

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGUASAAN TEKNOLOGI MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DAN QUIZIZZ BAGI GURU PADA PROSES EVALUASI PEMBELAJARAN DARING

Febblina Daryanes^{1*}, Diah Anugrah Dipuja², Fitra Suzanti³

^{1,2,3}Prodi. Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Riau, Indonesia

febblina.daryanes@lecturer.unri.ac.id¹, diahanugrah@lecturer.unri.ac.id²,

fitra.suzanti@lecturer.unri.ac.id³

ABSTRAK

Abstrak: Selama pembelajaran dalam jaringan guru harus mampu mendesain pembelajaran online yang efektif, efisien, dan inovatif. Berdasarkan wawancara dengan guru-guru MGMP IPA SMP di Pekanbaru diperoleh informasi bahwa mayoritas guru masih banyak yang kesulitan melakukan evaluasi saat pembelajaran daring. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan teknologi guru dalam penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz sebagai evaluasi selama pembelajaran daring. Metode dalam kegiatan pengabdian terdiri dari: (1) Persiapan, pada tahap ini dilakukan komunikasi, observasi dan survey awal terhadap permasalahan yang ada dilapangan, (2) Pelaksanaan, tahap ini dilakukan kegiatan pengabdian pada tempat munculnya permasalahan berdasarkan hasil observasi dan komunikasi awal berupa pelatihan pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz melalui tatap muka dan bimbingan online. (3) Evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi dan refleksi terhadap kegiatan pengabdian yang dilakukan. Mitra pada kegiatan ini adalah guru IPA SMP kota Pekanbaru berjumlah 19 orang. Peserta diberikan soal pretest dan posttest untuk melihat ketercapaian konten materi serta diberikan penugasan. Diketahui bahwa rerata nilai pretest peserta pelatihan yaitu 61,58 dan nilai posttest peserta yaitu 91,58. Terlihat adanya peningkatan nilai peserta. Kualitas luaran tugas yang dikumpulkan oleh para peserta juga sudah sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa peserta pengabdian sudah dapat membuat kuis interaktif berbasis Kahoot dan Quizizz dan mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Penguasaan teknologi; Kahoot; Quizizz; Evaluasi Pembelajaran; Pembelajaran daring

Abstract: During learning in the network, the teacher must be able to design effective, efficient, and innovative online learning. Based on interviews with MGMP science teachers at junior high schools in Pekanbaru, information was obtained that the majority of teachers still had difficulty evaluating online learning. This service activity aims to improve teachers' mastery of technology in using the Kahoot and Quizizz applications as evaluations during online learning. The methods in service activities consist of: (1) Preparation, at this stage communication, observation and initial surveys are carried out on the problems that exist in the field, (2) Implementation, at this stage service activities are carried out at the place where problems arise based on the results of observations and initial communication in the form of training in making interactive quizzes using the Kahoot and Quizizz applications through face-to-face and online tutoring. (3) Evaluation, at this stage evaluation and reflection are carried out on the service activities carried out. Partners in this activity are science teachers at the Pekanbaru City Middle School, totaling 19 people. Participants were given pretest and posttest questions to see the achievement of material content and were given assignments. It is known that the average pretest value of the trainees is 61.58 and the posttest value of the participants is 91.58. Seen an increase in the value of participants. The quality of the output of the tasks collected by the participants was also very good. It can be concluded that the service participants have been able to create interactive quizzes based on Kahoot and Quizizz and are able to apply them in the learning process.

Keywords: Mastery of Technology; Kahoot; Quizizz; Learning Evaluation; Online learning



Article History:

