

## PEMBUATAN SOAL KUIS INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT! DAN QUIZIZZ DI LINGKUNGAN GURU PAUD

Andrisyah<sup>1</sup>, Bayu Rima Aditya<sup>2</sup>, Oscar Karnalim<sup>3</sup>, Aditya Permadi<sup>4</sup>,  
Dina Fitria Murad<sup>5</sup>, Fathul Jannah<sup>6</sup>, Irawan Nurhas<sup>7</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

<sup>2</sup>School of Applied Science, Telkom University, Bandung, Indonesia

<sup>3</sup>Faculty of Information Technology, Maranatha Christian University, Bandung, Indonesia

<sup>4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mandiri, Subang, Indonesia

<sup>5</sup>Information Systems Department, Bina Nusantara University, Jakarta, Indonesia

<sup>6</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

<sup>7</sup>Institute of Positive Computing, Hochschule Ruhr West, Bottrop, Germany

[andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id)<sup>1</sup>, [bayu@tass.telkomuniversity.ac.id](mailto:bayu@tass.telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>, [oscar.karnalim@uon.edu.au](mailto:oscar.karnalim@uon.edu.au)<sup>3</sup>,

[aditya.didit.permadi@gmail.com](mailto:aditya.didit.permadi@gmail.com)<sup>4</sup>, [dmurad@binus.edu](mailto:dmurad@binus.edu)<sup>5</sup>, [fathul.jannah@ulm.ac.id](mailto:fathul.jannah@ulm.ac.id)<sup>6</sup>,

[irawan.nurhas@hs-ruhrwest.de](mailto:irawan.nurhas@hs-ruhrwest.de)<sup>7</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Pandemi covid-19 mendorong para guru PAUD di Indonesia untuk beralih ke pembelajaran online. Hal tersebut menjadi tantangan untuk dapat mengemas pembelajaran online agar tetap menarik, interaktif dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan membantu guru PAUD mengaplikasikan platform Kahoot! dan Quizizz dalam pembuatan soal kuis interaktif berbasis online. Metode yang dilakukan adalah berupa pemberian pelatihan yang meliputi kegiatan ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktik langsung. Adapun hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diikuti oleh 100 guru PAUD Se-Bandung Raya ini meliputi dokumentasi kegiatan, video materi, evaluasi kegiatan, dan soal kuis yang telah dibuat. Sebagai kesimpulan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah menunjukkan bahwa guru PAUD telah mampu mengaplikasikan platform Kahoot! dan Quizizz untuk membuat soal kuis interaktif. Selain itu, hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa guru PAUD telah mampu mengaplikasikan kedua platform tersebut dalam dua device berbeda: 1) membuat soal kuis menggunakan laptop, dan 2) mengedit soal kuis menggunakan smartphone. Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dua kontribusi utama. Pertama, kegiatan pengabdian masyarakat ini menawarkan dua platform berbeda dalam satu pelatihan, sehingga memberikan kesempatan kepada peserta untuk memilih platform yang paling sesuai dengan karakteristik peserta. Kedua, strategi praktik secara online yang telah diterapkan dalam kegiatan.

**Kata Kunci:** Kuis Interaktif; Kahoot!; Quizizz; Guru PAUD; Edukasi

**Abstract:** The COVID-19 pandemic has pushed early childhood teachers in Indonesia to switch to online learning. This is a challenge to be able to package online learning to keep it interesting, interactive, and fun. This community service activity aims to help early childhood teachers apply Kahoot! and Quizizz in making online-based interactive quiz questions. The method used is in the form of providing training which includes lectures, discussions, questions and answers, and direct practice. The results of community service activities, which were attended by 100 early childhood teachers throughout Bandung, included activity documentation, material videos, activity evaluations, and quiz questions that had been made. In conclusion, this community service activity has shown that early childhood teachers have been able to apply Kahoot! and Quizizz to create interactive quiz questions. In addition, the results of this activity also show that early childhood teachers have been able to apply the two platforms on two different devices: 1) create quiz questions using a laptop, and 2) edit quiz questions using a smartphone. This community service activity provides two main contributions. First, this community service activity offers two different platforms in one training, thus providing the opportunity for participants to choose the platform that best suits the characteristics of the participants. Second, the online practice strategy that has been applied in this activity can be used as a reference for other researchers.

