

Program PKM-PM: Pendampingan Dalam Pembuatan Evaluasi Materi Pembelajaran Yang Interaktif Kepada Guru SMAS KRISTEN SOLEMAN MAKASSAR Menggunakan Platform Kahoot

PKM-PM Program: Assistance in Making Evaluation of Interactive Learning Materials for KRISTEN SOLEMAN MAKASSAR SMAS Teachers Using the Kahoot Platform

Rivanky Valensius Bara¹, Omita Abigail¹, Nur Azizah Muchtar¹,
Nurlinda Apriliani¹, Angelin Marici B.¹, Andryanto A¹

¹Teknik Informatika, Universitas Teknologi Akba Makassar

*Korespondensi: rivanky20@mhs.akba.ac.id

ABSTRAK

Era perkembangan informasi dan teknologi yang begitu cepat telah mengubah banyak aspek kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Guru-guru memainkan peran krusial dalam membentuk kualitas dan masa depan pendidikan di Indonesia dalam era saat ini. Mereka dihadapkan pada tantangan baru yang berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa, yang saat ini menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan. Metode evaluasi pembelajaran konvensional dapat memunculkan kejenuhan dan menurunkan partisipasi siswa. Oleh karena itu, penggunaan teknologi pembelajaran animasi dalam pembuatan bahan ajar interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kami memanfaatkan aplikasi Kahoot dan fasilitas lab sekolah untuk melaksanakan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam membuat evaluasi pembelajaran berbentuk permainan yang lebih menarik dan interaktif. Kahoot, sebagai platform online yang dapat dipakai dalam evaluasi materi karena selain interaktif, menarik, dan bersifat real-time bagi peserta didik, juga dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik lebih akurat. Metode pelaksanaan dalam kegiatan, ini kami melakukan pelatihan, pendampingan secara langsung kepada guru-guru dan melakukan evaluasi terhadap penguasaan materi yang kami ajarkan. Dari hasil pre test, guru yang kami ajarkan ini 92% belum pernah menggunakan kahoot, tetapi 83% sudah pernah mendengarkan tentang platform kahoot sebelumnya. Dari hasil post-test juga setelah kami melaksanakan pelatihan dan pendampingan, guru menganggap bahwa kahoot lebih efisien dalam evaluasi materi pembelajaran dan dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik dalam evaluasi materi pembelajaran. Hasil dari evaluasi pendampingan juga menunjukkan pemahaman yang baik dari guru-guru selama pelatihan karena kemudahan dari penggunaan platform kahoot.

Kata Kunci : Bahan Ajar Interaktif, Evaluasi, Guru, Kahoot.

ABSTRACT

The era of rapid development of information and technology has changed many aspects of life, especially in the field of education. Teachers play a crucial role in shaping the quality and future of education in Indonesia in the current era. They are faced with new challenges related to increasing students' interest in learning, which is currently a major concern in the world of education. Conventional learning evaluation methods can create boredom and reduce student participation. Therefore, the use of animated learning technology in creating interactive teaching materials has been proven to be effective in increasing learning effectiveness. We utilize the Kahoot application and school lab facilities to provide training and assistance to teachers in making learning evaluations in the form of games that are more interesting and interactive. Kahoot is an online platform that can be used to evaluate material because apart from being interactive, interesting, and real-time for students, it can also help teachers make more accurate student evaluations. The method of implementing this activity is that we provide training, direct assistance to teachers, and evaluate mastery of the material we teach. From the pre-test results, 92% of the teachers we taught had never used Kahoot, but 83% had heard about the Kahoot platform before. From the results of the post-test and after we carried out training and mentoring, the teachers considered that Kahoot was more efficient in evaluating learning material and could provide an

interesting experience for students in evaluating learning material. The results of the mentoring evaluation also show good understanding from the teachers during the training due to the ease of using the Kahoot platform.

