
Optimalisasi Evaluasi Hasil Belajar menggunakan Aplikasi Kahoot! pada Guru Sekolah di Lingkungan Yayasan Wakaf Al Choir Pangeran Jayakarta

Rakhmat Purnomo^{1*}, Tri Dharma Putra², Adi Muhajirin³, R Wisnu Prio Pamungkas⁴

^{1,2,3,4}Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan, Marga Mulya, Kota Bekasi, Jawa Barat 17121. Telp/fax : (021)88955882 / (021)88955871, rakhmat.purnomo@dsn.ubharajaya.ac.id, tri.dharma.putra@dsn.ubharajaya.ac.id, adi.muhammad@dsn.ubharajaya.ac.id, wisnu.prio@dsn.ubharajaya.ac.id

*Korespondensi: rakhmat.purnomo@dsn.ubharajaya.ac.id

Diterima: 17 Oktober 2023 ; Review: 21 November 2023 ; Disetujui: 30 Desember 2023 ; Diterbitkan: 31 Desember 2023

Abstract

Teachers in schools within the Prince Jayakarta Al Choir Waqf Foundation have not used application-based technology in evaluating learning outcomes. So far, learning evaluations have been carried out using paper. This makes the process of evaluating learning outcomes long and the results are not immediately known to students. The aim of this community service is to train teachers to use the Kahoot! to assist teachers in evaluating learning outcomes so that the teacher's work can be optimal. The evaluation results can also be received immediately by all students, and the analysis of the questions can be known right away. The method for implementing this service is by conducting effective training directly using a computer connected to an internet network with stages, (1) Presentation, the material is explained clearly, concisely and concisely, (2) demonstration, the material is demonstrated directly and participants see it, (3) Direct practice, participants immediately practice the material presented, (4) Mentoring, participants are accompanied while doing practice, (5) Demonstration, participants' work is demonstrated in front of the class, and (6) Using Google Classroom to find out the progress of learning outcomes, discussions, and ongoing assistance. The result of this service activity is that participants can use the Kahoot! to evaluate learning outcomes starting from creating an account, creating various types of questions by entering text, images, formulas, and running them, as well as finding out the results and evaluating the questions on the spot. Participants are greatly helped in making evaluations of learning outcomes that are interesting, easy and fast.

Keywords: Optimization, Evaluation, Learning Results, Kahoot!, Teacher, Waqf Al Choir Pangeran Jayakarta

Abstrak

Para guru di sekolah dalam lingkungan Yayasan Wakaf Al Choir Pangeran Jayakarta belum menggunakan teknologi berbasis aplikasi dalam mengevaluasi hasil belajar. Selama ini, evaluasi belajar dilakukan menggunakan kertas. Hal ini membuat proses evaluasi hasil belajar lama dan tidak segera diketahui hasilnya secara langsung oleh peserta didik. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah melatih para guru menggunakan Aplikasi Kahoot! untuk membantu melakukan evaluasi hasil belajar sehingga pekerjaan guru dapat optimal. Hasil evaluasi juga dapat langsung diterima oleh semua peserta didik, dan analisis soal dapat diketahui saat itu juga. Metode pelaksanaan pengabdian ini dengan cara melakukan pelatihan yang efektif langsung praktek menggunakan komputer dengan terkoneksi jaringan internet dengan tahapan, (1) Presentasi, materi sampaikan dengan jelas, padat, dan singkat, (2) demonstrasi, materi didemokan langsung dan

peserta melihatnya, (3) Praktek langsung, peserta langsung mempraktekan materi yang disampaikan, (4) Pendampingan, peserta didampingi saat melakukan praktek, (5) Demonstrasi, hasil karya peserta didemonstrasikan di depan kelas, dan (6) Menggunakan Google Classroom untuk mengetahui kemajuan hasil belajar, diskusi, dan pendampingan berkelanjutan. Hasil kegiatan pengabdian ini adalah peserta dapat menggunakan aplikasi Kahoot! untuk melakukan evaluasi hasil belajar mulai dari pembuatan akun, membuat berbagai macam variasi bentuk soal dengan memasukan teks, gambar, rumus, dan menjalankannya, serta mengetahui hasil dan evaluasi butir soal saat itu juga. Peserta sangat terbantu dalam membuat evaluasi hasil belajar yang menarik, mudah, dan cepat.