**Keywords:** Interactive Quiz; Kahoot!; Quizizz; Early Childhood Teacher Education



#### Article History:

Received: 02-10-2021

Revised : 19-11-2021

Accepted: 19-11-2021

Online : 05-12-2021



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

## A. LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 menjadikan semua jenjang pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini beralih ke pembelajaran online (Ciotti et al., 2020). Hal ini sesuai dengan surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.4 Tahun 2020 tentang kebijakan pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat Corona Virus Diseases (Covid-19) yang memutuskan bahwa sejak tanggal 24 maret 2020 secara resmi proses pembelajaram jarak jauh melalui system pembelajaran daring termasuk untuk jenjang pendidikan anak usia dini (Kemdikbud, 2020). Berdasarkan surat edaran tersebut seluruh sekolah tidak terkecuali PAUD mulai melakukan pembelajaran secara online dan akibatnya terjadi perubahan yang sangat tiba-tiba dan tidak sedikit berdampak pada guru-juga pada anak didik.

Pembelajaran online menjadi tantangan baru guru PAUD di Indonesia untuk dapat mengemas pembelajaran agar tetap menarik, interaktif, menyenangkan dan tetap kondusif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Agustin et al. (2020) bahwasanya guru sebagai aktor utama dalam pembelajaran sulit mencapai pembelajaran yang kondusif dimasa pandemic covid-19 dan mengalami kendala untuk menciptakan situasi pembelajaran yang positif (Agustin et al., 2020). Menurut Korth et al. (2009) menyatakan bahwa Guru yang memiliki kesiapan dalam pembelajaran dalam kondisi apapun akan meningkatkan kualitas guru itu sendiri (Korth et al., 2009). Selain itu, kesiapan yang dimiliki seorang guru PAUD dalam menghadapi pembelajaran berpengaruh kepada keberhasilan program pendidikan di sekolah dan guru yang memiliki kesiapan yang baik akan membantu meningkatkan belajar anak (Arini & Kurniawati, 2020).

Masalah yang saat ini muncul adalah minimnya kemampuan IT guru PAUD sehingga membuat kebingungan dalam membuat perencanaan pembelajaran, penggunaan metode dan menentukan media pembelajaran yang tepat (Agustin et al., 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Ayuni et al (2020) bahwa masih terdapat guru yang belum siap dalam menghadapi pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 ini (Ayuni et al., 2020). Menurut Panjaitan, Yetti, & Nurani, (2020) proses belajar mengajar tidak terlepas dari strategi, metode dan media yang digunakan guru (Panjaitan et al., 2020). Untuk itu diperlukan strategi bagaimana membuat pembelajaran PAUD tetap dapat menyenangkan dan interaktif walaupun dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh. Dan menurut Setyorini (2017) untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif maka guru sebagai pemeran utama diwajibkan menjadi guru yang efektif pula, yaitu guru yang menggunakan waktu mengajar secara maksimal, menyampaikan materi dengan metode yang bervariasi, memantau program dan kemajuan melalui penilaian peserta didik, merancang kesempatan belajar bagi peserta didik untuk menerapkan pengalaman belajar, bersedia mengulang materi ketika anak

belum memahaminya, menetapkan target belajar untuk setiap anak (Setyosari, 2017).

Berdasarkan pemetaan dan analisis kebutuhan mitra pada pra kegiatan juga ditemukan bahwa guru-guru PAUD yang berada disekitar Bandung Raya masih merasa kesulitan dalam mengemas pembelajaran yang menarik, interaktif dan tidak membosankan anak. Karena pembelajaran daring sudah berjalan hamper satu tahun dan anak sudah mulai terlihat jenuh dan semangatnya berkurang. Hal ini juga dirasakan oleh guru PAUD, mereka terkadang kehabisan ide, bagaimana mengemas pembelajaran daring yang sesuai dengan karakteristik belajar pada anak usia dini. Maka dari itu tim pengabdian mencoba untuk membuat kegiatan pelatihan yang dapat mengasah kemampuan IT guru PAUD yaitu dengan mengadakan pelatihan membuat soal kuis interaktif berbasis kahoot dan quizziz.

Quizizz (Rahman et al., 2020) dan Kahoot! (Wang & Tahir, 2020) adalah aplikasi gamifikasi (Seaborn & Fels, 2015) berbasis daring yang bersifat multiplayer yang dapat dijadikan sebagai salah satu media digital dalam pembelajaran di PAUD yang mengharuskan anak berinteraksi secara aktif. Tools berbasis gamifikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan hal ini berdampak terhadap hasil belajar anak. Sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2019) bahwa penerapan Kahoot dan Quizizz dalam meningkatkan motivasi siswa memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran (Lestari, 2019). Bicen (2018); Hurtado and Diaz (2021) juga menyarankan Kahoot dan Quizizz juga sarankan dalam bidang pendidikan dan berpengaruh pada motivasi belajar siswa (Bicen & Kocakoyun, 2018) (Díaz & Paula Hurtado, 2021)[9][10]. Pengenalan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada calon guru PAUD sangat penting, karena setelah lulus mereka akan menghasilkan pengetahuan baru yang bermanfaat meningkatkan kualitas stimulasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan jaman.