Keywords: *Interactive Teaching Materials, Evaluation, Teacher, Kahoot.*

PENDAHULUAN

Di era informasi dan teknologi yang berkembang sangat cepat ini telah merubah beberapa aspek kehidupan, salah satunya bidang Pendidikan. Guru-guru memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas dan masa depan pendidikan di Indonesia ditengah era saat ini. Guru dihadapkan pada tantangan baru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penurunan minat belajar siswa merupakan perhatian utama dalam dunia pendidikan. Peran guru dalam memahami dan memanfaatkan teknologi adalah kunci meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, sekaligus mengatasi turunnya minat belajar siswa.

Saat kami berkunjung ke Sekolah Menengah Atas Swasta (SMAS) Kristen Soleman Makassar berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan IV KM 10, Kelurahan Tamalanrea Jaya, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar. Saat berdiskusi dengan Kepala Sekolah dan guru disana, mereka mengeluhkan bahwa minat belajar siswa menurun dan partisipasi keaktifan siswa dalam evaluasi materi pembelajaran juga menurun. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor metode evaluasi pembelajaran yang kurang menarik yang masih dominan menggunakan pendekatan konvensional yang tidak interaktif, dan kurangnya pengetahuan guru terhadap teknologi yang bisa digunakan dalam evaluasi materi pembelajaran. Semua hal ini membuat banyak siswa merasa tidak termotivasi untuk belajar dengan menggunakan metode evaluasi materi konvensional.

Metode evaluasi materi pembelajaran yang digunakan oleh guru SMAS Kristen Soleman Makassar sama seperti kebanyakan sekolah saat ini juga yang cenderung menggunakan metode konvensional seperti ujian yang masih menggunakan kertas. Ada beberapa faktor yang menyebabkan guru kebanyakan menggunakan metode ini seperti kurangnya pengetahuan guru untuk mencari alternatif metode evaluasi materi yang lebih interaktif dan juga kurangnya pengetahuan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran animasi (*learning animation technology*) untuk membuat evaluasi materi pembelajaran.

Sebagai yang paling berperan penting dalam menentukan kualitas dan masa depan pendidikan di Indonesia, guru bertugas untuk menyediakan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Menurut Pasal 20 Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005, guru harus membuat materi pembelajaran sendiri. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses menegaskan hal ini. Peraturan ini, antara lain, mengatur bagaimana guru harus membuat rencana pembelajaran (RPP) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

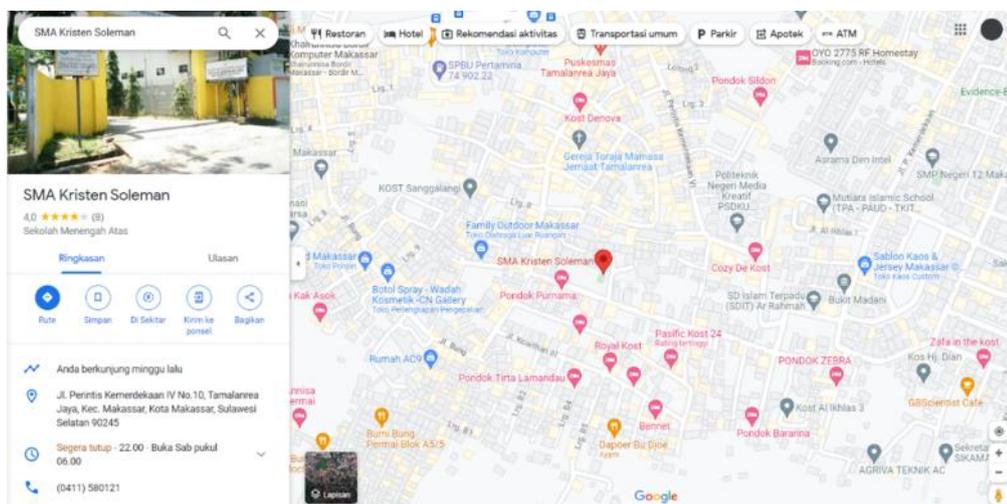
Menurut (Yunitasari dan Hanifah, 2020), metode pembelajaran yang hanya bergantung pada buku dan teks dapat menjadi membosankan bagi siswa dan membuat mereka kehilangan minat dan keinginan untuk belajar. Karena hal ini, perlu motivasi dan inovasi yang baru dan dapat diterapkan dalam metode pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran animasi (*learning animation technology*) untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran animasi (*learning animation technology*) dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dan efektivitas pembelajaran di kelas.

