

GAME BASED ASSESSMENT

UNTUK PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI: KAHOOT!

**Indah Suryati¹, Ratna Permatasari², Adinda Putri Rofiana³, Rika Nurul Miftah⁴,
Wafa Sandwi Musthofa⁵**

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: indahsuryati12@gmail.com¹, ratnaapermata@gmail.com², adindarofiana@gmail.com³,
rikanmfth@gmail.com⁴, wafamusthofa@gmail.com⁵

Abstract. *Learning assessments at SMP Muhammadiyah 4 Sambu during this pandemic have not maximized the use of online learning assessment (online). Teachers have not been able to adapt to technology in the field of education, such as making learning media. The Student Creativity Program is expected to be able to maximize online learning assessments with learning assessment in the form of the Game application “Kahoot!” and can train teachers to adapt to technology in education. It is hoped that with this assessment media, teachers can maximize the use of online learning assessment. The objectives to be achieved in this PKM-PM are to socialize and train teacher in utilizing technology with Game-based learning assessment “Kahoot!”, to find out how to conduct learning assessment with the “Kahoot!” application and to create online learning assessment with application “Kahoot!” during the pandemic. The implementation method consist of the preparation stage, the implementation/implementation stage and the evaluation stage. We succeeded in socializing and training teachers in utilizing technology with the Game-based learning assessment “Kahoot!”. We have also succeeded in socializing to teachers in knowing how to conduct learning assessment with the “Kahoot!” application. And the teacher with our help also succeeded in creating learning assessment with the “Kahoot!” application that is by applying it to 7th graders for assessments on mathematics subject matter of numbers.*

Keywords: *Kahoot!, Assessment, Pandemic*

Abstrak. Penilaian pembelajaran di SMP Muhammadiyah 4 Sambu pada masa pandemi ini, belum memaksimalkan penggunaan penilaian pembelajaran secara online (daring). Bapak dan Ibu guru belum bisa beradaptasi dengan teknologi di bidang pendidikan, seperti membuat media pembelajaran. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini diharapkan mampu memaksimalkan penilaian pembelajaran secara daring dengan media penilaian pembelajaran berupa aplikasi *Games* “Kahoot!” dan dapat melatih guru untuk beradaptasi dengan teknologi dibidang pendidikan. Diharapkan dengan media penilaian ini, guru bisa lebih memaksimalkan penggunaan penilaian pembelajaran secara daring. Tujuan yang ingin dicapai pada PKM-PM ini yaitu untuk mensosialisasikan dan pelatihan kepada guru dalam memanfaatkan teknologi dengan penilaian pembelajaran berbasis *Game* “Kahoot!”, untuk mengetahui cara melakukan penilaian pembelajaran dengan aplikasi “Kahoot!” dan untuk menciptakan penilaian pembelajaran online dengan aplikasi “Kahoot!” selama masa pandemi. Metode pelaksanaannya terdiri dari tahap persiapan, tahap implementasi/pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Kami berhasil mensosialisasikan dan pelatihan kepada guru dalam memanfaatkan teknologi dengan penilaian pembelajaran berbasis *Game* “Kahoot!”. Sehingga Bapak dan Ibu guru dapat mengenal *Game* “Kahoot!” untuk penilaian pembelajaran. Kami juga berhasil mensosialisasikan kepada guru dalam mengetahui cara melakukan penilaian pembelajaran dengan aplikasi “Kahoot!”. Sehingga Bapak dan Ibu guru dapat berlatih membuat media pembelajaran untuk penilaian pembelajaran. Dan dapat menjadi referensi untuk Bapak dan Ibu guru dalam membuat media pembelajaran. Serta guru dengan bantuan kami juga berhasil menciptakan penilaian pembelajaran dengan aplikasi “Kahoot!” yaitu dengan menerapkannya kepada siswa kelas 7 untuk penilaian pada mata pelajaran matematika materi bilangan. Siswa terlihat begitu antusias dan aktif selama melakukan penilaian dengan *Game* “Kahoot!”.

