



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 5, Tahun 2024, pp 974-980
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Asesmen Berbasis Digital dengan menggunakan Aplikasi Kahoot

Hidayatul Arief^{1*}, Friscilla Wulan Tersta², Mayasari³, Eva Iryani⁴, Mar'atun Sholiha⁵, Ervan JohanWicaksana⁶

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi^{1,3}

Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi²

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi^{4,5}

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi⁶

Email: hidayatularief@unja.ac.id¹, Friscillawulant@unja.ac.id², mayasari@unja.ac.id³, ,
evairyani@unja.ac.id⁴, maratunsholiha@unja.ac.id⁵, ervan_jw@unja.ac.id⁶

Abstrak

Perkembangan teknologi yang terjadi dalam beberapa dekade ini memberikan dampak ke dunia pendidikan yang menuntut guru harus lebih berinovasi dalam melakukan pembelajaran tidak terkecuali dalam proses asesmen. Platform Kahoot diyakini memainkan peran penting dalam gamifikasi program asesmen sederhana dan berkontribusi terhadap keberhasilan peserta didik di berbagai tingkatan. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan bagaimana merancang dan mengimplementasikan asesmen berbasis digital dengan menggunakan aplikasi kahoot bagi para guru di Sekolah IT Ash-Shiddiqi Jambi. Pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini menggunakan metode service learning dan penyampaian materi dilakukan dengan ceramah, diskusi dan tanya jawab serta dilanjutkan dengan praktik langsung. Bentuk evaluasi dalam pengabdian ini dengan meminta tanggapan peserta melalui kuesioner. Hasil pengabdian yang dilaksanakan secara keseluruhan mendapatkan hasil positif dari para peserta dimana pengabdian ini memberikan dampak positif bagi para guru dalam menambah pengetahuan dan keterampilan yang menunjang peningkatan kompetensi mereka untuk menjadi seorang guru yang efektif. Untuk itu, disarankan kepada para guru untuk selalu dapat menugppgrade kemampuan literasi digital sehingga mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan.

Kata Kunci: *asesmen, digital, kahoot*

Abstract

The technological developments that have occurred in recent decades have had an impact on the world of education which requires teachers to be more innovative in learning, including the assessment process. The Kahoot platform is believed to play an important role in gamifying simple assessment programs and contributing to the success of learners at various levels. The purpose of this service activity is to provide training on how to design and implement digital-based assessments using the kahoot application for teachers at the Ash-Shiddiqi Jambi IT School. The approach used in this service uses the service learning method and the delivery of material is done by lecture, discussion and question and answer and continued with hands-on practice. The form of evaluation in this service by asking for participant responses through questionnaires. The results of the service carried out as a whole received positive results from the participants where this service had a positive

Copyright : Hidayatul Arief, Friscilla Wulan Tersta, Mayasari, Eva Iryani, Mar'atun Sholiha, Ervan JohanWicaksana

impact on the teachers in increasing knowledge and skills that support the improvement of their competence to become an effective teacher. For this reason, it is recommended for teachers to always be able to upgrade their digital literacy skills so that they can integrate technology in their learning process.

Keywords: *assessment, digital, kahoot*

PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir ini perkembangan teknologi telah berkembang sangat pesat dan berdampak kepada segala aspek kehidupan baik dari segi sosial, ekonomi, maupun di bidang pendidikan. Teknologi yang semakin berkembang ini tentunya juga merambat ke dalam proses pembelajaran yang dimana membuat peserta didik juga semakin dekat dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak ada alasan bagi guru untuk tidak mengintegrasikan teknologi di dalam proses belajar mengajar (Ardiana et al., 2021). Perubahan yang terjadi ini menuntut guru harus lebih berinovasi dalam melakukan pembelajaran yang dimana guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dengan bijak sehingga proses pembelajaran tersebut lebih berkualitas dengan adanya bantuan teknologi (Budiana, 2021).