Dalam kegiatan kami ini memanfaatkan platform kahoot untuk memberikan pelatihan pendampingan guru dalam pembuatan metode evaluasi materi yang interaktif. Menurut penelitian (Mattawang dan Syarif, 2023), penggunaan kahoot dalam evaluasi materi telah terbukti lebih efektif dibandingkan menggunakan metode evaluasi konvensional. Melalui platform kahoot, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan pengalaman yang menarik bagi siswa. Dalam proses evaluasi materi menggunakan kahoot siswa tidak hanya sekedar mengikuti ujian, tetapi menjadi aktor utama dalam permainan kuis dan terlibat langsung secara real-time yang menjadi keunggulan utama dari platform ini.

METODE

Waktu dan Tempat

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada Kamis, 14 September 2023 berlokasi di mitra kami pada kegiatan ini di SMAS Kristen Soleman Makassar (Jl. Perintis Kemerdekaan IV KM 10, Kel. Tamalanrea Jaya, Kec. Tamalanrea, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan) dengan memanfaatkan fasilitas lab sekolah.



Gambar 1. Lokasi Mitra

Kelompok Sasaran/Mitra

Dalam pengabdian masyarakat ini, kami berfokus pada guru di SMAS Kristen Soleman Makassar, yang merupakan kelompok sasaran yang sangat penting dalam pembangunan pendidikan. Guru-guru ini adalah mitra utama kami dalam upaya kami untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menambah pengetahuan baru bagi mereka dalam evaluasi materi pembelajaran yang interaktif.

Metode Pelaksanaan

Metode dan tahapan yang kami laksanakan dalam pelaksanaan kegiatan PKM-Pengabdian Masyarakat ini dalam menyelesaikan permasalahan guru di SMAS Kristen Soleman ini disusun secara sistematis dalam bentuk diagram alir dibawah ini.