Kata kunci : *Kahoot!, Penilaian, Pandemi*

PENDAHULUAN

SMP Muhammadiyah 4 Sambu tepatnya berada di Jl. Singoprono RT 03 RW 02, Sambu, Kecamatan Sambu, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos. 57376. Sekolah yang

berstatus swasta ini memiliki 6 kelas dengan jumlah siswa 149 dengan guru yang berjumlah 17 dan memiliki tenaga administrasi yang berjumlah 2 orang. SMP ini memiliki beberapa prasarana, diantaranya yaitu 1 ruang komputer, 1 ruang

koperasi, 1 ruang laboratorium IPA, 1 ruang OSIS, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang tata usaha, 1 ruang UKS, 2 toilet perempuan, dan 2 toilet laki-laki.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 4 Sambi yaitu Ibu Umi Solikhah S.Pd, di masa pandemi SMP Muhammadiyah 4 Sambi menerapkan pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi *whatsApp*. Untuk penilaian masih menggunakan metode manual seperti pada pembelajaran luring yaitu dengan pengumpulan tugas yang telah diberikan oleh guru ke sekolah, tetapi ada beberapa guru yang sudah menerapkan penilaian secara *online* dengan menggunakan *google form* salah satunya yaitu mata pelajaran TIK. Namun, karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk pembelajaran online, maka pembelajaran kadang juga dilakukan secara luring dengan menerapkan protokol kesehatan. Dilakukan secara bergantian, jadi setiap hari hanya ada satu kelas yang masuk atau semua kelas tidak masuk bersamaan. Serta di masa pandemi ini, siswa kurang termotivasi untuk belajar karena jam pembelajaran yang terbatas. Terutama, termotivasi untuk melakukan penilaian.

Potensi yang dimiliki SMP Muhammadiyah 4 Sambi yaitu dalam penilaian pembelajaran di masa pandemi ini, belum memaksimalkan penggunaan penilaian pembelajaran secara online (*daring*). Bapak dan Ibu guru belum bisa beradaptasi dengan teknologi di bidang pendidikan, seperti membuat media pembelajaran. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini diharapkan mampu memaksimalkan penilaian pembelajaran secara *daring* dengan media penilaian pembelajaran berupa aplikasi *Games* "Kahoot!" dan dapat melatih guru untuk beradaptasi dengan teknologi di bidang pendidikan. Diharapkan dengan media penilaian ini, guru bisa lebih memaksimalkan penggunaan penilaian pembelajaran secara *daring*. Serta, siswa dapat termotivasi untuk belajar dan bersemangat melakukan penilaian pembelajaran. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran. Motivasi adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan, belajar, dan mewujudkan perilaku terarah untuk mencapaitujuan yang diharapkan dalam interaksi pembelajaran (Nurhasanah &

Sobandi, 2016). Motivasi untuk belajar berperan dalam menumbuhkan rasa senang dan semangat belajar (Agus Setiawan, 2016). Motivasi akan menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Jika siswa termotivasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, maka akan berdampak pada hasil belajar siswa. Artinya, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menghasilkan pembelajaran yang baik pula.

Kahoot! adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya (Kahoot!, 2020). Ini adalah permainan pembelajaran, "Kahoot!", adalah kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui penjelajah web atau aplikasi Kahoot (Kahoot!, 2020). Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan *Game* interaktif dan dilengkapi system monitoring aktifitas para peserta didik (Bahar et al., 2020). Tidak seperti respon siswa pada pembelajaran tradisional, "Kahoot!" elemen *gamified* mengintegrasikan semangat, musik ringan, dan kompetisi yang membuat siswa tetap aktif sepanjang permainan (Lin et al., 2018). Inovasi platform Kahoot ini juga mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Bahar et al., 2020). Suasana kelas dapat lebih menyenangkan, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot (Bahar et al., 2020). Kahoot! sangat direkomendasikan untuk memperkuat materi pembelajaran kepada siswa (Jones et al., 2019).

Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran setidaknya membutuhkan akses internet yang baik, LCD proyektor untuk menampilkan soal kuis, dan peralatan komputer (laptop atau *smartphone*) (Adi Setiawan & Soeharto, 2020). Belajar menggunakan Media Kahoot! tentunya tidak bisa diterapkan di setiap sekolah karena tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai. Berdasarkan pengamatan, SMP Muhammadiyah 4 Sambi memiliki unit komputer yang cukup dalam laboratorium untuk siswa satu kelas. Ada akses internet yang baik dan memiliki proyektor LCD. Sehingga SMP Muhammadiyah 4 Sambi telah

memenuhi syarat pembelajaran dengan media Kahoot!.