Kata kunci: Optimalisasi, Evaluasi, Hasil Belajar, Kahoot!, Guru, Wakaf Al Choir Pangeran Jayakarta

1. PENDAHULUAN

Optimalisasi adalah upaya memanfaatkan sumber daya untuk mendapatkan hasil terbaik atau optimal dengan menggunakan berbagai cara, khususnya menggunakan pendekatan teknologi informasi (Purnomo & Putra, 2020). Optimalisasi harus dilakukan disetiap bidang, baik itu pendidikan, ekonomi, budaya, maupun sains dan teknologi. Optimalisasi bertujuan untuk kecepatan dan ketepatan pengambilan keputusan, menyelesaikan permasalahan, dan memaksimalkan sumber daya (Purnomo et al., 2022). Dengan optimalisasi, proses belajar dan pembelajaran dapat selesai secara efektif dan efisien.

Belajar merupakan aktivitas peserta didik dari belum mengetahui menjadi mengetahui, dari belum terampil menjadi terampil, dari belum memahami menjadi memahami (Purnomo et al., 2019). Belajar diwajibkan bagi setiap manusia dari mulai lahir sampai akhir usia (Rusman, 2017). Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Djamarah & Zain, 2006). Semua disiplin ilmu dapat dipelajari dengan mempelajarinya secara sungguh – sungguh. Belajar merupakan sebuah proses yang mana hasil belajar harus dapat diukur dan di nilai padasetiap tahap secara objektif, adil, menyeluruh, dan berkesinambungan.

Penilaian disetiap tahap dalam proses pembelajaran dikenal dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Awiria et al., 2022). Apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Evaluasi harus dilakukan secara sistematis dan terencana agar dapat diketahui tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil evaluasi dapat menjadi umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran berikutnya.

Terdapat lima prinsip dalam evaluasi, yaitu kontinuitas, komprehensif, kooperatif, objektif, adil, dan praktis (Arifin, 2016). Prinsip kontinuitas bermakna bahwa evaluasi dilakukan jangan sampai hanya spontanitas tetapi harus berkesinambungan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Prinsip komprehensif bermakna menyeluruh yang mana mengevaluasi keseluruhan materi. Prinsip adil dan objektif bermakna bahwa evaluasi dilakukan tidak membedakan – bedakan peserta didik. Evaluasi harus dilakukan secara objektif dan adil, tidak subjektif. Prinsip evaluasi kooperatif bermakna melibatkan semua pihak baik pendidik, peserta didik, maupun interaksi peserta didik dengan lingkungan. Prinsip terakhir adalah praktis yang bermakna mudah digunakan oleh guru. Saat ini penggunaan produk teknologi informasi membuat proses evaluasi lebih efektif.

Penggunaan produk teknologi informasi berupa aplikasi berbasis web atau *mobile* yang terhubung dengan internet merupakan hal yang positif dalam hal mendukung pelaksanaan evaluasi yang cepat, sistematis, berkelanjutan dan memudahkan bagi guru, peserta didik, dan orang tua. Salah satu produk teknologi informasi ini adalah aplikasi Kahoot! (Villanueva et al., 2022). Kahoot! merupakan media yang dapat guru lakukan untuk membuat tes atau evaluasi secara daring (Syahputri & Solo, 2022). Aplikasi ini menggunakan internet dalam penerapannya (Perdana et al., 2020). Aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengulas atau membahas sebuah soal sebelum mengerjakan soal berikutnya (Samboteng et al., 2023). Aplikasi ini dibuat dengan konsep *gamification* atau seperti bermain game, sehingga membuat lebih tertarik bagi para peserta didik.