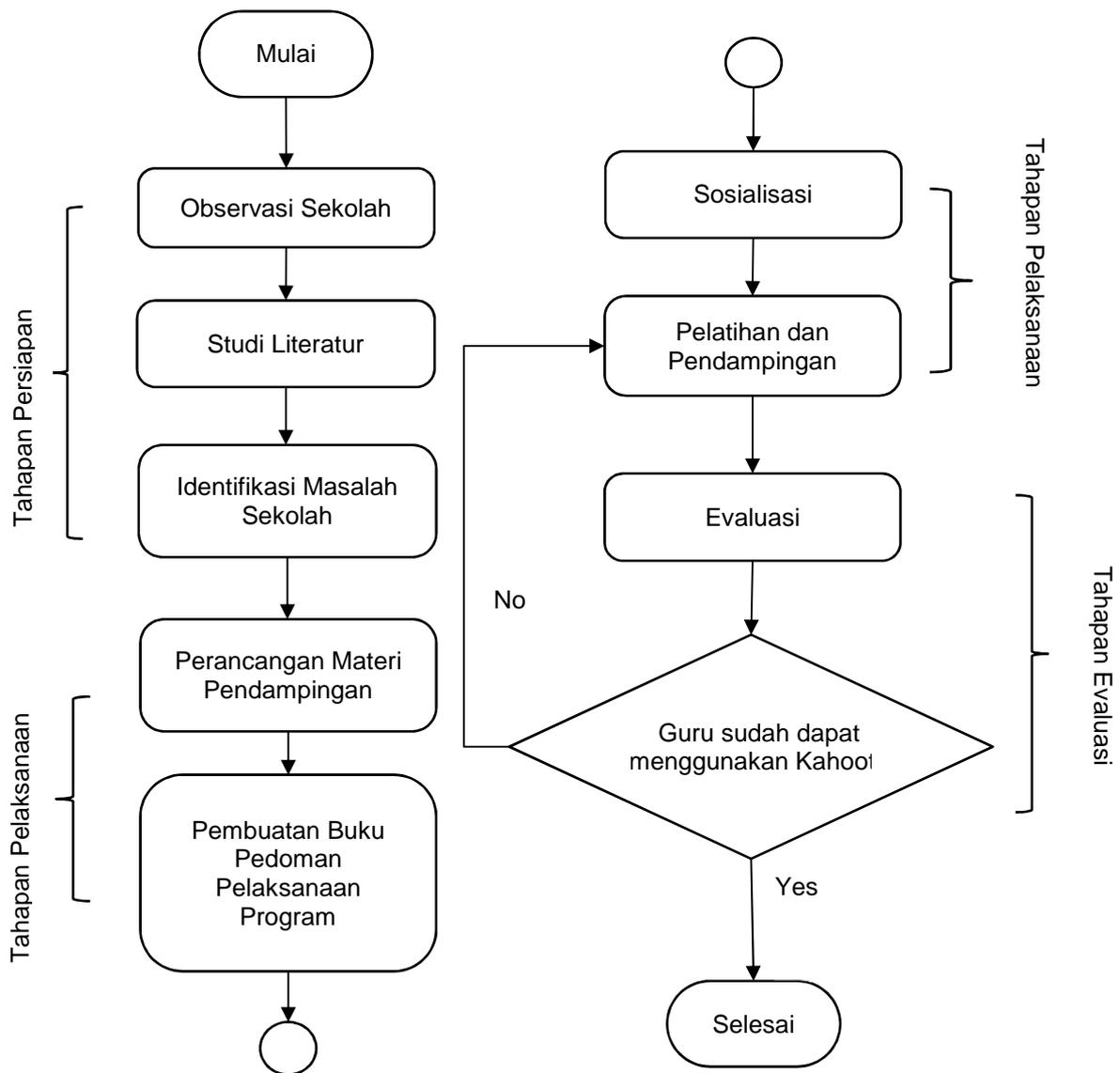


Diagram alir di atas merupakan metode pelaksanaan kegiatan ini yang diuraikan sebagai berikut :

1. Tahapan Persiapan

a. Observasi Lapangan

Kami melakukan observasi langsung ke mitra yaitu SMAS Kristen Soleman yang berlokasi di Jl. Perintis Kemerdekaan IV KM 10, Kel. Tamalanrea Jaya, Kec. Tamalanrea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Dalam hal ini kami berdiskusi langsung dengan kepala sekolah untuk mendapatkan data secara faktual dan objektif. Sekolah ini juga memiliki fasilitas lab komputer yang lengkap dan dapat digunakan untuk kegiatan ini.

b. Studi Literatur

Pada tahapan studi literatur, kami mengumpulkan data dan hasil penelitian dari beberapa jurnal yang relevan dengan solusi dari permasalahan mitra yang akan diselesaikan.

c. Identifikasi Masalah Mitra

Dari hasil observasi langsung ke mitra dengan berdiskusi dengan kepala sekolah, kami mengamati bahwa sekolah ini membutuhkan pelatihan dan pendampingan dalam penerapan

iptek kepada guru sekolah ini untuk menghasilkan metode evaluasi pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan kreativitas guru yang pada akhirnya nanti akan menambah pengalaman baru kepada siswa dan semakin meningkatkan minat belajar siswa.