Tujuan yang ingin dicapai pada PKM-PM ini yaitu :

1. Untuk mensosialisasikan dan pelatihan kepada guru dalam memanfaatkan teknologi dengan penilaian pembelajaran berbasis *Game* “Kahoot!”
2. Untuk mengetahui cara melakukan penilaian pembelajaran dengan aplikasi “Kahoot!”
3. Untuk menciptakan penilaian pembelajaran *online* dengan aplikasi “Kahoot!” selama masa pandemi

Adapun manfaat yang dapat diharapkan pada PKM-PM ini diantaranya:

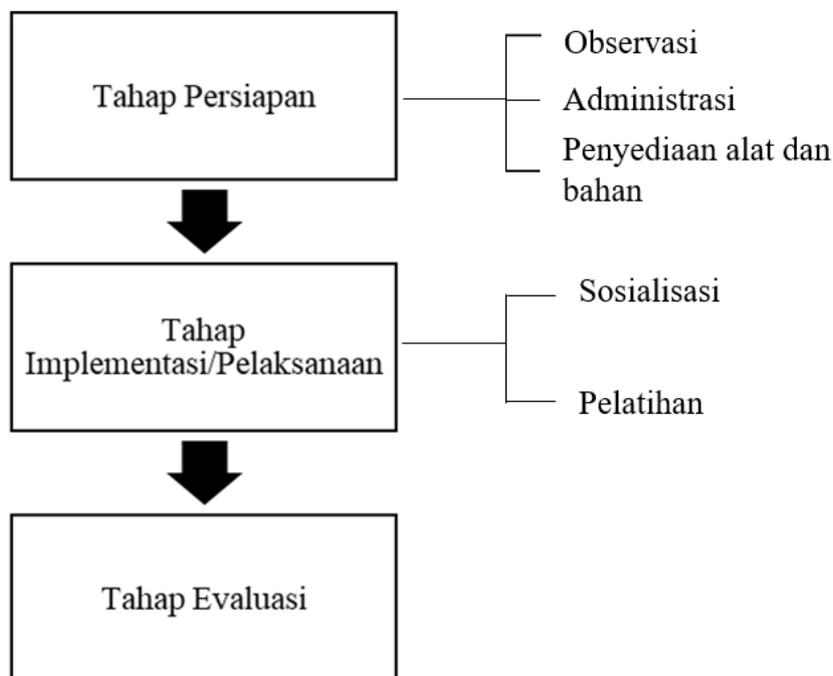
1. Bagi Guru
Untuk memudahkan guru dalam melakukan penilaian pembelajaran *online* berbasis *Game* dengan “Kahoot!”
2. Bagi Siswa
 - a. Dengan menggunakan aplikasi *Game* “Kahoot!”, penilaian pembelajaran di masa pendemi akan lebih efektif

- b. Mengetahui cara mengaplikasikan *Game* “Kahoot!” sehingga siswa mengetahui penilaian pembelajaran yang baru

3. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan masukan kepada guru tentang pentingnya teknologi penilaian pembelajaran saat masa pandemi
 - b. Dapat dijadikan bahan pertimbangan pemikiran dalam rangka perbaikan kualitas penilaian pembelajaran dan kualitas sekolah pada masa pandemi

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program sosialisasi dan pelatihan pembuatan media penilaian pembelajaran berupa aplikasi *Game* “Kahoot!” kepada guru SMP Muhammadiyah 4 Sambi melalui beberapa tahapan yang akan dilaksanakan, antara lain dapat digambarkan dalam alur berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan

1. Tahap Persiapan
 - a. Observasi
Observasi dilakukan dengan melakukan survei pada lokasi yang akan dijadikan sasaran program pengabdian yakni SMP Muhammadiyah 4 Sambi yang

berada di Kabupaten Boyolali. Survei dilaksanakan sebanyak 1 (satu) kali untuk mengetahui kondisi proses belajar mengajar, kondisi lingkungan sekolah, penilaian pembelajaran, kurikulum sekolah, dan lain-lainnya

yang berkaitan dengan sekolah. Dilakukan juga wawancara dengan kepala sekolah yang mengetahui luar dan dalam dari sekolah tersebut.