2. ANALISIS SITUASI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan pada guru sekolah di lingkungan Yayasan Wakaf Al Choir Pangeran Jayakarta (YWACPJ). YWACPJ terdiri dari 5 sekolah yaitu Taman Kanak – Kanak, Sekolah Dasar Islam Terpadu, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengan Atas, dan Sekolah Menengah Kejuruan EKUIN Pangeran Jayakarta. Para guru belum mengetahui dan menggunakan produk teknologi informasi berupa aplikasi untuk memudahkan proses evaluasi belajar. Selama ini proses evaluasi proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan soal pada lembaran kertas, dibagikan kepada peserta didik, kemudian hasil jawaban diperiksa satu per satu. Proses evaluasi ini berjalan sangat kurang efektif. Waktu akan lebih lama lagi jika ingin mengetahui hasil dan menganalisis butir soal, mana soal yang mudah atau sulit dijawab oleh peserta didik.

Permasalahan mendasar bagi guru di YWACPJ saat melakukan evaluasi hasil belajar adalah menganalisis butir soal. Soal mana yang mudah, sedang, dan sulit dijawab oleh siswa. Proses ini, jika dilaksanakan secara manual menggunakan kertas sangat lama. Ada juga aplikasi analisis butir soal tetapi hasilnya juga belum dapat diketahui secara langsung sesaat setelah ujian. Pelatihan ini diharapkan membantu para guru dalam mempercepat proses evaluasi hasil belajar. Peserta didik dapat mengetahui hasil secara langsung dan mengetahui soal mana yang sulit sehingga perlu dipelajari kembali. Para guru juga dapat mengetahui hasil dengan cepat sehingga proses evaluasi menjadi hal yang menyenangkan, efektif, dan efisien.

3. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan secara luring dengan datang langsung ke YWACPJ. Kegiatan pelatihan berlangsung di lab komputer. Lokasi berada di Jalan Pangeran Jayakarta 2 Rt.001 RW.06 Kelurahan Harapan Mulya, Kecamatan Medan Satria, Kota Bekasi. Pelaksanaan kegiatan pada hari Selasa, 13 Juni 2023. Peserta pelatihan terdiri dari 37 guru.

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan (1) survei dan observasi. Tim pengabdian berkunjung ke kantor yayasan untuk berdiskusi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dan kemudian di susun solusinya. Tim juga jadi mengetahui lokasi, kondisi jalan, dan jarak. Tahap berikutnya (2) persiapan pelatihan. Tim menyiapkan materi, alat, bahan, dan media yang dibutuhkan agar kegiatan dapat berlangsung dengan efektif. Tahap berikutnya adalah (3) Pelaksanaan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan tahapan presentasi materi, demonstrasi langsung, peserta praktek langsung, pendampingan, peserta mendemonstrasikan hasil belajar, dan menggunakan google classroom untuk diskusi, dan pendampingan berkelanjutan. Tahap terakhir adalah (4) evaluasi yang merupakan pemeriksaan apakah tujuan kegiatan dapat tercapai atau belum.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi empat bagian berikut :

4.1. Survei dan Observasi

Kami melakukan survey ke Yayasan Wakaf Al Choir Pangeran Jayakarta pada hari Selasa tanggal 16 Mei 2023. Berdasarkan hasil survei, kami mengetahui kondisi perjalanan yang jika ditempuh dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya kampus Bekasi sekitar \pm 12 menit dengan kendaraan bermotor, total jarak sejauh \pm 4,3 Km, dan kondisi jalan dalam keadaan baik. Hasil observasi didapatkan informasi tentang permasalahan dan kebutuhan materi pelatihan yang diperlukan untuk menyiapkan materi, bahan, peralatan yang dibutuhkan. Kami berdiskusi dengan Kepala Bidang Pengembangan Sumber Daya Manusia Yayasan, Ibu Hj. Kusriyanti, M.Pd. Kami mendapatkan permasalahan yang dihadapi yaitu para guru belum mengetahui dan menggunakan aplikasi untuk melakukan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Evaluasi proses pembelajaran dan hasil belajar masih dilakukan menggunakan soal – soal yang ada pada lembaran kertas sehingga hasil belajar tidak dapat diketahui secara cepat dan langsung saat itu juga. Gambar 1 merupakan bukti setelah kami melakukan diskusi terhadap permasalahan yang dihadapi guru.