Berdasarkan permasalahan dan uraian diatas maka kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memfokuskan pada pelatihan membuat kuis interaktif online berbasis plathform Kahoot! Dan Quizizz. Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru PAUD dalam membuat kuis interaktif online berbasis plathform Kahoot! dan Quizizz serta memotivasi peserta untuk mencoba mengimplementasikan dalam penggunaan media pembelajaran di PAUD.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah membantu guru PAUD mengaplikasikan platform Kahoot! dan Quizizz untuk meningkatkan interaksi antara guru PAUD dan siswa secara online. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah berupa pelatihan. Secara khusus, para guru PAUD

diberikan pelatihan cara membuat soal interaktif yang menyenangkan menggunakan dua platform yang berbeda, yaitu platform Kahoot! dan platform Quizizz. Peserta yang mengikuti pelatihan ini diundang secara khusus melalui grup WA para guru PAUD se-Bandung Raya, dan total 100 guru menerima undangan tersebut dan mendaftarkan diri sebagai peserta.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, ada beberapa langkah/tahapan yang direncanakan sebagai solusi dari permasalahan yang ada yaitu:

### 1. Tahap Pemetaan dan Analisis Awal kesiapan Mitra

Dalam tahap ini dilakukan pemetaan dan analisis permasalahan dan kebutuhan mitra dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD di masa pandemi Covid-19.

### 2. Tahap Perencanaan Kegiatan

Tahap ini dilakukan dengan melakukan pertemuan antara tim pengabdian dengan mitra yaitu Guru PAUD di Bandung Raya untuk menjelaskan siapa saja pesertanya, pengaturan jadwal pelaksanaan kegiatan sehingga pelaksanaan pelatihan tidak mengganggu tugas utama mitra dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di lembaganya. Dalam tahap ini disepakati hari, tanggal pelaksanaan kegiatan, rundown atau susunan acara.

### 3. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dimulai dari mengumpulkan peserta dalam group WhatsApp untuk memudahkan berkoordinasi dan komunikasi. Kegiatan berlangsung selama 4 hari (30 maret – 2 April) dengan 2 materi yang disampaikan oleh 2 narasumber. Penyampaian materi dilakukan via zoom, kemudian dilanjutkan diskusi atau tanya jawab melalui group whatsapp dan pemberian tugas kepada peserta untuk membuat kuis interaktif menggunakan kahoot / quizizz (mereka memilih salah satu).

Mengingat situasi pandemik yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya kegiatan secara *onsite*, maka seluruh kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara online melalui aplikasi Zoom. Kegiatan pelatihan ini terbagi menjadi dua sesi materi. Sesi pertama adalah materi tentang penggunaan Kahoot!, sedangkan sesi kedua adalah materi tentang penggunaan Quizizz. Selama kegiatan pelatihan, peserta diajarkan cara membuat soal-soal interaktif menggunakan dua *device* yang berbeda, dalam hal ini pembuatan soal dilakukan menggunakan Laptop, kemudian pengeditan soal dilakukan menggunakan *Smartphone* (HP).

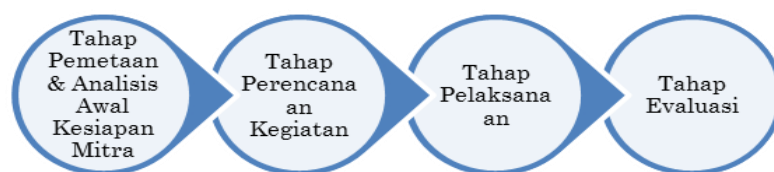
Teknis pelatihan secara *online* tentunya tidak mudah, (Sitzmann et al., 2010) strategi khusus menjadi sangat diperlukan. Oleh karena itu, untuk mensiasati efektifitas pelatihan secara online, maka kegiatan

pemberian materi dilakukan melalui tiga instruktur. Instruktur pertama berfokus pada pemberian materi melalui ceramah dan slide di layar utama Zoom. Instruktur kedua berfokus pada pemberian materi secara interaktif melalui kanal chat Zoom. Dan instruktur ketiga berfokus pada merespon pertanyaan teknis yang terjadi melalui kanal chat Zoom. Selama kegiatan pelatihan, peserta diajarkan cara membuat soal-soal interaktif menggunakan dua device yang berbeda, dalam hal ini pembuatan soal dilakukan menggunakan Laptop, kemudian pengeditan soal dilakukan menggunakan Smartphone (HP).

