

## PEMANFAATAN PLATFORM KAHOOT SEBAGAI ASESMEN DALAM PEMBELAJARAN

Moh.Syukron Maftuh<sup>1\*</sup>, Lydia Lia Prayitno<sup>2</sup>, Silviana Maya Purwasih<sup>3</sup>, Hanim Faizah<sup>4</sup>,  
Susilo Hadi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

\*syukron@unipasby.ac.id

---

### Informasi Artikel

#### Kata kunci:

Media IT,  
Kahoot, Asesmen  
Pembelajaran

Diterima: 22-06-2024

Disetujui: 02-07-2024

Dipublikasikan: 17-07-  
2024

### Abstrak

Guru dituntut untuk mampu melakukan penyesuaian terhadap perubahan perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK), diantaranya mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif dan kreatif yang terintegrasi dengan teknologi. Namun kenyataan yang terjadi, masih banyak guru yang belum menguasai media pembelajaran terutama media penilaian hasil belajar yang berbasis teknologi. Hal ini serupa dialami oleh guru-guru MGMP KKMA Surabaya yang masih menggunakan cara konvensional dalam penilaian hasil belajar siswa yaitu berbasis kertas (*paper based test*). Oleh sebab itu, pelatihan pemanfaatan *digitalized assesment* menggunakan platform *kahoot* sebagai asesmen dalam pembelajaran penting untuk dilakukan agar guru-guru MGMP KKMA Surabaya mampu menggunakan fitur-fitur *kahoot* dalam membuat instrumen penilaian hasil belajar siswa dan dapat memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran di era digital. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode *Participatory Action Research* dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Sedangkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah diharapkan guru dalam menyusun penilaian hasil belajar siswa tidak lagi menggunakan *paper based* tetapi memanfaatkan *digitalized assesment* menggunakan platform *kahoot*, sehingga tercipta pembelajaran yang inovatif, efektif, kreatif dan menyenangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran

---

### Abstact

Teachers are required to be able to adapt to changes in developments in Technology, Information and Communication (ICT), including being able to create innovative, effective and creative learning that is integrated with technology. However, the reality is that there are still many teachers who have not mastered learning media, especially technology-based learning outcome assessment media. This is similar to what is experienced by MGMP KKMA Surabaya teachers who still use conventional methods in assessing student learning outcomes, namely paper-based tests. Therefore, training on the use of digitalized assessment using the Kahoot platform as an assessment in learning is important to carry out so that MGMP KKMA Surabaya teachers are able to use Kahoot features in creating instruments for assessing student learning outcomes and can utilize this media in learning in the digital era. The method used in this community service activity is the Participatory Action Research method with planning, implementation, evaluation and reflection stages. Meanwhile, the results of this community service activity are that teachers are expected to no longer use paper-based assessments in preparing student learning outcomes but utilize digitalized assessments using the Kahoot platform, thereby creating innovative, effective, creative and fun learning in order to achieve learning goals.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan selalu mengalami sebuah perkembangan dan perubahan. Hal tersebut terjadi tidak lain karena adanya revolusi industri 4.0. Herman dkk (2015) dalam (Sawitri, 2019) mengemukakan bahwa revolusi industri diartikan sebagai sebuah era dimana saling bekerja sama dan berkomunikasi secara *real time* dengan memanfaatkan IT (teknologi informasi) seperti internet dan CPS, Iot dan IoS dengan maksud tujuan untuk menghasilkan penemuan baru atau optimasi lainnya yang lebih efektif dan efisien.

Sejak tahun 2018, telah ditetapkan 8 indikator utama yang digunakan sebagai alat ukur penggunaan dan akses TIK di dunia pendidikan yang dapat dilihat pada gambar berikut (Sutarsih & Hasyiyati, 2018).



**Gambar 1. Indikator Utama Penggunaan Teknologi dalam Dunia Pendidikan**

Kedelapan indikator tersebut masih belum tercapai maksimal pada tahun 2018. Hal ini menjadi perhatian tiap sivitas akademika di lingkungan sekolah, karena setiap peserta didik perlu disiapkan untuk memiliki kompetensi dalam menyongsong kemajuan teknologi pada abad ke-21 atau di era revolusi industri 4.0. sehingga pentingnya keterampilan abad ke-21 harus dimiliki seorang guru dalam menggunakan maupun menguasai teknologi untuk pembelajaran dan asesmen pembelajaran agar mencapai transformasi yang diperlukan dalam dunia Pendidikan.

Era revolusi industri 4.0 merupakan era perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) yang menuntut seorang guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif,

efektif dan efisien yang terintegrasi dengan teknologi sebagai sarana media pembelajaran sekaligus sebagai media asesmen dalam pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dan asesmen dalam pembelajaran akan mempengaruhi kemampuan siswa secara signifikan dalam mencapai tujuan pendidikan (Surya & Rizal, 2019). Dengan demikian bahwa kehadiran teknologi dalam proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan membuat suasana pembelajaran tidak monoton dan jenuh.

