



PELATIHAN DESAIN KUIS HOTS INTERAKTIF DENGAN APLIKASI KAHOOT! DAN QUIZZIZ DI MASA PANDEMI: STUDI KASUS GURU SEKOLAH DASAR GUGUS PANGERAN ANTASARI KOTA BANJARBARU

Fathul Jannah¹, Oscar Karnalim², Aditya Permadi³, Dina Fitria Murad⁴,
Bayu Rima Aditya⁵, Andrisyah⁶, Irawan Nurhas⁷

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia, fathul.jannah@ulm.ac.id

²Faculty of Information Technology, Maranatha Christian University, Indonesia,
oscar.karnalim@it.maranatha.edu

³Universitas Mandiri, Indonesia, aditya.didit.permadi@gmail.com

⁴Information Systems Departement, Bina Nusantara University, Indonesia, dmurad@binus.edu

⁵School of Applied Science, Telkom University, Indonesia, bayu@tass.telkomuniversity.ac.id

⁶PG-PAUD, IKIP Siliwangi, Indonesia, andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id

⁷Institute of Positive Computing, Hochschule Ruhr West, Germany, irawan.nurhas@hs-ruhrwest.de

ABSTRAK

Abstrak: Guna menjaga kearifan lokal, masyarakat Indonesia perlu diedukasi terkait hal tersebut sejak dini melalui jalur pendidikan formal yang interaktif. Namun, pandemi Covid-19 mengubah cara pengajaran guru secara substansial dan membuat sebagian dari mereka tidak dapat mengajar dengan interaktif. Materi yang disampaikan bisa jadi tidak terserap dengan baik. Kegiatan pengabdian pada masyarakat (PPM) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengajaran interaktif guru melalui desain kuis interaktif berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) dengan aplikasi Kahoot! dan Quizziz. Pada studi kasus ini, kegiatan melibatkan 50 guru Sekolah Dasar Gugus Pangeran Antasari Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan dan dilaksanakan secara daring via Zoom pada akhir tahun 2020. Metode yang digunakan antara lain ceramah, diskusi, dan praktek pembuatan kuis. Pada akhir kegiatan, setiap guru diminta untuk membuat satu kuis secara mandiri dan mengisi kuisioner. Berdasarkan kedua data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berdampak positif bagi para guru; mereka dapat membuat kuis interaktif untuk soal-soal berbasis HOTS menggunakan Kahoot! dan Quizziz. Selain itu, mereka juga merasa kegiatan ini memiliki dampak positif dan mereka sangat berharap adanya kegiatan sejenis dengan materi lanjutan.

Kata Kunci: Kuis Interaktif, HOTS, Sekolah Dasar, Covid-19.

Abstract: To maintain the local wisdom, Indonesians should be informed about that matter since their early age via formal education in an interactive way. However, covid-19 pandemic has changed the way of teaching substantially, resulting some of the teachers unable to easily engage with the students. The teaching material might not be understood well by the students. This community service training aims to enhance teachers' skill in terms of interactive teaching, via designing interactive quiz based on Higher Order Thinking Skill (HOTS) with Kahoot! and Quizziz. For our case study, the training involved 50 primary school teachers of Gugus Pangeran Antasari, Banjarbaru, South Kalimantan and it was held online via Zoom in the end of 2020. Our method includes talks, engaging discussion, and practice. At the end of the training, each teacher was asked to create their own quiz and fill up a questionnaire. Based on those, it can be concluded that this training positively affects the teachers; they can create their own interactive quiz with HOTS questions via Kahoot! and Quizziz. In addition, they feel that this training is beneficial, and they expect similar training but with more advanced materials.

Keywords: Interactive Quiz, HOTS, Primary School, Covid-19.