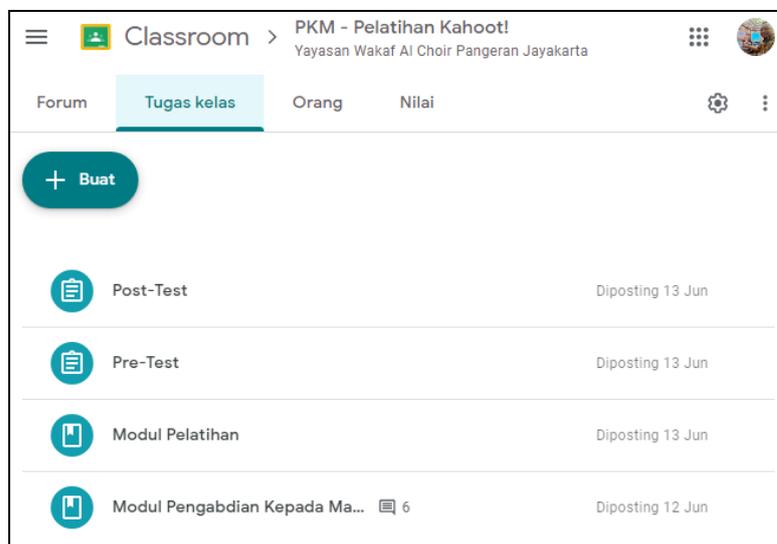


Sumber : Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 1. Observasi Mitra

4.2. Persiapan Pelaksanaan

Tahapan persiapan pelaksanaan kami lakukan dengan komunikasi melalui telepon dan pesan singkat. Kami berkoordinasi dan memastikan semua hal sudah disiapkan. Hal – hal yang disiapkan antara lain, kami meminta setiap guru untuk menyiapkan soal dalam bentuk dokumen sebanyak dua set soal. Soal – soal ini nantinya akan di salin ke aplikasi Kahoot!, jadi para guru tidak membuat soal dari awal. Soal – soal ini dibuat dengan variasi pilihan ganda dan pilihan jawaban benar-salah. Kami juga ingin memastikan bahwa setiap peserta menggunakan komputer atau laptop dengan koneksi internet yang stabil minimal 1 Mbps. Di kelas atau lab komputer nanti juga dipastikan ada *Veiwier* yang bisa digunakan untuk demontrasi dan presentasi. Kami juga membuat kelas di Google Classroom dan memastikan peserta masuk ke kelas maya ini untuk mendapatkan materi, melakukan pre-test dan nantinya juga akan melakukan post-test. Gambar 2 merupakan aktivitas di Google Classroom dimana terdapat modul pelatihan, soal pre-test dan soal post-test



Sumber : Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 2. Aktivitas di Google Classroom

4.3. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot! untuk evaluasi hasil belajar dilaksanakan pada hari Selasa, 13 Juni 2023. Pelaksanaan diawali dengan pembukaan dan sambutan – sambutan perwakilan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan Yayasan. Kemudian materi disampaikan dalam bentuk Presentasi dan demonstrasi. Gambar 3 merupakan penyampaian materi pelatihan. Rangkaian kegiatan pelaksanaan dimulai dari (1)

