem *Assesment Edutainment* pada pembelajaran daring. Guru SD 2 Peganjaran dapat membuat instrumen dengan aplikasi *Kahoot!* sebagai sistem *Assesment Edutainment* pada pembelajaran daring.

PERNYATAAN PENULIS

Artikel dengan judul Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai *Assesment Edutainment* Bagi Guru Sekolah Dasar belum pernah dipublish pada jurnal yang lain.

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.ikipjember.ac.id

Internet Source

5%

2

Ratri Rahayu, Himmatul Ulya. "Pelatihan Aplikasi XRecorder untuk Media Pembelajaran Daring bagi Guru SD", PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 2022

Publication

4%

3

ojs.unpkediri.ac.id

Internet Source

4%

4

jurnal.univrab.ac.id

Internet Source

2%

5

kabar24.bisnis.com

Internet Source

1%

6

digilib.iain-palangkaraya.ac.id

Internet Source

1%

7

jbasic.org

Internet Source

1%

8

logista.fateta.unand.ac.id

Internet Source

1%

9

mediacenter.palangkaraya.go.id

Internet Source

1 %

10

psasir.upm.edu.my

Internet Source

1 %

11

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

1 %

12

Nanang Setiawan, Putri Nur Azizah, Vara Erni Yuanita, Viki Masruroh et al. "Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2021

Publication

1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off