Article History:



Received : 17-11-2021
Revised : 15-01-2022
Accepted : 18-01-2022
Online : 30-01-2022



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Globalisasi merupakan konsep yang banyak digunakan untuk merespon kondisi dunia yang tanpa batas atau sekat. Indonesia melalui kearifan lokal yang dimiliki oleh masing-masing daerah diharapkan mampu menjadi keunggulan dalam mewujudkan pendidikan yang berorientasi global dan berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal penting untuk tetap dekat dengan sekolah dan berinteraksi dengan sebagian besar peserta didik (Pornpimon et al., 2014). Guna menjaga kearifan lokal, masyarakat Indonesia perlu didedukasi terkait hal tersebut sejak dini melalui jalur pendidikan formal yang interaktif.

Namun, Covid-19 yang mana pada tanggal 12 Maret 2020 dideklarasikan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (Ciotti et al., 2020), mengubah cara pengajaran guru secara substansial dan membuat sebagian dari mereka tidak dapat mengajar dengan interaktif. Pandemi Covid-19 mengubah cara belajar di sekolah, siswa belajar dalam pertemuan virtual yang mengakibatkan siswa mengalami beberapa tantangan, seperti interaksi guru dengan siswa yang lebih terbatas (Karnalim & Wijanto, 2021), beban tugas yang lebih berat, kesulitan berkonsentrasi (Bao, 2020), keterbatasan kemampuan penggunaan teknologi (Mercader & Gairín, 2020), dan lambatnya koneksi internet (Favale et al., 2020).

Guru merupakan faktor dominan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Karena itu, perlu ditingkatkan kemampuannya dalam mengelola kegiatan pembelajaran termasuk penilaiannya. Penilaian yang diharapkan menurut Kurikulum 2013, yaitu penilaian yang menggunakan soal *Higher Order Thinking Skill* (HOTS), soal yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah (Suhardjanto, 2020).

Guru hendaknya kreatif mengembangkan soal-soal HOTS sesuai dengan KI-KD yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Terdapat beberapa alternatif bentuk soal yang dapat digunakan untuk menulis butir soal HOTS, yaitu: 1) Pilihan ganda, 2) Pilihan ganda kompleks (benar/ salah, ya/ tidak), 3) Isian singkat/ melengkapi, 4) Jawaban singkat/ pendek, 5) Uraian (Fanani, 2018).

Wawasan guru terhadap isu-isu global, keterampilan memilih stimulus soal, serta kemampuan memilih kompetensi yang diuji, merupakan aspek-aspek penting yang harus diperhatikan oleh guru, agar dapat menghasilkan butir-butir soal yang bermutu. Namun, untuk menyusun soal HOTS masih banyak guru yang belum memahami dan menguasainya, baik ciri-ciri soal HOTS maupun bagaimana mengubah soal biasa menjadi soal HOTS,

sehingga penting bagi guru untuk dilatih mengembangkan soal yang berbentuk HOTS.

Sejalan dengan Revolusi Industri 4.0 dimana teknologi berubah sangat cepat, menciptakan tantangan baru dalam distribusi koneksi antar sektor dan antar negara, serta dalam struktur sumber daya tenaga kerja dan Pendidikan (Popkova, 2019). Jika dilihat dari sudut pandang dunia pendidikan, proses pembelajaran mengalami perubahan ke dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Melalui pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) kita dapat meningkatkan mutu pendidikan. Sistem TIK memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap penyebaran informasi ke berbagai penjuru dunia (Iskandar, 2020).

Ada berbagai jenis pembelajaran berbasis TIK, diantaranya: 1) Moodle, 2) Geogebra, 3) Whiteboard Animation, 4) Autograph, 5) Desmos, 6) Quizizz, 7) Kahoot!, 8) Edmodo, 9) Google Classroom, dan 10) Berbasis Desktop (Iskandar, 2020). Diantara berbagai jenis pembelajaran yang ditawarkan Kahoot! dan Quizizz adalah aplikasi kuis online yang bisa menjadi pilihan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan (Suharsono, 2020).