#### 4. Tahap Evaluasi

Pada tahap akhir pelatihan semua peserta diminta kesediaannya untuk memberikan evaluasi secara anonim (memberikan id untuk mencegah duplikasi data dengan gabungan dua huruf nama belakang dan nama depan dengan tahun lahir diantara gabungan kedua huruf tersebut) menggunakan pertanyaan dengan jawaban terbuka terkait pendapat dan masukan mengenai kegiatan pelatihan yang dilakukan. Hasil angket respon menunjukkan bahwa mitra mengharapkan adanya kegiatan serupa secara berkelanjutan.

Alur kegiatan pengabdian yang tim kami lakukan seperti yang terdapat pada Gambar 1 berikut.

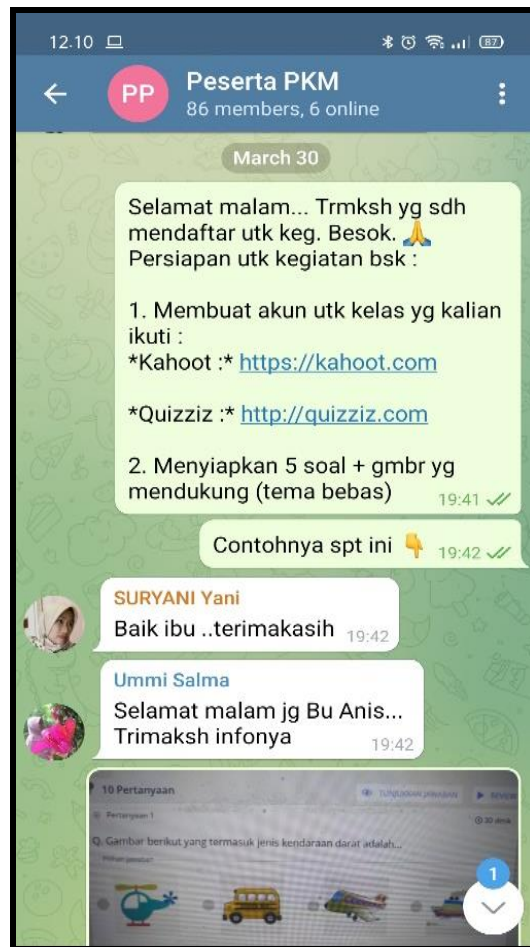


**Gambar 1.** Alur Pengabdian

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

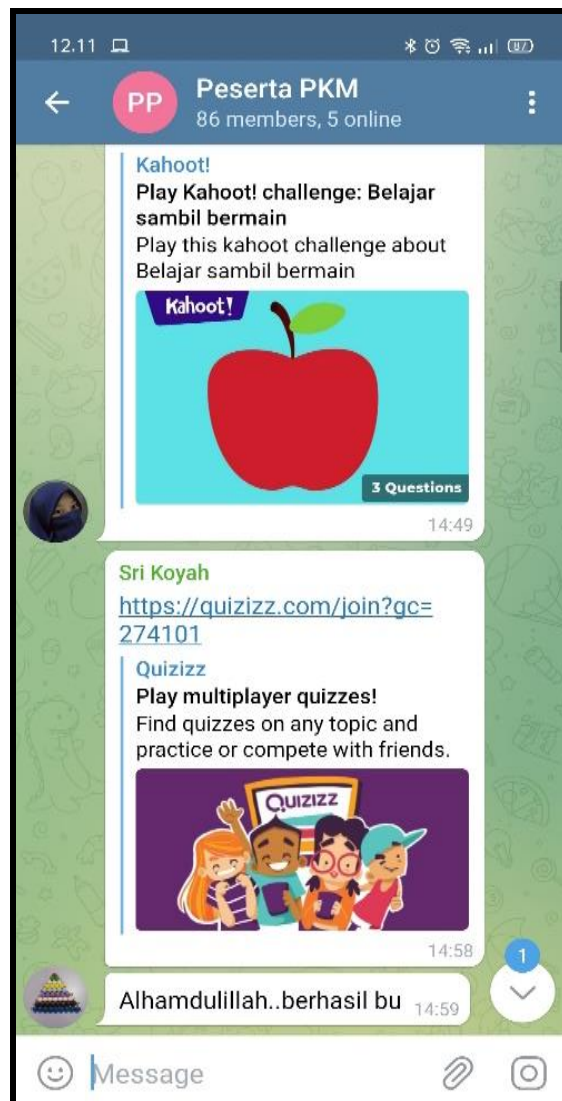
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema “Pembuatan Soal Kuis Interaktif Berbasis Kahoot! dan Quizziz di Lingkungan Guru PAUD Se-Bandung Raya”, telah dilaksanakan pada tanggal 30 Maret – 2 April 2021. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan menganalisis kebutuhan mitra, pemilihan lokasi dan diskusi jadwal pelaksanaan kegiatan. Peserta kegiatan pengabdian masyarakat terdiri dari 100 guru PAUD se-Bandung Raya yang berada di sekitar Kota Cimahi, Kota Bandung, dan Kabupaten Bandung Barat (KBB). Adapun kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian meliputi ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktek langsung.