Salah satu pemanfaatan media teknologi pembelajaran maupun asesmen pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran maupun penilaian pembelajaran sekaligus memenuhi tuntutan era revolusi industri 4.0 yaitu media *kahoot*, karena kelebihan menggunakan media *kahoot* ini siswa secara langsung dapat melihat hasil nilai kuis di layar kelas, sehingga hasil yang diperoleh dapat dijadikan sebagai motivasi siswa untuk belajar secara langsung (Andari, 2020). Pernyataan ini didukung oleh beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh (Alfansyur & Mariyani, 2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *kahoot* dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, dari hasil penelitian (Darmawan, 2020) diketahui bahwa penggunaan *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, oleh karena itu sangat penting untuk dilakukan pelatihan dalam pemanfaatan platform *kahoot* sebagai asesmen dalam pembelajaran.

Adapun pelaku dalam kegiatan pelatihan ini yaitu MGMP Matematika Kelompok Kerja Madrasah Aliyah (KKMA) Surabaya sebagai subjek pelatihan karena berdasarkan hasil peninjauan yang dilakukan oleh tim dosen program studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya diketahui bahwa kegiatan penilaian pembelajaran yang diterapkan oleh guru-guru MGMP Matematika Kelompok Kerja Madrasah Aliyah (KKMA) Surabaya masih ada yang memakai cara tradisional yaitu penilaian berbasis kertas (*paper based test*). Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan kepala MGMP KKMA Surabaya juga diketahui pula bahwa penguasaan guru-guru terhadap media penilaian yang berbasis digital terbilang masih kurang.

Berlandaskan hal tersebut, maka tim dosen program studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya berkeinginan untuk memberikan pelatihan terkait pemanfaatan platform *kahoot* sebagai asesmen dalam pembelajaran, sehingga Output yang diharapkan dari adanya kegiatan pelatihan ini adalah agar guru-guru MGMP Matematika Kelompok Kerja Madrasah Aliyah (KKMA) Surabaya mampu memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam *kahoot* sebagai *digitalized assesment* sehingga mampu menjawab tuntutan era revolusi industri 4.0.

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang terdiri dari 5 (lima) dosen dilaksanakan kurun waktu 1 (satu) bulan mulai 13 Mei sampai dengan 13 Juni 2024 secara luring di Aula MAN Surabaya.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (Baum et al, 2006) dimana metode ini menekankan pada praktik langsung yang bertujuan kearah peningkatan suatu proses siklus dengan diikuti penemuan yang sistematis serta bersifat partisipasif dan mendorong masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan,

secara rinci langkah-langkah tahapan pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim dosen Pendidikan matematika terbagi menjadi 4 (empat) tahapan sebagai berikut:

### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, kegiatan yang dilaksanakan oleh tim dosen Program Studi Pendidikan Matematika meliputi (1) pelaksanaan kegiatan observasi ke lapangan dengan tujuan untuk mencari data awal tentang permasalahan yang dihadapi oleh mitra, (2) menganalisis kebutuhan mitra dari hasil data observasi untuk dijadikan tema pelaksanaan kegiatan pengabdian sebagai wujud penawaran solusi penyelesaian, (3) koordinasi dengan mitra tentang jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian, (4) merancang sistem pelaksanaan kegiatan, (5) membuat proposal pengabdian yang berkaitan dengan tema yang ditawarkan

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini merupakan tahap dimana tim dosen Program Studi Pendidikan Matematika melaksanakan pengabdian dengan memberikan materi dalam bentuk ceramah dan praktik secara langsung sekaligus dilanjutkan tanya jawab mengenai materi (1) Pengenalan macam-macam *digitalized assessment* (2) Tutorial pembuatan akun *kahoot*, (3) Pengenalan fitur-fitur *kahoot*, (4) Tutorial penggunaan *kahoot*. Materi-materi tersebut disampaikan dan dipraktikan oleh tim dosen dalam beberapa tahap pelaksanaan dalam kurun waktu 1 bulan

### 3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap dimana tim dosen melaksanakan kegiatan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana materi yang disampaikan dan dipraktikan oleh tim dosen dapat dipahami oleh peserta dengan cara tanya jawab secara langsung sekaligus memberikan masukan terhadap kegiatan pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim dosen dengan cara pemberian angket evaluasi