2. Tahapan Pelaksanaan

a. Perancangan Materi Pendampingan

Pada tahap ini, kami melakukan perancangan materi pendampingan. Kami akan menggunakan aplikasi kahoot untuk membuat evaluasi pembelajaran yang interaktif. Dalam perancangan ini, kami berdiskusi terkait fitur dari kahoot yang akan mudah dikuasai oleh guru sebagai mitra kami.

b. Pembuatan Buku Pedoman Pelaksanaan Program

Pada tahap ini, kami membuat buku pedoman pelaksanaan program yang berisi langkah-langkah menggunakan aplikasi, mulai dari pembuatan akun, cara menggunakannya, tips dan trik, dan penerapan langsung aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran. Buku ini dilengkapi dengan gambar yang semakin memudahkan guru-guru dalam mempelajari lagi penggunaan kahoot.

c. Sosialisasi

Pada tahap ini, kami melakukan sosialisasi kepada guru sekolah ini untuk memberikan pemahaman dan gambaran umum terkait pelatihan dan pendampingan terkait pemanfaatan teknologi animasi dalam membuat evaluasi pembelajaran yang interaktif.

d. Pelatihan dan Pendampingan

Pada tahap ini, kami melakukan pelatihan dan pendampingan secara langsung kepada guru terkait penggunaan platform kahoot. Dalam membuat evaluasi pembelajaran yang interaktif yang menarik, dengan dukungan lab komputer yang ada di sekolah juga sangat membantu melancarkan kegiatan ini agar bisa berjalan lebih efektif dan efisien. Setelah itu, diajarkan langkah-langkah penggunaan kahoot dan masing-masing guru akan melakukan praktek secara mandiri dan didampingi secara langsung oleh tim kami. Kami menggunakan metode pretest dan post test selama pelatihan untuk memudahkan kami dalam pelatihan dan pendampingan.

3. Tahapan Evaluasi

a. Evaluasi

Setelah tim kami melalui seluruh tahapan pelaksanaan. Kami melakukan evaluasi untuk melihat seberapa jauh pemahaman guru dalam memahami penggunaan kahoot yang digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran yang interaktif. Setelah diadakan proses evaluasi dan masih ada guru yang terkendala dalam penggunaan platform kahoot maka tim kami akan melakukan tahap pelatihan dan pendampingan kembali terkait materi yang belum dipahami baik melalui grup diskusi yang kami bentuk dan pendampingan secara langsung.

Analisis Data

Dalam kegiatan ini, kami mengumpulkan data kualitatif melalui pre test dan post test melalui google form untuk melihat presentasi data dari guru SMAS Kristen Soleman sebagai peserta dalam kegiatan ini. Data ini mencakup pengetahuan terkait platform kahoot dan pandangan guru terkait penggunaan kahoot untuk kedepannya dalam evaluasi pembelajaran. Analisis data kualitatif ini

bertujuan untuk memahami dampak dari pelatihan dan pendampingan penggunaan platform kahoot untuk di implementasikan langsung dalam evaluasi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan pengabdian ini, kami terlebih dahulu menjalankan pre test untuk mengetahui pengetahuan guru terkait platform kahoot. Hasil dari pre test sebagai berikut :



Gambar 2. Hasil pre test

Melalui hasil pre test yang kami gunakan menunjukkan bahwa 11 dari 12 (92%) guru rata-rata sudah pernah mendengar platform kahoot sebelumnya, akan tetapi 10 dari 12 (83%) guru yang belum pernah menggunakan platform kahoot sebelumnya. Data juga menunjukkan minat yang tinggi untuk belajar dan memanfaatkan platform kahoot dalam penerapannya sebagai platform evaluasi materi pembelajaran yang interaktif.