Pelaksanaan Kegiatan diawali pada tanggal 30 Maret 2021 dengan mengumpulkan peserta dalam group telegram seperti yang terlihat pada Gambar 2 berikut.



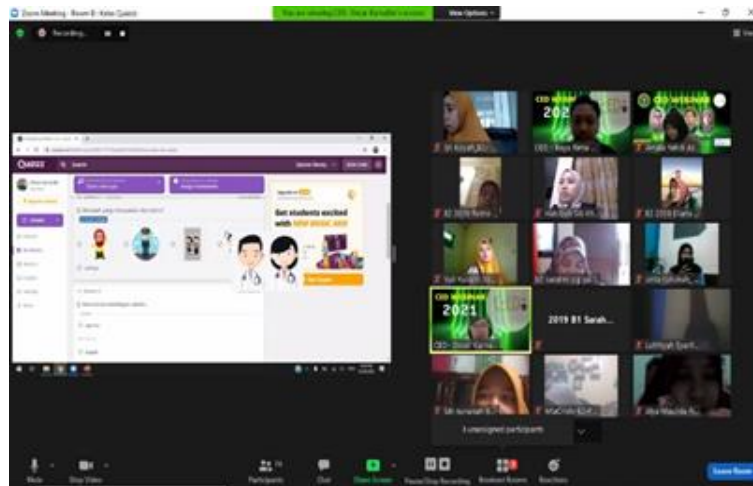
**Gambar 2.** Koordinasi Peserta Via Telegram

Di group telegram kami menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan bekerjasama dengan mitra guru PAUD. Tim pengabdian menyampaikan persiapan apa saja yang harus mereka lakukan sebelum kegiatan zoom di hari kedua yaitu membuat akun di platform Kahoot! atau Quizziz dan menyiapkan gambar yang akan peserta gunakan nanti dalam membuat kuis. Tim pengabdian memandu peserta dalam membuat akun quizziz dan kahoot! Melalui group telegram. Hasil kegiatan pada hari pertama terlihat respon peserta yang sangat antusias dalam mencari gambar-gambar yang akan mereka gunakan sesuai dengan tema-tema yang biasa digunakan di PAUD. Peserta juga telah berhasil membuat akun sendiri di Kahoot! dan Quizziz yang akan mereka gunakan besok pada pelatihan di hari kedua seperti terlihat pada Gambar 3 berikut.



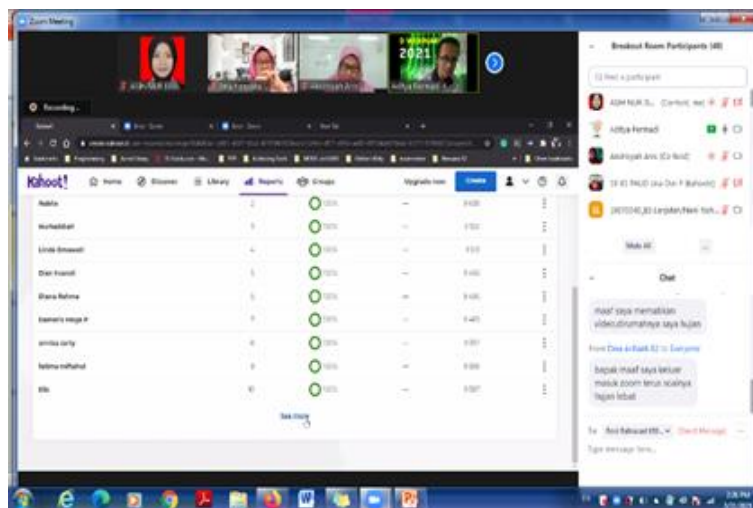
**Gambar 3.** Memandu Peserta membuat Akun Quizziz dan Kahoot!

Kegiatan pelatihan hari kedua masuk pada acara inti pemberian materi oleh dua narasumber. Materi pertama yang diberikan bertema “Penggunaan Platform Kuis Interaktif Quizziz.com”. Materi pertama terkait pemahaman tentang apa itu platform Quizziz mulai dari sejarah adanya quizziz, fitur-fitur yang ada dan bagaimana membuat kuis dengan menggunakan platform quizziz yang nantinya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di PAUD. Pemberian materi pertama ini seperti pada Gambar 4 berikut.