Kahoot! mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Wawan, A & Dewi, 2010). Pemanfaatan *Quizizz* membantu guru atau pendidik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran tanpa batas waktu, tempat dan tampilannya menarik serta waktu pengerjaan dapat diatur agar peserta didik konstertasi dalam pengerjaan evaluasinya (Pratama et al., 2021)

Kahoot! dan *Quizizz* menawarkan banyak kemudahan bagi guru dalam mengemas evaluasi pembelajaran, namun masih banyak guru di Kota Banjarbaru yang masih belum paham dan bisa secara maksimal cara untuk mengaplikasikan kedua aplikasi tersebut, sehingga penilaian hasil belajar masih banyak bersifat manual. Siswa disuruh menjawab pertanyaan atau soal-soal yang hanya ada di dalam buku paket.

Maka dari itu sangat perlu sekali dilakukan pelatihan terkait desain kuis HOTS interaktif dengan aplikasi *Kahoot!* dan *Quizizz* di Masa Pandemi bagi Guru Sekolah Dasar Gugus Pangeran Antasari di Kota Banjarbaru. Agar mereka mampu mengaplikasikan materi ini dengan tujuannya untuk mengefisiensikan dan memaksimalkan siswa pada proses pembelajaran khususnya penilaian hasil belajar siswa selama masa pandemi ini.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengajaran interaktif guru melalui desain kuis interaktif berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dengan aplikasi *Kahoot!* dan *Quizizz*.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pelatihan Desain Kuis HOTS Interaktif dengan aplikasi Kahoot! dan Quizziz di Masa Pandemi di Sekolah Dasar Gugus Pangeran Antasari di Kecamatan Landasan Ulin Kota Banjarbaru telah dilaksanakan selama 3 hari, dari tanggal 3 - 5 Desember 2020 secara daring via Zoom, dengan tahapan penyampaian materi secara klasikal, penugasan, dan pelatihan.

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 50 orang guru yang berasal dari 9 sekolah dasar (SD) yang ada di Gugus Pangeran Antasari Kecamatan Landasan Ulin Timur Kota Banjarbaru.

Kegiatan pertama dilaksanakan pada hari kamis tanggal 3 Desember 2020 dengan penyampaian materi tentang pengenalan konsep HOTS dan cara merumuskan soal HOTS secara klasikal, kemudian dilanjutkan dengan penugasan secara berkelompok untuk membuat soal HOTS, dan diberikan refleksi tugas secara klasikal. Tangkapan layar acara terkait dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Materi Pengenalan Konsep HOTS dan Cara Merumuskan Soal HOTS.

Kegiatan kedua tidak dilakukan pertemuan virtual menggunakan Zoom, karena peserta diminta untuk membuat soal HOTS. Tangkapan layar acara terkait dapat dilihat pada Gambar 2.