Mengajar hendaknya juga diiringi dengan digitalisasi dalam proses asesmen. Asesmen merupakan salah satu aspek penting yang ada dalam rangkaian proses pembelajaran guna untuk melihat ketercapaian pembelajaran pada peserta didik yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya (Alhamidy et al., 2023). Kunci utama dari sebuah asesmen adalah memberikan umpan balik yang dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan usahanya dalam belajar sehingga akan memperkuat pembelajaran yang mereka lakukan (Isnaini et al., 2021) dan penggunaan teknologi dalam proses asesmen ini akan mempermudah guru untuk menggapai itu semua. Dengan demikian, seorang guru seyogyanya juga perlu menerapkan asesmen berbasis digital dalam proses pembelajaran sebagai bentuk penilaian terhadap performa belajar peserta didik.

Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan observasi lapangan yang telah dilakukan oleh tim pengabdian, ditemukan fakta bahwa penerapan asesmen di Sekolah IT Ash-Shiddiqi Jambi masih belum bervariasi yang mana kebanyakan guru hanya menggunakan bantuan *google form* dalam memberikan tes baik tes formatif maupun tes sumatif. Ditambah lagi masih sedikitnya guru yang mau mengupgrade pengetahuan mereka terhadap perkembangan teknologi terkhusus teknologi yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Hal ini diyakini dapat mengurangi keefektifan dari asesmen itu sendiri. Dengan memanfaatkan teknologi yang menarik akan meningkatkan kredibilitas guru sehingga memberikan variasi terhadap pelaksanaan asesmen yang dilakukan dan tentunya akan mempermudah guru dalam pelaksanaan asesmen terhadap peserta didik.

Platform digital lainnya yang dapat digunakan guru dalam proses asesmen adalah kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk meninjau pengetahuan siswa, untuk penilaian formatif atau sebagai selingan dari kegiatan kelas tradisional. Tujuan Kahoot adalah untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, kesenangan, dan konsentrasi untuk meningkatkan kinerja pembelajaran dan dinamika kelas (Wang & Tahir, 2020). Lebih lanjut, Dellos (2015) menambahkan penelitian dan data empiris mendukung pembelajaran permainan sebagai alat yang efektif bagi pendidik untuk digunakan di dalam kelas karena itu melibatkan siswa dalam pemecahan masalah, berpikir kritis dan meninjau penguasaan materi.

Berdasarkan hal tersebut, dirasa perlu untuk memberikan sebuah pelatihan kepada guru-guru yang ada di Sekolah IT Ash-Shiddiqi terkait bagaimana merancang dan melaksanakan asesmen berbasis digital dengan menggunakan platform kahoot guna menunjang dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang mereka lakukan. Diharapkan dari pelatihan ini akan menambah pengetahuan dan kemampuan guru dalam merancang sebuah asesmen yang lebih bervariasi, menarik, dan sebuah asesmen yang mampu memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Pelatihan ini tentu saja sejalan dengan program yang sedang dijalankan oleh sekolah tersebut yaitu merupakan sekolah SMART CLASSROOM pertama di Jambi.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah IT Ash-Shiddiqi Jambi tepatnya di aula gedung SD IT Ash-Shiddiqi Jambi yang bertempat di Jl. Abdul Chatab, Pasir Putih, Kec. Jambi Sel., Kota Jambi. Peserta kegiatan ini dihadiri oleh para guru yang ada di sekolah tersebut yang berasal dari berbagai jenjang pendidikan baik dari jenjang PAUD sampai Jenjang Madrasah Aliyah. Metode Service Learning digunakan dalam pengabdian ini. Metode service learning merupakan sebuah pendekatan dalam pengajaran yang menggabungkan tujuan akademik dalam upaya menumbuhkan kesadaran dalam memecahkan persoalan secara langsung (Setyowati & Permata, 2018). Pengabdian ini sendiri bertujuan untuk membekali para guru untuk dapat merancang dan menerapkan asesmen berbasis digital dalam pembelajaran mereka. Lebih lanjut, penyampaian materi dalam pengabdian ini dilakukan dengan ceramah yang dikemas dalam bentuk presentasi, simulasi, maupun praktik langsung yang dilakukan oleh para guru.