b. Administrasi

Tahap administrasi dilakukan dengan mengurus perizinan pelaksanaan untuk sosialisasi dan pelatihan media penilaian pembelajaran berupa aplikasi *Game* "Kahoot!" kepada guru di sekolah tersebut.

c. Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan alat dan bahan ini dilakukan dengan cara menyusun materi untuk sosialisasi dan pelatihan media penilaian pembelajaran berupa aplikasi *Game* "Kahoot!". serta *banner* yang berisikan informasi dan pengumuman tentang pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan. Selain itu, peralatan yang diperlukan dalam sosialisasi dan pelatihan juga akan disiapkan pada tahap ini antara lain tempat pelatihan, *sound system*, laptop, *smartphone* dan LCD Proyektor.

2. Tahap Implementasi/Pelaksanaan

a. Sosialisasi

Melaksanakan sosialisasi kepada guru SMP Muhammadiyah 4 Sambi tentang pentingnya media penilaian pembelajaran berupa aplikasi *Game* "Kahoot!". Sosialisasi dilaksanakan secara luring sesuai protokol kesehatan Covid-19 secara ketat.

b. Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media penilaian pembelajaran berupa aplikasi *Game* "Kahoot!" kepada guru sekolah tersebut. Pelatihan dilaksanakan secara luring sesuai protokol kesehatan Covid-19 secara ketat.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan guna melihat dan menilai kembali apakah kegiatan ini telah berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan dan apakah kegiatan ini sudah tepat sasaran dan menghasilkan sebuah hasil kebaikan. Setelah evaluasi berhasil, maka kegiatan ini dijadikan laporan akhir karya ilmiah berupa PKM-PM Pengabdian Kepada Masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TIM PKM-PM kami telah melakukan kunjungan ke SMP Muhammadiyah 4 Sambi pada tanggal 21 November 2020 dan telah berhasil menemukan permasalahan yang di alami guru dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yaitu di masa pandemi SMP Muhammadiyah 4 Sambi menerapkan pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi *whatsApp*. Kemudian guru juga kurang mengenal berbagai macam media pembelajaran yang lebih interaktif, karena media yang digunakan masih monoton. Akibat dari hal tersebut, di masa pandemi ini siswa menjadi cepat bosan dengan sistem pembelajarannya. Maka dari itu, diperlukan media yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam melakukan pembelajaran yaitu dengan *Game Kahoot!*.



Gambar 2. Kunjungan ke SMP Muhammadiyah 4 Sambi

Hasil yang dicapai pada kegiatan ini adalah kami berhasil melaksanakan sosialisasi kepada guru SMP Muhammadiyah 4 Sambi tentang pentingnya media penilaian pembelajaran berupa aplikasi *Game* “Kahoot!”. Serta berhasil melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan

media penilaian pembelajaran berupa aplikasi *Game* “Kahoot!” kepada guru sekolah tersebut. Sehingga Bapak/Ibu guru dapat memahami cara penggunaan *Game* Kahoot! dan dapat memahami pembuatan *Game* kahoot!.



Gambar 3. Perkenalan *Game* Kahoot!



Gambar 4. Penjelasan Pembuatan *Game* Kahoot!



Gambar 5. Pembuatan *Game* Kahoot! oleh Bapak/Ibu Guru



Gambar 6. Kondisi Saat Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan *Game Kahoot!*

Selain itu, kami berhasil melanjutkan program untuk membantu guru dalam mengaplikasikan *Game Kahoot!* yang digunakan untuk penilaian pada mata pelajaran matematika di kelas 7 materi bilangan. Penilaiannya

dilakukan secara luring (luar jaringan) dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat, karena jika dilaksanakan secara daring, para siswa terkendala pada sinyal.



Gambar 7. Kondisi Saat Pelaksanaan Penilaian Siswa dengan *Game Kahoot!*

Ketika penilaian dengan menggunakan *Game kahoot!*, siswa terlihat sangat bersemangat, aktif, dan pembelajaran menjadi kondusif

sehingga aktifitas penilaian pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar. Setelah

penilaian berakhir, *Game kahoot!* dapat mengetahui 3 siswa yang menjawab soal paling atas atau memiliki 3 *score* terbanyak sehingga bisa mengetahui peringkat 1, peringkat 2, dan

peringkat 3. Untuk mengapresiasi 3 peringkat teratas tersebut, kami memberikan *doorprice* kepada siswa yang berhasil memperoleh 3 *score* terbanyak tersebut.