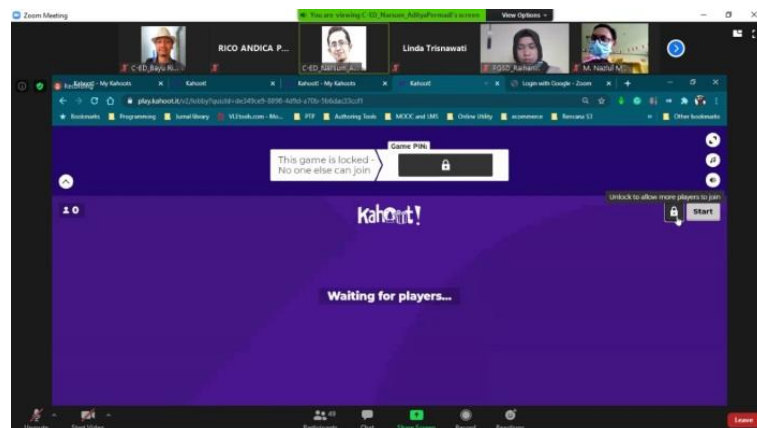
Soal –Soal Pilihan Ganda

- Berikut data hasil panen palawija di desa Sukamara tahun 2019.
 - Jagung sebanyak 20 ton
 - Kedelai sebanyak 15 ton
 - Kacang hijau sebanyak 9 ton
 - Kacang tanah sebanyak 11 ton
 Di tahun 2020 hasil panen di desa tersebut mengalami perubahan sebagai berikut:
 - Jagung mengalami penurunan setengahnya
 - Kedelai meningkat dua kali lipat
 - Kacang hijau meningkat tiga kali lipat
 - Kacang tanah tetap
 Modus hasil panen di Desa Sukamara tahun 2020 adalah
 - Jagung
 - Kedelai
 - Kacang hijau
 - Kacang tanah
- Ketika ujung besi di bakar, beberapa menit kemudian ujung besi yang lain terasa panas saat dipegang. Hal ini membuktikan bahwa besi merupakan
 - Konduktor yang kurang baik
 - Isolator yang baik
 - Isolator yang kurang baik
 - Konduktor yang kurang baik
- Rangga bernyanyi di dalam kamar mandi. Ketika di luar kamar mandi rangga melakukan kegiatan yang sama. Menurut pendengarannya, suaranya saat berada di dalam kamar mandi lebih keras. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa bunyi mempunyai sifat
 - Dapat disetap
 - Merambat di udara
 - Dapat dibiaskan
 - Dapat dipantulkan

Gambar 2. Contoh Tugas yang Dikerjakan Peserta.

Terkait pembuatan soal HOTS, kendala yang paling umum adalah susah dalam mengemas soal berbentuk HOTS dengan jenis pilihan ganda, karena perlu lebih banyak waktu dibandingkan membuat soal essay.

Kegiatan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 5 Desember 2020 dengan penyampaian materi tentang Kahoot! dan Quizziz. Kegiatan ini dibagi menjadi dua tahapan yang mana penyampaian materi tentang Kahoot! terlebih dahulu, dilanjutkan dengan simulasi, dan praktek mengemas soal HOTS yang telah dibuat kedalam aplikasi Kahoot!. Selanjutnya penyampaian materi tentang Quizziz terlebih dahulu, dilanjutkan dengan simulasi, dan praktek mengemas soal HOTS yang telah dibuat kedalam aplikasi Quizziz. Tangkapan layar acara terkait dapat dilihat pada Gambar 3, 4, 5 dan 6.




Gambar 3. Penyampaian Materi *Kahoot!*.



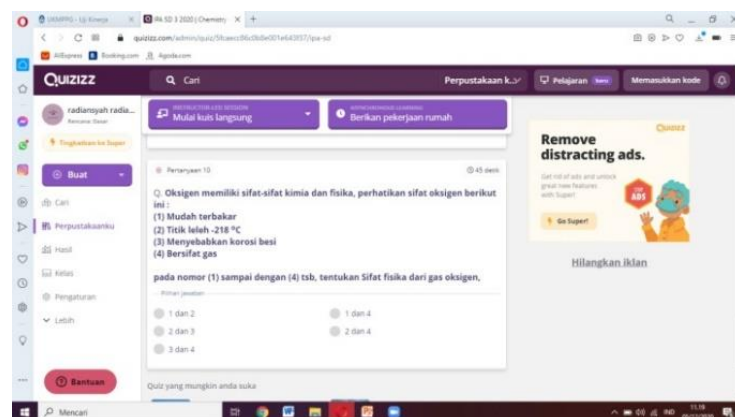
Gambar 4. Latihan Penggunaan *Kahoot!*

Quizizz.com

- Sebuah media platform quiz interaktif
- Ditemukan oleh Ankit dan Deepak di Bangalore, India pada tahun 2015
- Awalnya digunakan untuk mengajar siswa remedial materi matematika
- Memiliki mode gratis dan berbayar
- Login dapat menggunakan akun email yang sudah ada seperti Gmail
- Kuis dapat dijalankan dengan dua mode: classic dan instructor paced



Gambar 5. Penyampaian Materi *Quizizz*.