Kegiatan pengabdian ini sendiri terdiri dari tiga tahapan. Tahap pertama yaitu tahap persiapan yang dimana pada tahap ini tim menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam pelaksanaannya baik dari segi pembagian tugas masing-masing tim, penentuan jadwal, sarana dan prasarana maupun keperluan administrasi lain yang dibutuhkan. Tahapan kedua merupakan tahapan pelaksanaan pelatihan yang dimana pada tahapan ini terdiri dari 2 sesi yang dimana sesi pertama dimulai dengan pemaparan mengenai bagaimana menjadi guru yang efektif dan dilanjutkan dengan materi mengenai konsep asesmen. Pada sesi kedua kegiatan pengabdian dilakukan dengan praktik langsung merancang digital asesmen dengan menggunakan platform kahoot. Pada sesi ini para guru langsung diarahkan untuk merancang asesmen sesuai dengan mata pelajaran yang mereka pilih dan didampingi oleh tim pengabdian. Tahapan terakhir adalah tahap evaluasi, pada tahapan ini setelah dilakukannya pelatihan tim menyebarkan kuesioner kepada para peserta guna untuk melihat keefektifan dari pelatihan yang telah dilakukan dan juga guna sebagai dasar perbaikan untuk kedepannya, kuesioner yang digunakan diadaptasi dari kuesioner yang dikembangkan oleh (Widyasari et al., 2021) yang terdiri dari 10 butir pernyataan evaluasi, akan tetapi dalam pengabdian ini hanya menggunakan 8 butir pernyataan yang digunakan yang dianggap relevan.

Adapun tahapan-tahapan dalam pengabdian ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini



Gambar 2: Tahapan Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan tridharma perguruan tinggi oleh para dosen FKIP Universitas Jambi dalam rangka meningkatkan kompetensi para guru yang ada di Sekolah IT Ash-Shiddiqi Jambi terutama kompetensi dalam melakukan asesmen berbasis digital. Kegiatan pengabdian ini sendiri dilaksanakan pada tanggal 2 Juli 2024 selang beberapa hari sebelum dimulainya tahun ajaran baru. Pelatihan ini tentunya menjadi bekal bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran nantinya. Kegiatan pengabdian ini sendiri diketuai oleh Dr. Mayasari, M.Pd yang beranggotakan Dr. Ervan Johan Wicaksana, S.Pd., M.Pd., M.Pd.I.; Dr. Eva Iryani, S.Pd.I., M.Pd.I.; Hidayatul Arief, S.Pd., M.Pd.; dan Mar'atun Sholiha, S.Pd.I., M.Pd.I. Pelatihan ini disambut dengan baik oleh para civitas akademik sekolah IT Ash-Shiddiqi dan dalam pelaksanaannya, pelatihan ini dihadiri oleh para kepala sekolah dan para

guru dari berbagai jenjang pendidikan yang secara keseluruhan hampir berjumlah 100 orang peserta. Para peserta pun juga terlihat antusias dalam mengikuti pelatihan ini.

Sebagai materi pengantar, pelatihan dimulai dengan pemamparan materi mengenai bagaimana menjadi guru yang efektif yang disampaikan oleh prof. Dr. Drs. Firman, M.Si. pemaparan materi dilakukan dengan metode ceramah yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Materi ini disampaikan sebagai upaya untuk menanamkan keyakinan kepada para guru-guru agar mampu menjadi guru yang unggul dibidangnya.