Pemaparan materi berupa presentasi, kemudian (2) mendemonstrasikan tahapan penggunaan aplikasi Kahoot! mulai dari registrasi, login, membuat soal, menjalankan aplikasi Kahoot!, melihat analisis butir soal, dan mengunduh file pdf hasilnya. Setelah itu, setiap peserta mencoba setiap tahap yang sudah dicontohkan. Setiap peserta membuat soal dan menjalankannya, peserta yang lain menjadi peserta. Setelah selesai satu peserta, kami berdiskusi jika ada pertanyaan atau hal lain yang diperlukan. Setelah itu peserta lain gantian yang maju untuk presentasi hasil, kemudian berdiskusi kembali. Begitu seterusnya sehingga di dapatkan contoh hasil analisis butir soal untuk setiap peserta.



Sumber : Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 3. Penyampaian Materi, Demonstrasi, dan Diskusi

4.4. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan selama proses pelatihan dengan melihat setiap proses dalam tahapan pembuatan soal di Kahoot!. Di akhir pelatihan, setiap peserta mendemokan hasil Kahoot! yang sudah di buat di depan kelas. Peserta yang lain melihat karya setiap rekannya. Evaluasi kami lakukan juga dengan mengisi *post-test* di google Classroom. Kami sangat senang atas respon positif dari setiap peserta. Kekurangannya adalah masalah teknis seperti ada komputer yang bermasalah atau koneksi internet yang kurang stabil. Gambar 4 merupakan foto bersama setelah pelatihan di lapangan sekolah, foto di lapangan dilakukan karena untuk foto di dalam ruangan lab komputer tidak memadai.



Sumber : Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 4. Foto Bersama setelah Pelaksanaan

5. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah terlaksananya kegiatan pengabdian yang sesuai dengan kebutuhan mitra. Para guru dapat mengkonversi soal – soal yang awalnya tertulis pada kertas menjadi dokumen digital yang ada pada aplikasi Kahoot!. Para guru dapat membuat soal pilihan ganda dan soal pernyataan benar-salah, memasukan objek teks dan gambar. Para guru dapat mensimulasikan hasil karya di depan rekan kerjanya dan mendapatkan komentar positif untuk perbaikan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. Rosdakarya.
- Awiria, A., Prawira, A. Y., Dariyanto, D., & Pujayanah, I. S. (2022). Pelatihan Mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Inovatif Menggunakan Google Form, Kahoot Dan Quizziz Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 9(1), 112–119. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v9i1.2173>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Students ' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.
- Purnomo, R., Fathurrozi, A., Ismaniah, & Lestari, T. S. (2019). Sukses Belajar Mengajar Menggunakan Mind Mapping dengan Aplikasi FreeMind. *Jurnal Abdimas UBJ*, November 2018, 34–40. <http://ojs.ubharajaya.org/index.php/jabdimas> 35
- Purnomo, R., Priatna, W., & Yusuf, A. Y. P. (2022). Optimization of the Use of Information Technology in Learning Administration at SDN Hurip Jaya 03. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 925–930. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i2.1483>
- Purnomo, R., & Putra, T. D. (2020). *Mendeley Integration of Word Processing Application for Job Training Report Optimalization at EKUIN Pangeran Jayakarta Vocational High*. 50.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Samboteng, L., Nadeak, B., Razati, G., Abidin, A. Z., & Saeful, R. (2023). *The Effectiveness of Pre-test and Post-test Using Kahoot in Increasing Students ' Attention*. 15(2017), 203–210. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2833>
- Syahputri, R. H., & Solo, L. (2022). Effect of Using Kahoot! Application on Students' Vocabulary. *Dialectical Literature and Educational Journal*, 7(1), 23–34. <https://doi.org/10.51714/dlejpancasakti.v7i1.76.pp.23-34>
- Villanueva, L., Sinampaga, J., Flordeliza, S. M., Valera, J. K., & Tamayo, S. (2022). Kahoot! App: An Interactive Tool to Enhance the English Participation of Grade 7 Students. *American Journal of Arts and Human Science*, 1(2), 25–32. <https://doi.org/10.54536/ajahs.v1i2.315>