**Gambar 4.** Materi Penggunaan Platform Kuis Interaktif Quizziz.com

Materi kedua bertema “Penerapan Kahoot! Pembelajaran PAUD”. Pada materi kedua ini berisi tentang sejarah terlahirnya platform Kahoot! fitur-fitur yang ada didalamnya dan bagaimana cara membuat kuis menggunakan Kahoot! yang disesuaikan dengan kriteria belajar anak usia dini. Pemberian materi pertama ini seperti pada Gambar 5 berikut.



**Gambar 5.** Materi Penerapan Kahoot! Pembelajaran PAUD

Hasil kegiatan pada hari kedua yang merupakan pemberian materi menunjukkan bahwa peserta antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelatihan. Hal ini terlihat dari respon peserta yang antusias dalam bertanya terkait penggunaan fitur-fitur yang ada didalam masing-masing platform kuis. Peserta juga terlihat mampu mengikuti tahapan-tahapan dalam membuat kuis yang ditunjukkan oleh narasumber secara langsung melalui zoom, sehingga setelah berhasil membuat kuis 1 atau 2 pertanyaan, mereka juga antusias ingin menunjukkan hasil dari kuis yang dibuat pada peserta lain dan narasumber.

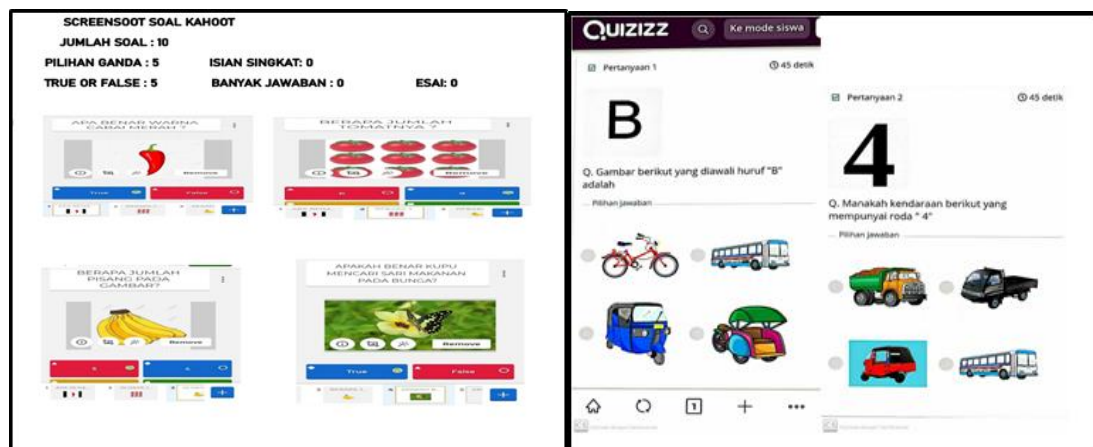
Hari ketiga dilaksanakan melalui group telegram dengan tanya jawab dan berdiskusi terkait langkah-langkah membuat kuis berbasis platform Kahoot! dan Quizziz. Tim pengabdian menampung pertanyaan-pertanyaan



jika mereka menghadapi kendala dalam proses membuat kuis menggunakan platform Kahoot! maupun Quizizz.

Kegiatan pada hari keempat peserta mulai mengumpulkan hasil dari kuis yang di buat berupa link games dan screen shoot soal. yang mereka pilih. Masing-masing peserta membuat 10 soal dengan tema bebas yang berkaitan dengan tema-tema pembelajaran yang biasa digunakan di PAUD. Berikut ini gambaran soal yang dibuat oleh peserta kegiatan pengabdian.

Hasil yang telah dicapai pada hari ke-4 pelatihan dapat dilihat bahwa guru PAUD telah mampu mengaplikasikan platform Kahoot! dan Quizizz untuk membuat soal kuis interaktif. Selain itu, hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa guru PAUD telah mampu mengaplikasikan kedua platform tersebut dalam dua device berbeda: 1) membuat soal kuis menggunakan laptop, dan 2) mengedit soal kuis menggunakan smartphone. Peserta juga telah mempersiapkan gambar-gambar yang akan digunakan untuk membuat kuis disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, sehingga mempermudah mereka dalam membuat kuis interaktif berbasis platform Kahoot! dan Quizizz. Hasil pelatihan pada hari ke-4 dapat dilihat pada Gambar 6 berikut.



**Gambar 6.** Soal Kahoot! dan Soal Quizizz

Keunggulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dua kontribusi utama. Pertama, kegiatan pengabdian masyarakat ini menawarkan dua platform berbeda dalam satu pelatihan, sehingga memberikan kesempatan kepada peserta untuk memilih platform yang paling sesuai dengan karakteristik peserta. Kedua, strategi praktik secara online yang telah diterapkan dalam kegiatan ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain.