Gambar 3. Pendampingan dan pelatihan

Materi yang kami bawakan dalam pelatihan dan pendampingan, yaitu diawali terkait gambaran umum penggunaan platform kahoot dalam dunia pendidikan dan berfokus pada penggunaan fitur-fitur kahoot yang digunakan dalam membuat soal evaluasi pembelajaran. Saat materi terkait penggunaan kahoot, kami memberikan pendampingan secara langsung saat guru mengikuti materi praktek yang kami bawakan. Guru terlihat SMAS Kristen Soleman Makassar penuh antusias dan semangat selama kegiatan ini berlangsung, terbukti dengan guru-guru yang telah berhasil membuat soal evaluasi melalui platform kahoot. Respons positif juga dari guru yang mengikuti pelatihan, karena telah menemukan inovasi baru dengan penerapan iptek dalam dunia pendidikan untuk membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan kreatif. Lewat penerapan metode evaluasi pembelajaran yang interaktif ini dapat menambah partisipasi keaktifan siswa karena terlibat secara real time dan interaktif dalam proses evaluasi pembelajaran, hal ini juga akan mendorong minat belajar siswa saat menghadapi evaluasi materi pembelajaran yang interaktif.

Setelah rangkaian kegiatan yang telah kami laksanakan, kami kembali menjalankan post test kepada guru-guru untuk mengetahui pandangan dan pengalaman guru terhadap penggunaan kahoot dalam evaluasi pembelajaran. Berikut hasil post test yang kami dapatkan :



Gambar 4. Hasil post-test

Beberapa guru juga telah menerapkan evaluasi pembelajaran menggunakan platform kahoot kepada siswanya setelah pelaksanaan kegiatan ini. Berikut ini beberapa evaluasi materi pembelajaran yang dibuat oleh guru SMAS Kristen Soleman melalui platform kahoot :



Gambar 5. Soal evaluasi pembelajaran menggunakan kahoot

SIMPULAN

Melalui kegiatan PKM-Pengabdian Masyarakat ini yang melakukan pelatihan dan pendampingan penggunaan platform kahoot dalam pembuatan evaluasi materi pembelajaran interaktif kepada guru di SMAS Kristen Soleman, kami menyimpulkan beberapa hal penting. Pertama, penggunaan platform kahoot dalam evaluasi materi pembelajaran berhasil menyelesaikan masalah mitra kami dengan menghadirkan evaluasi materi pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan partisipasi siswa. Kedua, penggunaan platform kahoot dapat dengan mudah dipahami oleh guru-guru, hal ini didukung oleh kemudahan fitur-fitur yang dihadirkan dalam platform kahoot ini. Ketiga, dari hasil post test menunjukkan bahwa kahoot dapat membantu siswa lebih tertarik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran dan guru-guru ingin menerapkan evaluasi pembelajaran menggunakan platform kahoot, ini semakin mengindikasikan dampak positif dari kegiatan pengabdian masyarakat.

Berdasarkan kesimpulan, kami memberikan saran yang dapat diterapkan. Kami menyarankan agar mahasiswa yang memiliki pengetahuan di bidang teknologi dapat aktif melaksanakan kegiatan seperti ini dengan fokus penggunaan teknologi pembelajaran animasi yang dapat menghadirkan pembelajaran yang interaktif. Hal ini akan menjadi inovasi yang baru dalam dunia pendidikan yang dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

S

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa) sebagai penyandang dana dalam kegiatan PKM-Pengabdian Masyarakat yang telah kami laksanakan. Terima kasih kepada kepala sekolah dan guru-guru SMAS Kristen Soleman atas fasilitas dan antusias yang luar biasa sehingga pelaksanaan kegiatan ini dapat berjalan dengan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anviani, R. (2022). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 2723–8199.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Kemendikbud.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance And Counseling Journal*, 1(1), 40–48.
- Mattawang, Muh. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal Of Learning And Technology*, 2(1), 33–42.
- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 487–497.
- Santika, D., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Proses Pembelajaran Daring Di Kelas VA SDN Lembursitu Kota Sukabumi. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 224–232.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.