Received: 25-12-2021

Revised : 20-02-2022

Accepted: 01-03-2022

Online : 16-04-2022



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

A. LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 yang menyerang seluruh dunia tentunya berpengaruh pada semua sektor kehidupan. Sektor kesehatan, ekonomi, sosial budaya, hingga sektor pendidikan terkena dampaknya. Sektor pendidikan merupakan salah satu sektor terbesar yang perlu diperhatikan dalam situasi saat ini. Sejak merebaknya kasus Covid-19 di Indonesia pada bulan Maret 2020, pemerintah Indonesia mengeluarkan peraturan *physical distancing* atau jaga jarak dan proses pembelajaran tatap muka beralih ke pembelajaran online/dalam jaringan. Hal tersebut membuat semua lini berusaha beradaptasi dengan kebijakan baru tersebut. Peran teknologi dan informasi menjadi krusial, penguasaan teknologi bagi guru sebagai pendidik menjadi sesuatu hal yang mutlak. Kemajuan teknologi yang begitu pesat di era Revolusi Industri 4.0 ini membuat guru harus mampu menjelajahnya demi mewujudkan pembelajaran dalam jaringan yang efektif dan efisien (Shidik *et al.*, 2021; Simaremare *et al.*, 2021). Profesionalisme guru menjadi tantangan ketika menghadapi tuntutan-tuntutan pembelajaran saat kondisi pandemi ini, dikarenakan tuntutan tersebut merefleksikan suatu kebutuhan yang semakin kompleks yang berasal dari peserta didik, tidak sekedar kemampuan guru menguasai pelajaran semata tetapi juga kemampuan lainnya yang bersifat psikis, strategis dan produktif. Tuntutan demikian ini hanya bisa dijawab oleh guru yang profesional.

Guru berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pada proses pembelajaran. Selama pembelajaran dalam jaringan guru harus mampu mendesain pembelajaran online yang efektif, efisien, inovatif, dan menarik. Hal tersebut menjadi sebuah tantangan yang besar bagi seorang guru karena dibutuhkan *skill* dalam penggunaan teknologi. Seorang guru harus menguasai literasi digital yang memumpuni untuk dapat menghadapi situasi pembelajaran online selama pandemi. Saat ini sangat banyak aplikasi diinternet yang tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melaksanakan proses pembelajaran hingga melaksanakan evaluasi efektif jarak jauh dengan sebuah aplikasi. Proses pembelajaran perlu dievaluasi untuk melihat pemahaman siswa mengenai konsep-konsep materi pembelajaran yang telah diajarkan. Selama proses pembelajaran daring ini cukup banyak keluhan para guru karena kesulitan dalam melakukan system evaluasi. Kuis interaktif berbasis online dapat digunakan untuk meninjau dan mengukur pencapaian siswa terhadap materi pembelajaran secara daring. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi kuis yang memungkinkan siswa dapat menggunakan tombol-tombol responsive dalam menunjukkan pilihan jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan. Menurut Arsyad (2011), kuis interaktif tergolong sebagai media pembelajaran berbasis komputer karena pembuatan kuis interaktif tidak bisa dilakukan tanpa bantuan komputer. Sedangkan menurut Sari & Yarza, (2021), kuis interaktif merupakan

penggabungan beberapa metode pembelajaran baik ceramah, diskusi dan tanya jawab yang dikemas dalam bentuk sebuah permainan yang menarik.

Kahoot dan Quizizz merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang tersedia di internet sebagai aplikasi kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan guru untuk proses evaluasi yang efektif, efisien, inovatif dan menarik. Kahoot merupakan aplikasi gamifikasi untuk melihat kemampuan siswa melalui soal-soal, berupa platform online untuk melakukan tes pilihan ganda. Kahoot dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat evaluasi diantaranya sebagai pretest, posttest, latihan soal, penguatan materi, remedial dan pengayaan (Guardia *et al.*, 2019; Hadi *et al.*, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Daryanes & Ririen, (2020), bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif sebagai alat evaluasi ditinjau dari motivasi dan atensi. Aplikasi quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan, salah satunya ikon kuis. Selain itu, aplikasi Quizizz juga dapat digunakan untuk survei, diskusi, dan penugasan (Kristanti *et al.*, 2021). Aplikasi Kahoot dan Quizizz dapat diakses melalui *smartphone* ataupun laptop (Eddy *et al.*, 2021).

Kelebihan Aplikasi Quizizz dan Kahoot dalam proses evaluasi diantaranya, hasil evaluasi langsung terorganisir dengan rapi, hal ini membuat proses penilaian menjadi lebih efisien dan praktis. Selain itu, aplikasi ini memberikan kebebasan bagi guru untuk dapat mengatur batas waktu pengerjaan tiap soal sehingga guru dapat mengatur waktu pengerjaannya sesuai dengan tingkat kesukaran setiap soal. Aplikasi ini menyajikan soal-soal dengan suasana baru yang lebih seru dengan dilengkapi musik, varian warna dan gambar yang menarik sehingga psikologi anak yang mengikuti proses evaluasi lebih relax. Pelaksanaan evaluasi melalui Kahoot dan Quizizz ini terlaksana secara bersamaan sehingga mengurangi tindak kecurangan siswa terlebih pada aplikasi Quizizz setiap soal dan option jawaban dapat diatur secara acak antara satu siswa dengan siswa lainnya. Dan juga peringkat dan perolehan score siswa dapat langsung terlihat dan direkapitulasi oleh sistem. Menurut Nugroho *et al.*, (2019) melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz ini membuat siswa berperan aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses evaluasi.