Gambar 2: Pemaparan materi pengantar

Guru yang efektif mempunyai penguasaan yang baik atas materi pelajarannya dan inti keterampilan mengajar yang kuat. Mereka tahu bagaimana menggunakan strategi pembelajaran yang didukung oleh metode penetapan tujuan, perencanaan pembelajaran, dan manajemen kelas. Selain itu, mereka memahami cara memotivasi siswa dan cara berkomunikasi serta bekerja secara efektif dengan orang-orang yang memiliki tingkat keterampilan dan latar belakang budaya yang berbeda-beda. Guru yang efektif juga menerapkan tingkat teknologi yang sesuai di kelas (Santrock, 2011).

Untuk menjadi guru efektif diantaranya harus memiliki keterampilan dalam melakukan penilaian dan mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran yang dilakukannya. Untuk itu, materi kedua yang disampaikan mengenai konsep asesmen berbasis digital sampai pengenalan aplikasi kahoot yang disampaikan oleh Dedy Kurniawan, SS, MA. Metode penyampaian juga dilakukan dengan ceramah yang dikemas dalam bentuk presentasi yang memuat gambar-gambar maupun video yang relevan terkait materi yang disampaikan.

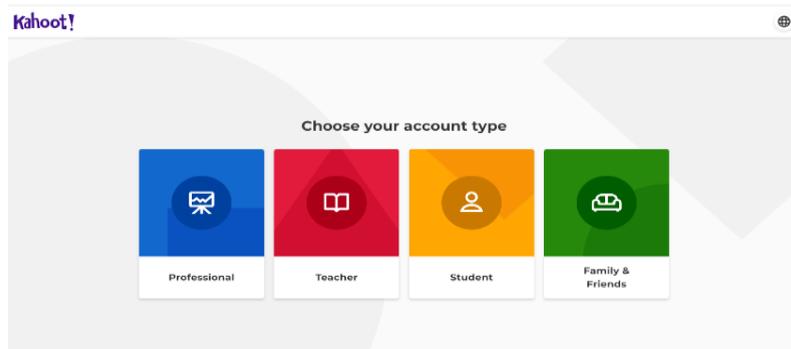


Gambar 3: Pemaparan materi utama

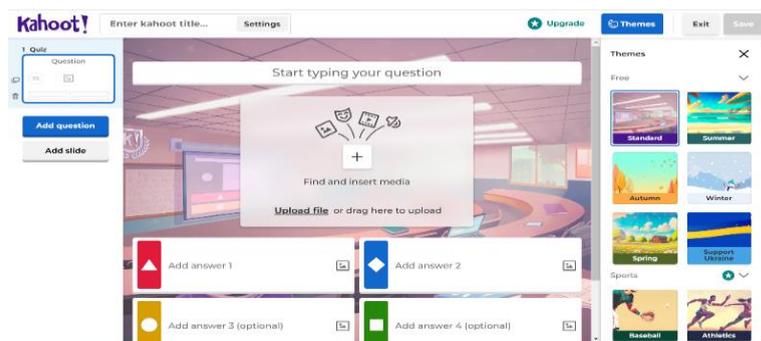
Kahoot (<https://kahoot.com/>) merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk meninjau pengetahuan siswa, untuk penilaian formatif atau sebagai selingan dari kegiatan kelas tradisional. Tujuan Kahoot adalah untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, kesenangan, dan konsentrasi untuk meningkatkan kinerja pembelajaran dan dinamika kelas (Wang & Tahir, 2020). Lebih lanjut, Kahoot! memainkan peran penting dalam gamifikasi program penilaian sederhana dan berkontribusi terhadap keberhasilan peserta didik di berbagai tingkatan (Underdal & Thorine, 2014).