Gambar 6. Latihan Penggunaan *Quizizz*.

Saat pelaksanaan pelatihan berlangsung, mayoritas guru menerima dengan positif materi yang diberikan, walau pada saat penugasan dan mengaplikasikan beberapa guru terkendala koneksi jaringan dan bahasa (karena kedua platform kuis interaktif berbahasa Inggris).

Pada akhir kegiatan ketiga, para peserta diminta untuk menyampaikan perspektif mereka terkait pelatihan yang telah diberikan melalui pertanyaan terbuka. Mereka juga diminta untuk membuat satu kuis HOTS dengan menggunakan Kahoot! atau Quizizz.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap konten jawaban pertanyaan terbuka yang diberikan oleh peserta pelatihan dalam pelatihan ini, secara keseluruhan peserta mengungkapkan terima kasih terkait kegiatan pelatihan yang diberikan. Hal ini disampaikan oleh peserta dengan id HE1963IH: “Terima kasih atas workshop hari ini,” FJ1989AH: “terimakasih,” dan responden dengan id MU1990MU: “Sangat bagus dan menarik.”

Peserta juga berharap bahwa pelatihan ini dapat berlanjut atau diadakan pelatihan terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran digital online yang sinkron seperti menggunakan Kahoot! dan Quizziz (NU1981A: “sudah berjalan dengan baik serta sangat membantu,” AN1978IS: “Lebih sering lagi mengadakan workshop seperti ini untuk meningkatkan kemampuan para guru dalam memanfaatkan IT sebagai media pembelajaran,” Li19Da: “Semoga lebih sering diadakan workshop lagi,” SA1979AH: “Mungkin perlu di tambah lagi pertemuan² seperti ini agar lebih terampil dan kreatif”).

Selain itu berbagai tanggapan positif terkait pelaksanaan mulai dari isi dan penyampaian materi yang diberikan (NA1987AH: “Kuesioner sudah tepat sasaran dan motivasi bagi peserta. Workshop sangat bagus karena materi dan cara penyampaiannya mudah dimengerti,” DI1986RI: “Sudah berjalan dengan baik dan sangat bermanfaat,” IM1991DA: “Dengan adanya workshop ini banyak sekali ilmu yang didapat .saran, agar bisa dilaksanakan tahap lanjutannya lagi untuk aplikasi² lainnya yang mendukung dalam pembelajaran,” DW1995RI: “Sudah berjalan dengan baik dan penuh dengan manfaat”) sampai dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta untuk mengevaluasi workshop secara anonim yang bertujuan memberikan kerahasiaan kepada responden dalam memberikan kritik atau masukannya dalam bentuk kuis online kepada peserta (FA1993DA: “Sangat bagus untuk peserta workshop memberikan saran dan komentar”).

Tak ketinggalan juga usulan peserta terkait adanya pelatihan serupa yang diadakan secara langsung (DI1983NA: “Alangkah baiknya bisa ada pelatihan tatap muka lg”) yang mana bisa dilakukan ketika kondisi yang memungkinkan dikarenakan pandemi covid-19. Serta kritik terkait penggunaan bahasa inggris dalam pelatihan oleh PU1982RH: “Jangan gunakan bhs inggris.”

Dari hasil evaluasi kualitatif ini maka secara keseluruhan pelatihan yang diberikan dapat membantu para guru SD dalam menyiapkan kelas online yang interaktif dengan bantuan software Kahoot! atau Quizziz, harapan yang banyak diungkapkan oleh peserta pelatihan terkait kegiatan lanjutan ataupun pelatihan pemanfaatan teknologi informasi menunjukkan kebutuhan untuk mengintegrasikan digital kompetensi bagi para calon guru SD serta penyusunan pelatihan yang lebih sistematis kedepannya.