Berdasarkan wawancara dengan guru-guru Matapelajaran IPA yang tergabung dalam MGMP IPA SMP di Pekanbaru diperoleh informasi bahwa mayoritas guru-guru masih banyak yang kesulitan melakukan evaluasi saat pembelajaran daring dikarenakan banyak faktor diantaranya tingkat kecurangan siswa yang tinggi karena tidak bisa dikontrol secara langsung seperti halnya saat ujian pembelajaran tatap muka, selain itu masih banyak guru-guru yang memberikan soal evaluasi hanya melalui *whatsapp group* dan pengumpulan hasil ujiannya pun melalui *whatsaapp grup*, hal tersebut tentunya membuat hasil ujian kurang terorganisir dengan baik

dan banyak guru yang mengeluhkan memori *handphone* mereka yang sering *full* dikarenakan banyaknya file yang masuk. Hal tersebut menunjukkan bahwa kurang efisien dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara daring. Masih banyak guru-guru yang kurang memaksimalkan teknologi informasi dalam proses evaluasi sehingga proses evaluasi secara daring cenderung monoton dan kurang interaktif. Guru-guru mengatakan banyak siswa yang merasa bosan dengan sistem evaluasi yang dilakukan oleh guru dan mereka kurang bersemangat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ujian atau tes harian jika selalu hanya menggunakan *whatsapp group*.

Berlandaskan permasalahan tersebut maka tim pengabdian merasa perlu adanya kegiatan pelatihan penguatan penguasaan teknologi dalam pelaksanaan evaluasi bagi guru-guru IPA Kota Pekanbaru selama pembelajaran daring sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Kahoot dan Quizizz merupakan aplikasi yang akan dilatihkan kepada guru-guru sehingga diharapkan guru-guru mampu merancang kuis interaktif dalam proses evaluasi dan menjadikan proses evaluasi selama pembelajaran daring ini menjadi lebih efektif dan efisien yang akhirnya bermuara pada peningkatan kualitas pembelajaran. Menurut Meryansumayeka *et al.* (2018) dan Indriyani (2015), kuis interaktif dapat memberikan *feedback* langsung terhadap hasil dari jawaban siswa. Guru dapat lebih leluasa mengatur waktu dan teknis dalam pelaksanaan kuis melalui kuis interaktif ini. Hal tersebut membuat siswa lebih tertantang dan bersemangat dalam mengikuti sebuah tes. Melalui kuis interaktif yang diatur sedemikian rupa akan efektif dan efisien dalam melatih kemampuan siswa. Kuis interaktif sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar secara berkesinambungan.

Pelatihan Kahoot dan Quizizz juga pernah dilakukan oleh Aswir *et al.*, (2020) pada guru-guru SD Lab School FIP UMJ, hasil pelatihannya mampu memenuhi pelaksanaan asesmen digital dan membantu dalam proses evaluasi pembelajaran secara daring. Selain itu, Nizaruddin *et al.*, (2020) juga pernah melakukan pelatihan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pada guru-guru yang ada di Semarang, hasil pelatihan tersebut yaitu guru-guru sudah dapat menggunakan Quizizz dalam proses evaluasi. Pelatihan aplikasi Quizizz juga pernah dilakukan oleh Sari & Yarza, (2021), dimana hasil respons peserta menunjukkan guru-guru SD di Jakarta sangat antusias karena mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Hal tersebut sejalan dengan pelatihan yang dilakukan oleh Kristanti *et al.*, (2021) terhadap guru-guru SMP di Kafemenanu bahwa guru-guru sangat antusias dengan pelatihan yang dilakukan dan setelah diujicoba terhadap siswa, seluruh siswa merasa senang karena tampilannya yang menarik dan hasilnya langsung dapat diketahui oleh siswa. Dari pelatihan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa aplikasi Kahoot dan Quizizz cukup mudah dipelajari

dan digunakan oleh guru, aplikasi tersebut memberikan kemudahan bagi guru dan meningkatkan motivasi siswa serta guru merasa senang mendapatkan wawasan dan tambahan ilmu mengenai penguasaan teknologi dalam konteks evaluasi secara daring.