Kahoot memiliki keunggulan dengan berbagai fitur menarik yang ditawarkan guna

mendukung kegiatan asesmen yang efektif dan inovatif (Widyasari et al., 2021). Dalam praktiknya, musik latar, gambar, dan video dapat ditambahkan, kuis dapat direkam dan diambil melalui internet (Barnes, 2017). Dalam aplikasi Kahoot!, guru dapat memilih salah satu opsi di antara kuis, diskusi, atau kuesioner yang ditampilkan dengan masuk ke akunnya (Dellos, 2015). Selain itu, skor dapat diperoleh secara instan dengan tampilan yang dikontrol guru di dalam kelas. Siswa dapat masuk ke dalam sistem dengan kode akses dan nama pengguna (Ismail & Mohammad, 2017). Untuk pengoperasiannya sendiri Kahoot dapat dengan mudah diakses melalui ponsel pintar yang dimiliki oleh para siswa (Wichadee & Pattanapichet, 2018). Studi yang dilakukan oleh (Çetin, 2018) para siswa memiliki respon positif terhadap aplikasi kahoot dimana aplikasi Kahoot menyenangkan, informatif, bermanfaat, bagus, dan aplikasi yang sempurna.



Gambar 4: Pemilihan role



Gambar 5: Tampilan kahoot

Setelah peserta memahami apa itu kahoot beserta fitur-fitur yang terdapat didalamnya, kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan praktik merancang asesmen berbasis digital dengan menggunakan aplikasi kahoot. Dalam melakukan praktiknya guru langsung dibimbing oleh tim pengabdian mulai dari tahap pembuatan akun di aplikasi kahoot, dilanjutkan dengan perancangan butir-butir asesmen, proses uji coba asesmen, hingga melakukan evaluasi dari hasil asesmen. Diharapkan dari praktik langsung yang dilakukan para guru tidak menemui kendala yang berarti untuk melakukan asesmen dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam mata pelajaran yang diampu oleh mereka masing-masing.



Gambar 5: Foto bersama

Sebagai langkah evaluasi dalam kegiatan pelatihan ini, diakhir kegiatan masing-masing peserta diberikan kuesioner untuk meminta tanggapan mereka terhadap pelatihan yang telah

Copyright : Hidayatul Arief, Friscilla Wulan Tersta, Mayasari, Eva Iryani, Mar'atun Sholiha, Ervan JohanWicaksana

dilakukan. Dari hasil kuesioner yang telah diisi dapat dilihat pada tabel 1 di bahwa ini.

Tabel 1: Tanggapan Peserta Pelatihan

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Seberapa ahlikah para narasumber kami			1.7%	23.7%	74.6%
2	Seberapa siapkah para narasumber kami			6.8%	22.0%	71.2%
3	Seberapa baikkah pelaksanaan pelatihan ini			5.1%	32.2%	62.7%
4	Seberapa baikkah penggunaan media dalam penyajian materi pada pelatihan ini			5.1%	33.9%	61.0%
5	Apakah lama waktu pelatihan ini benar-benar sesuai		5.1%	25.4%	37.3%	32.2%
6	Seberapa bergunakah materi pelatihan digital asesmen ini dalam mendukung proses pembelajaran yang akan bapak/ibu lakukan di kelas			8.5%	23.7%	67.8%
7	Seberapa relevankah pengetahuan yang diperoleh pada pelatihan digital asesmen ini dengan tugas Bapak/Ibu sebagai guru dalam mengevaluasi pembelajaran siswa			10.2%	33.9%	55.9%
8	Seberapa besarkah kesediaan Bapak/Ibu untuk mengikuti kembali kegiatan pelatihan yang diadakan Universitas Jambi di waktu yang akan datang			6.8%	32.2%	57.6%

Dari hasil pengisian kuesioner oleh peserta, dapat dilihat pada tabel 1 di atas bahwa pelatihan ini secara keseluruhan mendapatkan tanggapan positif dari peserta pelatihan. Dari skala 1 sampai 5 rata-rata tanggapan peserta berada pada nilai rentang 4 dan 5 yang dimana dapat dilihat bahwa sekitar 90% peserta menyatakan bahwa narasumber dalam pelatihan ini sangat berkompeten dalam memberikan pelatihan, kemudian kebermanfaatannya dan relevansinya pelatihan ini untuk para guru, sekitar 90% peserta menyatakan pelatihan ini sangat berguna dan relevan untuk menunjang kompetensi mereka sebagai seorang guru. Dan terakhir dari segi waktu pelatihan mungkin bisa lebih diperpanjang lagi untuk kedepannya. Kemudian yang terakhir hampir keseluruhan peserta menyatakan bahwa jika ada kegiatan pelatihan yang diadakan Universitas Jambi lagi, mereka akan bersedia mengikutinya. Berdasarkan hasil tanggapan dari peserta pelatihan, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh FKIP Universitas Jambi berjalan dengan baik.