Kami juga menganalisa kuis-kuis hasil karya para guru yang dikumpulkan dan dapat disimpulkan bahwa secara umum para guru dapat menggunakan fitur-fitur aplikasi Kahoot! dan Quizziz dengan baik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini memberi manfaat bagi para guru SD untuk mendesain kuis HOTS yang interaktif menggunakan aplikasi Kahoot! dan Quizziz. Hal ini diharapkan dapat membantu para guru dalam kegiatan pengajaran di masa pandemi.

Secara umum, pelatihan yang diberikan berdampak positif bagi para guru, mereka dapat membuat kuis interaktif untuk soal-soal berbasis HOTS menggunakan Kahoot! dan Quizziz. Selain itu, banyak harapan yang diungkapkan oleh peserta pelatihan terkait kegiatan lanjutan ataupun pelatihan pemanfaatan teknologi informasi menunjukkan kebutuhan untuk mengintegrasikan digital kompetensi bagi para calon guru SD serta penyusunan pelatihan yang lebih sistematis kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini seperti Universitas Lambung Mangkurat yang telah menjalin kerjasama dengan kami Cyber Educator Indonesia (C-ED) dalam kegiatan ini, Ketua KKG SD Gugus Pangeran Antasari yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk memberikan pelatihan, dan dewan guru yang telah bersedia mengikuti kegiatan pelatihan.

DAFTAR RUJUKAN

- Bao, W. (2020). COVID -19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University . *Human Behavior and Emerging Technologies*, *2*(2), 113–115. <https://doi.org/10.1002/hbe2.191>
- Ciotti, M., Ciccozzi, M., Terrinoni, A., Jiang, W. C., Wang, C. Bin, & Bernardini, S. (2020). The COVID-19 pandemic. *Critical Reviews in Clinical Laboratory Sciences*, *57*(6), 365–388. <https://doi.org/10.1080/10408363.2020.1783198>
- Fanani, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Hots Pada Kurikulum 2013. *Edudeena*, *2*(1), 57–76. <https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.582>
- Favale, T., Soro, F., Trevisan, M., Drago, I., & Mellia, M. (2020). Since January 2020 Elsevier has created a COVID-19 resource centre with free information in English and Mandarin on the novel coronavirus COVID-19 . The COVID-19 resource centre is hosted on Elsevier Connect , the company ' s public news and information. *Computer Network, January*.
- Iskandar. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Karnalim, O., & Wijanto, M. C. (2021). Transitioning to online learning for Indonesian high school students: Challenges and possible solutions.

- Proceedings - IEEE 21st International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT 2021*, 428–430.
<https://doi.org/10.1109/ICALT52272.2021.00136>
- Mercader, C., & Gairín, J. (2020). University teachers' perception of barriers to the use of digital technologies: the importance of the academic discipline. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-0182-x>
- Popkova, E. G. (2019). Preconditions of formation and development of industry 4.0 in the conditions of knowledge economy. In *Studies in Systems, Decision and Control* (Vol. 169). https://doi.org/10.1007/978-3-319-94310-7_6
- Pornpimon, C., Wallapha, A., & Prayuth, C. (2014). Strategy Challenges the Local Wisdom Applications Sustainability in Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112(Icepsy 2013), 626–634. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1210>
- Rangkaian, M., Searah, L., & Masa, P. (2021). *Abstrak : Edufisika : Jurnal Pendidikan Fisika Volume 6 Nomor 1 , Juni 2021. 6.*
- Rofifah, D. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 4(4), 12–26.
- Suharsono, A. (2020). The Use of Quiziz dan Kahoot! in The Learning Millennial Generation. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 4(2), 332–342.
- Wawan, A & Dewi, M. (2010). *Teori pengukuran pengetahuan, sikap dan perilaku manusia*. Nuha Medika.