Tujuan dilakukannya kegiatan pelatihan ini untuk meningkatkan penguasaan teknologi guru-guru IPA SMP Kota Pekanbaru dalam penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz sebagai sistem evaluasi selama pembelajaran daring serta menumbuhkan sikap kreatif dan inovatif di kalangan guru-guru yang berada di Kota Pekanbaru dalam pembuatan kuis interaktif. Manfaat pelatihan ini bagi peserta menambah wawasan dan kompetensi guru-guru dalam melaksanakan evaluasi interaktif selama pembelajaran daring serta meningkatkan potensi guru dalam mengelola kelas daring untuk mencapai pembelajaran daring yang efektif dan efisien.

B. METODEPELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh guru-guru IPA SMP Kota Pekanbaru berjumlah 19 orang. Kegiatan pengabdian dilaksanakan oleh Tim Dosen dan mahasiswa Pendidikan Biologi FKIP UNRI berjumlah 8 orang di Pekanbaru pada tanggal 16 September 2021. Kegiatan ini terdiri dari tiga langkah kegiatan, yaitu: (1) Persiapan, pada tahap ini dilakukan komunikasi, observasi dan survey awal terhadap permasalahan yang ada dilapangan, (2) Pelaksanaan, tahap ini dilakukan kegiatan pengabdian pada tempat munculnya permasalahan berdasarkan hasil observasi dan komunikasi awal berupa pelatihan pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz. (3) Evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi dan refleksi terhadap kegiatan pengabdian yang dilakukan. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran soal posttest dan pengoreksian terhadap tugas yang telah diberikan. Berikut kegiatan pelaksanaan pengabdian secara tatap muka, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan pelaksanaan pengabdian secara tatap muka

| No. | Kegiatan | Fasilitator |
|-----|---|--------------------|
| 1. | Pembukaan | Panitia |
| 2. | Kata sambutan | Ketua Tim Pengabdi |
| 3. | Pretest | Tim Pengabdi |
| 4. | Pemaparan Materi "Pembuatan Kuis Interaktif (Kahoot & Quizizz)" | Tim Pengabdi |
| 5. | Pemaparan Materi "Pembuatan Video Pembelajaran" | Tim Pengabdi |
| 6. | Latihan pembuatan Kuis Interaktif dan Video Pembelajaran | Tim Pengabdi |

Tahap kedua, dilakukan dengan pembimbingan berbasis online. Adapun rincian kegiatan yang akan dilakukan pada tahap kedua yaitu, seperti yang terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rincian kegiatan tahap kedua

| No. | Kegiatan | Fasilitator |
|-----|--|-------------|
| 1. | Bimbingan teknis/diskusi terhadap penugasan yang diberikan dan penyempurnaan penyusunan video pembelajaran dan evaluasi pembelajaran berbasis online melalui Kuis Interaktif | Tim |
| 2. | Ulasan singkat mengenai tips dan trik dalam menggunakan berbagai Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran, uploading, dan kuis interaktif sebagai alat evaluasi pembelajaran berbasis online | Ketua |
| 3. | Evaluasi (<i>Posttest</i>) | Tim |

Adapun teknik penyelesaian masalah, yaitu permasalahan yang ditemukan diselesaikan melalui kegiatan pelatihan dan bimbingan teknis kepada guru-guru yang dilaksanakan melalui tatap muka dan pembimbingan secara online. Pertemuan tatap muka dimulai dengan terlebih dahulu diberikan soal *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal para guru dalam penguasaan teknologi yang berkaitan dengan pembuatan kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz, kemudian diberikan workshop terkait materi pembuatan kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz setelah itu diberikan penugasan. Selanjutnya akan dilakukan bimbingan intens secara online dalam hal pengerjaan tugas yang diberikan, setelah itu diberikan soal *posttest* untuk melihat tingkat ketercapaian materi yang diberikan. Setelah itu, dilakukan pengumpulan dan pengecekan tugas yang diberikan sebagai pertanggungjawaban pelatihan pembuatan dan kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz. Untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan pelatihan yang dilakukan digunakan instrument evaluasi berupa lembar test yang digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Selain itu juga dengan melihat kuantitas serta kualitas tagihan atau luaran yang dihasilkan sebagai ukuran untuk menilai peningkatan pemahaman peserta terhadap materi pembuatan video pembelajaran dan kuis interaktif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan

Pelaksanaan pelatihan pembuatan kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz merupakan salah satu solusi dari permasalahan yang ada untuk meningkatkan penguasaan teknologi dan informasi guru-guru selama pembelajaran daring (dalam jaringan). Guru-guru akan dibekali ilmu untuk merancang sebuah pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta efektif dan efisien dalam membantu kerja guru itu sendiri. Memanfaatkan kemajuan teknologi merupakan hal yang harus dilakukan pada era Revolusi Industri 4.0 saat ini, tetapi tidak semua guru mampu memaksimalkan penguasaan teknologi sehingga perlu adanya perhatian dan pelatihan khusus untuk menyikapi hal tersebut. Salah satunya melalui

kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot dan Quizizz bagi Guru dalam Meningkatkan Penguasaan Teknologi dan Informasi dalam Proses Evaluasi Pembelajaran Daring” yang dapat meningkatkan kualitas diri guru-guru dalam menghadapi tantangan era ini. Berikut saat ketua tim pengabdian menyampaikan sambutannya, seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kata Sambutan dari Ketua Tim Pengabdian

Sebelum pelatihan dimulai, terlebih dahulu acara dibuka oleh ketua pengabdian setelah itu tim pengabdian melakukan *pretest* terlebih dahulu dengan menyebarkan beberapa pertanyaan terkait materi mengenai aplikasi Kahoot dan Quizizz. Kegiatan *pretest* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta pelatihan dalam memahami materi pembuatan kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz. *Pretest* dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot dan Quizizz yang merupakan aplikasi kuis interaktif, hal ini sekaligus untuk memperkenalkan kepada peserta pelatihan salah satu contoh kuis interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta mendapatkan pengalaman secara langsung dalam penggunaan kuis interaktif. Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan atensi para pesertanya dalam mengikuti evaluasi pembelajaran (Daryanes & Ririen, 2020). Berikut pemaparan materi, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pemaparan Materi

2. Pelaksanaan

Kegiatan inti yaitu pelatihan mengenai pembuatan kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz sebagai upaya peningkatan penguasaan teknologi informasi para guru dalam menghadapi pembelajaran secara daring. Tim pengabdian menyampaikan beberapa pokok materi terkait pembuatan kuis interaktif yang terdiri dari (1) pengenalan Kahoot dan Quizizz, (2) Cara membuat akun Kahoot dan Quizizz, serta (3) Cara penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz sebagai guru maupun siswa. Setelah itu peserta didampingi dalam pembuatan akun Kahoot dan Quizizz. Selama kegiatan, tim pengabdian aktif menjadi fasilitator dan pendamping dalam kegiatan tersebut. Selama kegiatan terlihat peserta sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan tersebut karena banyak guru yang belum pernah menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran. Guru-guru merasa senang dalam mempelajari aplikasi Kahoot dan Quizizz karena aplikasi tersebut sangat membantu guru dalam melaksanakan evaluasi yang efektif, efisien dan inovatif.

3. Evaluasi

Di akhir kegiatan dilakukan *posttest* terkait materi kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz. Kegiatan *posttest* dilakukan bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan penguasaan peserta mengenai materi yang telah diberikan serta untuk mengetahui umpan balik peserta setelah pelatihan agar dapat *diffollow up* kembali oleh tim pengabdian selama bimbingan secara online. Lalu masing-masing peserta diberikan tugas berupa pelaksanaan kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran. Sesuai kesepakatan, tugas dikumpulkan melalui google classroom yang dibuat oleh tim pengabdian. Seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Praktik langsung para peserta pelatihan dalam pembuatan kuis interaktif berbasis aplikasi Kahoot dan Quizizz

Selama pengerjaan tugas, dilakukan bimbingan teknis secara online. Para peserta terlebih dahulu bergabung melalui *Whatsapp Group* dan intens melakukan pembimbingan bersama tim pengabdian dalam penyelesaian tugas yang diberikan. Kemudian tim pengabdian melakukan review tugas dan memberikan saran perbaikan untuk dapat dilakukan

revisi sesuai saran masukan dari tim pengabdian dan kemudian kembalikan mengirimkan perbaikan dari tugas-tugas mereka.