Gambar 8. Pemberian *Doorprice* Kepada Siswa yang Memperoleh 3 *Score* Terbanyak

SIMPULAN DAN SARAN

Melalui kegiatan PKM-PM (Program Kreatifitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat) ini, kami berhasil mensosialisasikan dan memberikan pelatihan kepada guru dalam memanfaatkan teknologi dengan penilaian pembelajaran berbasis *Game* “Kahoot!”. Sehingga Bapak dan Ibu guru dapat mengenal *Game* “Kahoot!” untuk penilaian pembelajaran. Kami juga berhasil mensosialisasikan kepada guru tentang bagaimana cara melakukan penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi “Kahoot!”. Sehingga Bapak dan Ibu guru dapat berlatih membuat media pembelajaran untuk penilaian pembelajaran. Dan dapat menjadi referensi untuk Bapak dan Ibu guru dalam membuat media pembelajaran. Serta dengan bantuan kami guru juga berhasil menciptakan penilaian pembelajaran dengan aplikasi “Kahoot!” yaitu dengan menerapkannya kepada siswa kelas 7 untuk penilaian pada mata pelajaran matematika materi bilangan. Penilaiannya dilakukan secara luring (luar jaringan) dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat, karena jika dilaksanakan secara daring, para siswa terkendala pada sinyal. Siswa terlihat begitu antusias dan aktif selama melakukan penilaian dengan *Game* “Kahoot!”. Untuk

mengapresiasi 3 peringkat teratas dalam *Game* “Kahoot!”, kami memberikan *doorprice* kepada siswa yang berhasil memperoleh 3 *score* terbanyak.

Penilaian menggunakan *Game* Kahoot! yang diterapkan di SMP Muhammadiyah 4 sambi, baru diterapkan pada kelas 7 pada mata pelajaran matematika. Kami menyarankan agar penilaian menggunakan *Game* kahoot! juga dilakukan pada semua kelas diseluruh mata pelajaran. Serta kami berharap Bapak dan Ibu guru di SMP Muhammadiyah 4 Sambi bisa mengembangkan *Game* Kahoot! untuk penilaian pembelajaran dan dapat mencoba media penilaian pembelajaran lainnya selain Kahoot!.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar atas bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah sehingga kami dapat lolos pendanaan PKM oleh Kemendikbud RI Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan 2021. Kemendikbud RI Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan 2021 yang telah memberikan pendanaan PKM kepada kami. Dosen pembimbing PKM-PM yang telah

memberikan bimbingan terbaik kepada kami sehingga PKM-PM kami dapat terlaksana dengan lancar. Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 4 Sambi yang telah bersedia menjadi mitra kami. Teman-teman yang terlibat dalam PKM-PM (Program Kreatifitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat) ini sehingga dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Jones, S. M., Katyal, P., Xie, X., Nicolas, M. P., Leung, E. M., Noland, D. M., & Montclare, J. K. (2019). A ‘KAHOOT!’ Approach: The Effectiveness of *Game*-Based Learning for an Advanced Placement Biology Class. *Simulation and Gaming*, 50(6), 832–847. <https://doi.org/10.1177/1046878119882048>
- Kahoot!* (2020). Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>
- Lin, D. T. A., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in higher education. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 26(1), 565–582. [http://www.pertanika.upm.edu.my/resources/files/Pertanika PAPERS/JSSH Vol. 26 \(1\) Mar. 2018/34 JSSH-2477-2017-3rdProof.pdf](http://www.pertanika.upm.edu.my/resources/files/Pertanika PAPERS/JSSH Vol. 26 (1) Mar. 2018/34 JSSH-2477-2017-3rdProof.pdf)
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Setiawan, Adi, & Soeharto. (2020). Kahoot-Based Learning *Game* to Improve Mathematics Learning Motivation of Elementary School Students. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39–48. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.5833>
- Setiawan, Agus. (2016). Hubungan Kausal Penalaran Matematis terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 91–100. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i1.133>