#### 4. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini tim dosen melaksanakan refleksi dari hasil evaluasi guna untuk mengetahui kekurangan-kekurangan serta hambatan-hambatan kegiatan pengabdian yang sudah dilaksanakan sehingga dapat dijadikan sebagai bahan untuk perbaikan program-program pengabdian yang akan dilaksanakan pada semester berikutnya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dengan tema pemanfaatan platform *kahoot* sebagai asesmen dalam pembelajaran dilaksanakan selama 1 (satu) bulan mulai tanggal 13 Mei – 13 Juni 2024 yang dilaksanakan secara luring di Aula MAN Surabaya dengan dihadiri oleh peserta guru-guru dari MGMP Matematika Kelompok Kerja Madrasah Aliyah (KKMA) Surabaya dengan rincian materi dan narasumber kegiatan seperti pada table berikut:

**Tabel 1.** Rincian Materi dan Narasumber Kegiatan Pengabdian di Aula MAN Surabaya

Tanggal Pelaksanaan	Materi	Narasumber	Keterangan
18 Mei 2024	Pengenalan macam-macam <i>digitalized assessment</i>	Moh. Syukron Maftuh, S.Pd., M.Pd.	Ceramah dan tanya jawab
25 Mei 2024	Tutorial pembuatan akun <i>kahoot</i>	Dr. Lydia Lia Prayitno, S.Pd., M.Pd.	Praktik dan tanya jawab
01 Juni 2024	Pengenalan fitur-fitur <i>kahoot</i>	Drs. Susilohadi, M.Pd.	Ceramah dan tanya jawab
08 Juni 2024	Tutorial penggunaan <i>kahoot</i>	1. Hanim Faizah, S.Si., M.Pd. 2. Silviana Maya Purwasih, S.Pd., M.Si.	Praktik dan tanya jawab

Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan, tim dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya melakukan kegiatan koordinasi terlebih dahulu dengan mitra, dimana mitra yang dimaksud adalah kepala MGMP Matematika Kelompok Kerja Madrasah Aliyah (KKMA) Surabaya, tujuan kegiatan koordinasi ini dilaksakan bertujuan untuk mencari informasi permasalahan atau kebutuhan mitra sehingga dapat dicari solusi dalam penyelesaiannya. Hasil dari koordinasi dengan mitra didapatkan informasi bahwa kegiatan penilaian pembelajaran yang diterapkan oleh guru-guru MGMP Matematika Kelompok Kerja Madrasah Aliyah (KKMA) Surabaya masih ada yang memakai cara tradisional, yaitu penilaian berbasis kertas (*paper based test*). Selain itu juga diketahui pula bahwa penguasaan guru-guru terhadap media penilaian yang berbasis digital terbilang masih kurang.



**Gambar 2.** Tim Dosen Berkoordinasi dengan Pihak Kepala MGMP KKMA Surabaya

Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim dosen Program Studi Pendidikan Matematika dimulai, terlebih dahulu diawali dengan kegiatan pembukaan yang dimulai dengan sambutan oleh ketua program studi Pendidikan Matematika dan Ketua MGMP KKMA Surabaya yang kemudian dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Indonesia raya bersama



**Gambar 3.** Menyanyikan lagu Indonesia Raya Bersama

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti pelaksanaan program pengabdian yaitu penyampaian materi dalam bentuk ceramah dan praktik secara langsung mengenai materi (1) Pengenalan macam-macam *digitalized assessment* (2) Tutorial pembuatan akun *kahoot*, (3) Pengenalan fitur-fitur *kahoot*, (4) Tutorial penggunaan *kahoot* sesuai jadwal yang sudah ditentukan

Materi yang disampaikan ini sudah disesuaikan dengan kondisi di lapangan, saat ini para guru dituntut agar mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran serta asesmen penilaian agar tercipta pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satu kelebihan dalam

pelaksanaan asesmen menggunakan penilaian berbasis digital (*Digitalized Assesmen*) yaitu hasil yang diperoleh bersifat objektif serta mampu meningkatkan motivasi dalam menyelesaikan soal-soal tanpa bantuan orang lain serta lebih ramah lingkungan dibandingkan dengan menggunakan *paper based test*. Terdapat beberapa jenis platform penilaian berbasis digital (*Digitalized Assesmen*) yang dapat digunakan oleh guru salah satunya adalah platform *kahoot*.