Berdasarkan hasil angket awal yang disebar oleh tim pengabdian untuk mengetahui pengetahuan peserta pelatihan mengenai Kahoot dan Quizizz diperoleh informasi bahwa 84% peserta mengetahui kelebihan asesmen berbasis IT dan memahami kemudahan yang ditawarkan saat menggunakan asesmen berbasis IT tetapi masih sangat sedikit peserta yang mengetahui tentang aplikasi Kahoot dan Quizizz sebagai asesmen berbasis IT yang dapat digunakan sebagai asesmen dalam proses pembelajaran. Berikut data hasil angket awal, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil angket awal peserta

| No. | Item Pertanyaan | Persentase peserta yang menjawab benar |
|-----|--|--|
| 1. | Asesmen daring | 63% |
| 2. | Asesmen berbasis IT dengan konsep bermain sambil belajar | 63% |
| 3. | Kelebihan asesmen berbasis IT | 84% |
| 4. | Software evaluasi dengan device berbeda | 21% |
| 5. | Kelebihan aplikasi Quizizz dibandingkan Kahoot | 26% |
| 6. | Alamat website untuk akun Kahoot | 53% |
| 7. | Jenis soal dalam aplikasi Kahoot | 47% |
| 8. | Kelebihan Kahoot dan Quizizz | 42% |
| 9. | Kelemahan Kahoot dan Quizizz | 57% |
| 10. | Pemberian skor pada kahoot | 60% |

Berikut disajikan data hasil pretest dan posttest peserta kegiatan pelatihan, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *pretest* dan *posttest* peserta kegiatan pelatihan

| No | Inisial Nama Peserta | Nilai Pretest | Nilai Posttest |
|----|----------------------|---------------|----------------|
| 1 | A | 60 | 100 |
| 2 | AD | 90 | 100 |
| 3 | D | 50 | 100 |
| 4 | HM | 50 | 80 |
| 5 | DA | 50 | 90 |
| 6 | EM | 80 | 100 |
| 7 | S | 50 | 80 |
| 8 | MRM | 50 | 80 |
| 9 | MN | 40 | 100 |
| 10 | MI | 100 | 100 |
| 11 | NFD | 90 | 100 |
| 12 | NO | 70 | 90 |
| 13 | N | 40 | 80 |
| 14 | RH | 70 | 90 |
| 15 | SA | 50 | 80 |
| 16 | SRY | 60 | 100 |

| No | Inisial Nama Peserta | Nilai Pretest | Nilai Posttest |
|----|----------------------|---------------|--------------------------------|
| 17 | S | 60 | 100 |
| 18 | TF | 50 | 80 |
| 19 | YG | 60 | 90 |
| | Rerata | 61.58 | 91.58 |
| | N-gain | 0.77 | Kategori N-gain= Tinggi |

Berdasarkan tabel 2. Dapat diketahui bahwa rerata nilai *pretest* peserta sebelum mengikuti kegiatan pelatihan yaitu 61,58 dan untuk rerata nilai *posttest* peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan yaitu 91,58. Terlihat adanya peningkatan nilai pada peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Berdasarkan hasil uji statistik, diperoleh bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000, karena nilai 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil evaluasi *pretest* dan *posttest*, hal tersebut menunjukkan ada pengaruh kegiatan pelatihan pembuatan Kahoot dan Quizizz terhadap hasil *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan. Peningkatan nilai peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan dapat dilihat dari nilai N-Gain antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan, seperti terlihat pada Tabel 3.

$$\text{N-Gain/Indeks Gain} = \frac{\text{Skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3. Kategorisasi Skor N-gain/Indeks

| Rentang | Kategori |
|-----------|----------|
| 0,70-1,00 | Tinggi |
| 0,31-0,69 | Sedang |
| 0-0,30 | Rendah |

(Meltzer, 2002)

Berdasarkan hasil N-Gain 0,77 menunjukkan peningkatan nilai peserta setelah mengikuti pelatihan berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan pada pencapaian hasil evaluasi terhadap pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz ini. Selain itu, setelah peserta mengikuti pelatihan yang dilakukan, terlihat bahwa peserta sudah berhasil membuat akun Kahoot dan Quizizz, membuat soal terkait materi pelajaran mereka masing-masing hingga mengaplikasikan Kahoot dan Quizizz ini dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat dari bukti tugas yang telah dikirimkan oleh para peserta. Tugas yang sudah dikirimkan oleh peserta sudah sangat baik. Peserta sudah bisa mengeksplor *feature-feature* yang ada pada aplikasi Kahoot dan Quizizz.