SIMPULAN

Pelatihan asesmen berbasis digital dengan menggunakan aplikasi kahoot ini secara keseluruhan telah mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari para peserta. Pelatihan ini tentu saja sangat bermanfaat bagi para guru dalam meningkatkan kompetensinya untuk menjadi seorang guru yang efektif. Kunci utama dari sebuah asesmen adalah memberikan umpan balik yang dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan usahanya dalam belajar sehingga akan memperkuat pembelajaran yang mereka dan penggunaan teknologi dalam proses asesmen ini akan mempermudah guru untuk menggapai itu semua dan diyakini platform kahoot memainkan peran penting dalam gamifikasi program asesmen sederhana dan berkontribusi terhadap keberhasilan peserta didik di berbagai tingkatan. Untuk itu, disarankan kepada para guru untuk selalu dapat menugppgrade kemampuan literasi digital mereka sehingga mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Jambi, FKIP Universitas Jambi, TIM Pengabdian kepada Masyarakat dan Sekolah IT Ash-Shiddiqi yang telah mendukung dan memberikan sumbangsuhnya guna tercapainya kelancaran dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, Nuraizmi, & Ariana. (2021). Pelatihan Pengembangan Digital Assessment Bagi Guru-Guru Di Mts Muhammadiyah Mandalle Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 5(2), 183–192.
- Barnes, R. (2017). Kahoot! In The Classroom: Student Engagement Technique. *Nurse Educator*, 42(6), 280.
- Budiana, I. (2021). Menjadi Guru Profesional Di Era Digital. *JIEBAR: Journal Of Islamic Education: Basic And Applied Research*, 02, 2. <https://doi.org/10.33853/jiebar.v2i2>
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A Digital Game Resource For Learning. *International Journal Of Instructional Technology And Distance Learning*, 12(4), 49–52.
- Hakim Alhamidy, M., Puji Rahayu, N., Happy Millenia, S., Putra Adiyanto, A., Firmansyah, R., Rohmawati, L., & Utama Alan Deta. (2023). Peningkatan Profesionalisme Guru Pada Pembelajaran Abad 21 Melalui Pelatihan Digital Asesmen Untuk Profiling Peserta Didik. *Journal Of Community Engagement And Empowerment*, 01(02), 2986–2930. <https://doi.org/10.58706/dedikasi>
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool For Formative Assessment In Medical Education. *Education In Medicine Journal*, 9(2), 19–26. <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>
- Isnaini, I., Sunimaryanti, S., & Andre, L. (2021). Assessment Principles And Practices Quality Assessments In A Digital Age. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(2), 286–296. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i2.112711>
- Santrock, J. W. . (2011). *Educational Psychology*. Mcgraw-Hill.
- Sibel ÇETİN, H. (2018). Implementation Of The Digital Assessment Tool “Kahoot!” In Elementary School. *International Technology And Education Journal*, 2(1).
- Underdal, A. G., & Thorine, M. S. (2014). *Investigating Qoe In A Cloud-Based Classroom Response System A Real-Life Longitudinal And Cross-Sectional Study Of Kahoot!*
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect Of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review. *Computers And Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement Of Performance And Motivation Through Application Of Digital Games In An English Language Class. *Teaching English With Technology*, 18(1), 77–92. <http://www.tewtjournal.org>
- Widyasari, N., Utami, A., Santi, P., Sari, K., & Sundi, V. H. (2021). 7 Pelatihan Kahoot Sebagai E-Asesment Untuk Guru Sd Di Cikole, Sukabumi. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 7–14.