Dampak kegiatan dari tahap awal hingga akhir dianalisis dengan survey menggunakan aplikasi mentimeter meliputi dua pertanyaan, yaitu: 1) Kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian yang dilaksanakan melalui webinar online; 2) Menuliskan 2 kata terkait kesan peserta terhadap kegiatan pengabdian masyarakat. Selain itu juga berapa peserta memberikan testimony tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.

Tujuan dan target pengabdian pada masyarakat yaitu memberikan pelatihan kepada guru PAUD tentang Pembuatan Soal Kuis Interaktif Berbasis Kahoot! dan Quizziz, maka luaran yang telah tercapai berupa adanya transfer ilmu tentang bagaimana membuat kuis interaktif berbasis Kahoot! dan Quizizz yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di PAUD. Selain itu Guru PAUD telah mampu mengaplikasikan platform Kahoot! dan Quizizz untuk membuat soal kuis interaktif. Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa guru PAUD telah mampu mengaplikasikan kedua platform tersebut dalam dua device berbeda: 1) membuat soal kuis menggunakan laptop, dan 2) mengedit soal kuis menggunakan smartphone. Harapan peserta di waktu yang akan datang bias mendapatkan kegiatan pelatihan semacam ini lagi untuk meningkatkan kemampuan teknologi guru-guru PAUD.

Pada tahap evaluasi, terdapat 72 responden dari 100 peserta pelatihan yang bersedia memberikan masukan dan pendapat secara anonim. Dari hasil analisis konten jawaban yang diberikan oleh peserta, kami mengklasifikasikan pendapat yang diberikan menjadi tiga kategori utama:

Penilaian positif dari peserta workshop yang diadakan penilaian. Pendapat peserta secara umum terkait workshop antara lain dari peserta dengan id anonim LI1972AH beranggapan bahwa workshop yang dilakukan ini “menambah ilmu baru dan menyenangkan”; AU84ia menganggap bahwa workshop ini “sudah bagus sekali”. Adapun penilaian positif terkait teknis pelaksanaan disampaikan oleh IR1990WI yang mengatakan bahwa “workshop nya sangat tersusun dan rapi sekali, terima kasih...” dan juga oleh SMS2000RA: “semuanya berjalan lancar, ditunggu workshop selanjutnya” dan SL1973SL: “sangat asyik dan menyenangkan semoga bisa lebih banyak lagi...” Selain itu penilaian positif juga diberikan terkait narasumber yang diutarakan oleh SI1981AD: ”pemateri sangat bagus dan mudah untuk dipahami” dan pelatihan yang diberikan mampu memberikan motivasi kepada peserta untuk mencoba dan berkreasi sebagaimana diungkapkan oleh MA1988: “Pembelajaran ini akan menjadi penting sekali , kami para guru merasa tertantang untuk menciptakan model pembelajaran berbasis IT”

Harapan dan kebutuhan peserta akan workshop yang serupa kedepannya. Terkait kategori harapan ini, beberapa jawaban yang diberikan terkait harapan peserta agar workshop terkait pemanfaatan teknologi digital dapat diadakan lagi, antara lain oleh AS2000TI: “diperbanyaklah kegiatan workshop berbasis teknologi”; DI1984NG: “Semoga bisa mengadakan workshop yang sangat menarik lagi terutama dalam it agar kita tidak tertinggal kemajuan teknologi,” LI1983DA: “Saya berharap workshop ini bisa diadakan lagi di kesempatan yang lainnya, terimakasih sudah memberikan kesempatan kepada saya untuk lebih berkreasi lagi dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada anak,” begitu juga dengan banyak peserta lainnya diantaranya

dengan id anonim: LI1998TI, LI1999H, LI2001AS, LN1998AL, LU1998AH, MI1988MI, MU2000KA, N2001H, RI1979OS, RI2001LE, dan RM1983AT yang semua berharap agar kegiatan serupa atau lanjutan diadakan lagi kedepannya. Terutama pelaksanaan pelatihan dalam bentuk offline atau tatap muka langsung oleh RI1999AL: “Ingin ada kegiatan workshop tetapi secara langsung.” dan Vn2000Ad: “mengadakan workshop kembali secara offline.”