Para peserta mengatakan bahwa para siswa sangat senang saat mengikuti kuis dengan menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz dan juga peserta dimudahkan dalam memperoleh hasil kuis yang telah dilakukan karena aplikasi Kahoot dan Quizizz sudah langsung merekap nilai setiap

siswa. Bahkan guru yang semula tidak mengetahui mengenai aplikasi Kahoot dan Quizizz setelah pelatihan mereka sering menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Sari & Yarza (2021) dan Aswir *et al.* (2020), bahwa pelatihan Kahoot dan Quizizz memberikan hal positif untuk guru-guru dalam menambah pengetahuan dan keterampilan. Menurut Ekowati *et al.* (2020), bahwa pelatihan Kahoot ini sangat diperlukan dikarenakan banyaknya guru yang belum mengetahuinya

4. Kendala yang Dihadapi

Dalam kegiatan ini kendala yang dihadapi yaitu ada beberapa orang peserta pelatihan yang tidak membawa laptop sehingga dibuat kelompok-kelompok dan peserta yang tidak membawa laptop disebar ke dalam kelompok yang membawa laptop agar kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar. Setiap kelompok didampingi langsung oleh tim pengabdian untuk memfasilitasi peserta dalam pembuatan evaluasi melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz bagi para guru dapat disimpulkan bahwa peserta sudah dapat membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz serta mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan lancar dan peserta pelatihan terlibat aktif bertanya dan menanggapi tentang materi yang disampaikan. Berdasarkan Hasil analisis nilai *pretest-posttest* menunjukkan adanya peningkatan dengan kategori tinggi yaitu rerata nilai *pretest* 61,58 menjadi 91,58 pada rerata nilai *posttest* dan peningkatannya berada pada kategori tinggi. Kualitas luaran tugas yang dikirimkan oleh para peserta sudah sangat baik dan sudah sesuai dengan tagihan yang diberikan. Peserta pelatihan memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil yang dicapai pada kegiatan pelatihan ini, direkomendasikan juga untuk melakukan pelatihan lanjutan terkait pelaksanaan kuis interaktif dengan aplikasi lain sehingga para guru dapat memvariasikan proses evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui DIPA PNBP BLU Universitas Riau. Selain itu, kami juga mengucapkan terimakasih untuk MGMP IPA Kota Pekanbaru yang telah berpartisipasi dalam acara ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aswir, A., Farihen, F., Gunadi, R. A. A., Wathoni, M., Zaitun, Z., Muftaba, I., & Mauliyadi, M. (2020). Pelatihan Digital Assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Lab School FIP UMJ. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–9. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/9171>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Eddy, Usman, A., & Dafitri, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Training. *TUNAS: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30645/v1i1>.
- Ekowati, S. H., Widyastuti, W. T., & Purbarini, A. (2020). Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Prancis pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK DKI Jakarta. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 723–729. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4621>
- Guardia, J. J., Del Olmo, J. L., Roa, I., & Berlanga, V. (2019). Innovation in the teaching-learning process: the case of Kahoot! *On the Horizon*, 27(1), 35–45. <https://doi.org/10.1108/OTH-11-2018-0035>
- Hadi, F., Syafi'i, A., & Isgandi, Y. (2020). Pelatihan Penerapan Pembelajaran Daring Interaktif Bagi Guru-Guru SD Al Islam Morowudi, Gresik. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 142. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v3i2.420>
- Kristanti, E., Kharisma, G. I., & Sari, N. P. (2021). Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis Mobile Learning sebagai Upaya Menghadapi Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Widya Laksana*, 1(1), 59–65.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Nizaruddin, Muhtarom, & Nugraha, A. E. P. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 01(01), 98–106. <https://doi.org/10.46306/jabb.v1i1.19>
- Nugroho, D. Y., Situmorang, K., Tahulending, P. S., A, M. M. Y., & Rumerung, C. L. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 869–877. <https://doi.org/10.37695/pkmsr.v2i0.394>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG, Jurnal Pengabdian ...*, 4(April), 195–199. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>
- Shidik, M. A., Tae, L. F., & Dewi, N. P. Y. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Program Articulate Storyline bagi Guru. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 3007–3015. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6153>
- Simaremare, J. A., Arent, E., Purba, N., & Thesalonika, E. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi V-Recorder Bagi Guru Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 2955–2963. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.7204>