Platform *kahoot* ini memiliki kelebihan yaitu mampu meningkatkan kualitas belajar siswa serta guru dapat menjadi lebih produktif (Muhammad, 2018) Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putra & Afrilia, 2020) bahwa penggunaan *kahoot* dapat meningkatkan semangat belajar, pembelajaran lebih menjadi efektif karena di dalam *kahoot* menyediakan fitur pilihan jawaban dengan warna-warni dan gambar serta langsung memperlihatkan nama peserta yang menjawab soal paling cepat dan tepat. Selain itu platform *kahoot* ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam membuat umpan balik terhadap hasil belajar siswa sebab memiliki fitur analisis evaluasi pada setiap poin soal yang diberikan (Bunyamin, 2020)

Selama pelaksanaan kegiatan penyampaian materi oleh para narasumber dan peraktik langsung oleh peserta, nampak peserta sangat antusias sekali mengikuti kegiatan tersebut terlihat pada sesi penyampaian materi oleh para narasumber tersebut peserta banyak melontarkan pertanyaan dan mengikuti apa yang diinstruksikan oleh para narasumber, sedangkan pada kegiatan praktik peserta diarahkan untuk membuat instrument tes berbasis *kahoot* secara langsung dengan didampingi para narasumber yang kemudian peserta dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil instrument berbasis *kahoot* yang sudah dibuat dengan diberikan umpan balik oleh para narasumber.



Gambar 4: Penyampaian Materi Oleh Para Narasumber



Gambar 5: Praktik Pembuatan Instrumen Penilaian dengan Platform *kahoot*

Adapun output yang didapat oleh peserta pada kegiatan pengabdian ini yaitu para guru-guru MGMP Matematika Kelompok Kerja Madrasah Aliyah (KKMA) Surabaya dapat mampu membuat asesmen penilaian hasil belajar siswa dengan memanfaatkan *digitalized assessment* media platform *kahoot* sehingga tidak lagi dalam penilaian hasil belajar siswa menggunakan *paper based test*.

Sedangkan kendala yang dihadapi selama berkegiatan pengabdian di Aula MAN Surabaya yaitu jaringan internet kurang mendukung sehingga hanya memanfaatkan tethering atau berbagi koneksi internet perangkat seluler dengan HP masing-masing, selain itu juga ada beberapa para



peserta tidak membawa laptop hanya menggunakan HP sehingga saat pelaksanaan kegiatan praktik tidak maksimal oleh karena itu berdasarkan kendala tersebut maka langkah berikutnya dalam rangkaian refleksi kegiatan pengabdian selanjutnya adalah menyediakan wifi dengan jaringan yang kuat dan juga memberi info ke peserta untuk wajib membawa laptop masing-masing.

## **KESIMPULAN**

Pelatihan pemanfaatan *digitalized assessment* platform *kahoot* sebagai asesmen dalam pembelajaran sangat perlu diberikan kepada guru-guru MGMP Matematika Kelompok Kerja Madrasah Aliyah (KKMA) Surabaya, hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan kepada guru-guru MGMP Matematika Kelompok Kerja Madrasah Aliyah (KKMA) Surabaya tentang bagaimana memanfaatkan *digitalized assessment* media platform *kahoot* dalam penilaian hasil belajar siswa agar tidak lagi dalam penilaian hasil belajar siswa menggunakan *paper based* tetapi memanfaatkan teknologi sehingga tercipta pembelajaran yang efektif, inovatif, menyenangkan dan kreatif demi tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu selama pelaksanaan kegiatan peserta sangat antusias sekali mengikuti kegiatan tersebut sampai selesai terlihat pada sesi penyampaian materi oleh para narasumber peserta banyak melontarkan pertanyaan dan mempraktikkan secara langsung dalam pembuatan instrument penilaian hasil belajar menggunakan platform *kahoot* seperti apa yang diinstruksikan oleh para narasumber

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik PPKn*, 6(2), 215.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/2069>
- Baum, F., MacDougall, C., & Smith, D. (2006). Participatory action research. *Journal of Epidemiology and Community Health*, 60(10). <https://doi.org/10.1136/jech.2004.028662>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas: Jurnal Kehumasan*, 3(1), 48.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91.
- Muhammad, Y. M. (2018). Implementation of Kahoot Application to Improving of Interest of Education Learning (Experimental Research In Class XI of SMA Negeri 1 Garut. *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 79.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-QALASADI*, 4(2), 110.

- Sawitri, dkk. (2019). Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional*, 202-213. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3026>
- Surya, A. S. P., & Rizal, F. (2019). Hubungan Kemampuan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) terhadap Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak (MDPL) Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (TDPIB) di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. *Journal of Civil Engineering and Vocational Education*, 6(1), 5.
- Sutarsih, T., & Hasyati, A. (2018). Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018. *BPS Republik Indonesia*, 52. <https://www.bps.go.id/publication/download.html?nrbvfeve=Mjc5NzE4NDVhOWQ2MTYzNDEzMzNkMTAz&xzmn=aHR0cHM6Ly93d3cuYnBzLmdvLmlkL3B1YmxpY2F0aW9uLzlwMTIvMTIvMjQvMjc5NzE4NDVhOWQ2MTYzNDEzMzNkMTAzL3BlbmdndW5hYW4tZGFuLXB1bWZmFhdGFuLXRla25vbG9naS1pbmZvcmlhc2ktZGFu>