Usulan perbaikan untuk pelaksanaan workshop. Adapaun jawaban yang diberikan terkait kategori usulan perbaikan adalah terkait dengan 1) waktu yang perlu ditambah yang diutarakan oleh mayoritas peserta di kategori ini antara lain: TI1999NI: “Waktunya di tambah lagi”; SU1979RI: “Lebih diperpanjang lagi waktunya bila ada kegiatan workshop lagi”, SR1976KO: “Waktu untuk praktek di tambah lagi. Saat menjelaskan jangan terlalu cepat, sehingga ada kemungkinan langkah2 yang terlewat,” Na2000ra: “Tadi waktunya sangat sedikit sekali untuk trial ..., semoga kedepannya diberikan waktu yang cukup untuk belajar Kahoot”. dan LU2001AH: “Lebih panjang lagi waktunya agar lebih banyak waktu untuk bertanya.” 2) Perbaikan komunikasi dan publikasi kegiatan antara lain oleh Saau2000: “Bagus, adanya komunikasi antara pihak penyelenggara dan pihak pembelajar untuk perbaikan workshop selanjutnya”; RA1975MI: “Agar Lebih di publikasikan agar lebih banyak orang yang tau” serta oleh RA1997NI: “Kepedepannya agar ketika menyampaikan materi lebih santai lagi tidak terburu buru , agar semuanya memahami dalam menyimak materi yang disampaikan.” 3) Pemberian hadiah untuk motivasi peserta yang disampaikan oleh SI1997AH: “Lebih banyak lagi hadiahnya,..”

Berdasarkan tiga kategori komentar hasil analisis konten jawaban yang diberikan oleh peserta ini maka dapat disimpulkan kegiatan pelatihan yang diberikan memberikan manfaat kepada guru-guru PAUD, kegiatan serupa diharapkan dapat dilakukan lagi kedepannya dengan berbagai perbaikan baik dari segi waktu pelaksanaan kegiatan, komunikasi kegiatan dan pelatihan, serta hadiah-hadiah yang lebih memotivasi peserta.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah menunjukkan bahwa guru PAUD telah mampu mengaplikasikan platform Kahoot! dan Quizizz untuk membuat soal kuis interaktif. Selain itu, hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa guru PAUD telah mampu mengaplikasikan kedua platform tersebut dalam dua device berbeda: 1) membuat soal kuis menggunakan laptop, dan 2) mengedit soal kuis menggunakan smartphone. Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dua kontribusi utama. Pertama, kegiatan pengabdian masyarakat ini menawarkan dua platform berbeda dalam satu pelatihan, sehingga memberikan kesempatan kepada peserta untuk memilih platform yang paling sesuai dengan karakteristik peserta. Kedua, strategi praktik secara online yang telah diterapkan dalam

kegiatan ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain. Harapan peserta kegiatan serupa dapat dilakukan lagi kedepannya dengan berbagai perbaikan baik dari segi waktu pelaksanaan kegiatan, komunikasi kegiatan dan pelatihan, serta hadiah-hadiah yang lebih memotivasi peserta. Alangkah baiknya jika kegiatan pengabdian serupa dapat ditindak lanjuti kembali dengan tema soal kuis yang berbeda, untuk lebih mengasah keterampilan guru PAUD dalam menggunakan aplikasi kahoots dan quizziz. Pelatihan serupa bisa juga dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi games edukasi lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Asosiasi Cyber Educator Indonesia (C-ED) yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga untuk guru-guru PAUD se-Bandung Raya yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598>
- Arini, S., & Kurniawati, F. (2020). Sikap Guru terhadap Anak Usia Dini dengan Autism Spectrum Disorder. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 639. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.410>
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- 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>
- Díaz, C., & Paula Hurtado. (2021). The effectiveness of Quizizz when working with descriptive adjectives. *European Journal of Education Studies*, 8(2), 537–560. <https://doi.org/10.46827/ejes.v8i2.3624>
- Kemdikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Kebijakan Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*.
- Korth, B. B., Erickson, L., & Hall, K. M. (2009). Defining Teacher Educator Through the Eyes of Classroom Teachers. *The Professional Educator*, 33(1), 1–12. [http://myaccess.library.utoronto.ca/login?url=http://search.proquest.com/docview/194687907?accountid=14771%5Cnhttp://bf4dv7zn3u.search.serialssolutions.com/?ctx\\_ver=Z39.88-2004&ctx\\_enc=info:ofi/enc:UTF-8&rft\\_id=info:sid/ProQ:educationalumni&rft\\_val\\_fmt=in](http://myaccess.library.utoronto.ca/login?url=http://search.proquest.com/docview/194687907?accountid=14771%5Cnhttp://bf4dv7zn3u.search.serialssolutions.com/?ctx_ver=Z39.88-2004&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-8&rft_id=info:sid/ProQ:educationalumni&rft_val_fmt=in)
- Lestari, T. W. (2019). Kahoot! And Quizizz: A Comparative Study On The Implementation Of E-Learning Application Toward Students' Motivation. *Journal of English Language Teaching Learning And Literature*, 2(2), 13–22.

- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(5), 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Sitzmann, T., Ely, K., Bell, B. S., & Bauer, K. N. (2010). The effects of technical difficulties on learning and attrition during online training. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 16(3), 281–292. <https://doi.org/10.1037/a0019968>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(January), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>