

PELATIHAN GOOGLE APPS DAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN EVALUASI BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Hendra Dikesuma^{1*}, Robi Yanto², Ahmadi³, Medi Triawan⁴

¹Sistem Informasi, Universitas IGM Palembang

^{2,3}Sistem Informasi, STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau

⁴Institut Teknologi dan Bisnis Lembah Dempo Pagar Alam

Article history

Received : 03 November 2022

Revised : 25 November 2022

Accepted : 28 November 2022

*Corresponding author

Hendra Di Kesuma

Email :

hendra.dikesuma@uigm.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Jarak Jauh bagian dari solusi yang dapat digunakan untuk menghindari sebaran Covid-19, namun demikian pembelajaran jarak jauh tidak bisa dikatakan sebagai pengganti pembelajaran secara luring. Permasalahan yang timbul akibat dari perubahan cara belajar adalah guru akan kesulitan dalam menyampaikan materi secara maksimal. Selain itu guru akan kesulitan berkomunikasi dengan wali siswa sebagai pendamping anak dalam menerapkan pembelajaran secara daring, serta guru harus melakukan proses evaluasi pembelajaran untuk mengetahui pemahaman materi yang telah disampaikan. Agar permasalahan tersebut dapat terselesaikan. Maka diperlukan kegiatan pelatihan media pembelajaran dan evaluasi agar guru dapat memahami pemanfaatan aplikasi pembelajaran secara daring. kegiatan pelatihan ini dilakukan selama 2 hari secara luring dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Aplikasi yang digunakan adalah google apps dan kahoot. Pelatihan ini tidak hanya mengajarkan cara menggunakan media pembelajaran namun pelatihan ini juga mengajarkan penerapan email institusi pada google suite education untuk memanfaatkan google meet tanpa batas waktu dan banyak peserta, serta keamanan dalam melakukan evaluasi secara online dengan menerapkan konfigurasi materi evaluasi pada masing masing matapelajaran dengan private visibility sehingga soal dan jawaban pada library tidak dapat di lacak oleh pengguna lain selain guru matapelajaran. Dari hasil kegiatan PkM sebesar 92 % peserta dapat menyelesaikan tugas penggunaan google apps dan 60 % menyelesaikan tugas penggunaan aplikasi kahoot. Sedangkan dari hasil kuisioner diketahui peserta yang telah mengenal google classroom dan google meet rata-rata 82 % dan yang mengenal aplikasi kahoot 20 %. Dari umpan balik peserta Hasil pelatihan mendapatkan penilaian kategori baik dengan rata rata nilai interval sebesar 4.

Kata Kunci: Pembelajaran; Evaluasi; Aplikasi; Guru; Kahoot

Abstract

Distance learning is part of the solution that can be used to avoid the spread of Covid-19; however, distance learning cannot be said to be a substitute for offline learning. The problem that arises due to changing the way of learning is that the teacher will need help conveying the material to the fullest. In addition, teachers will have difficulty communicating with student guardians as children's companions in implementing online learning. Teachers must carry out a learning evaluation process to determine their understanding of the material that has been delivered to resolve the problem. So learning and evaluation media training activities are needed so that teachers can understand the use of online learning applications. This training activity was conducted for two days offline while implementing health protocols. The applications used are google apps and Kahoot. This training not only teaches how to use learning media but this training also teaches the application of institutional e-mail on Google Suite Education to take advantage of Google Meet without a time limit and many participants, as well as security in conducting online evaluations by implementing evaluation material configurations for each subject privately. Visibility so that questions and answers in the library cannot be tracked by users other than subject teachers. From the results of PkM activities, 92% of participants were able to complete tasks using Google apps, and 60% completed tasks using the Kahoot application. Meanwhile, from the questionnaire results, it was known that participants who were familiar with Google Classroom and Google Meet averaged 82%, and 20% knew the Kahoot application. From the feedback of the participants, the results of the training obtained a good category rating with an average interval value of 4.

Keywords: learning, evaluation, application, teacher, Kahoot

PENDAHULUAN

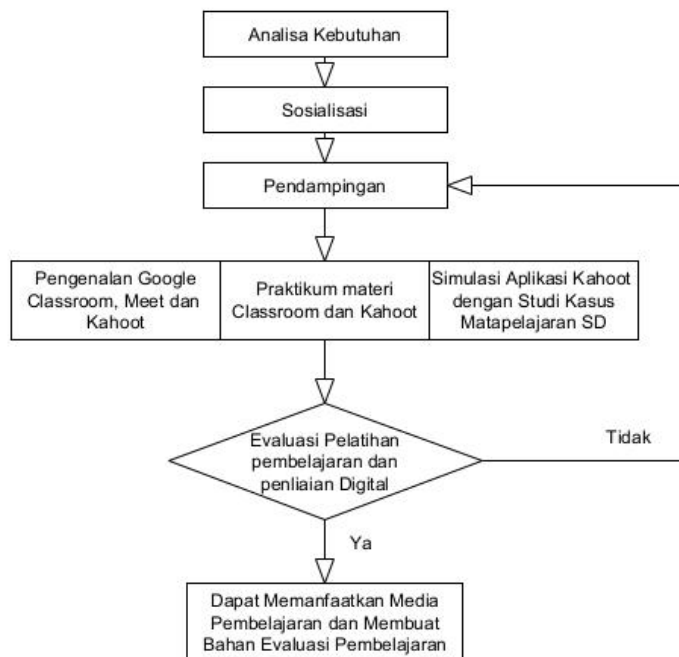
Sebaran Covid-19 yang terjadi di Indonesia mengakibatkan diterapkannya kebijakan pembatasan kegiatan yang dilakukan di semua sektor. Salah satunya adalah bidang pendidikan dari sistem pembelajaran luring menjadi daring yang berakibat pada kesiapan sumber daya yang harus terpenuhi. SD IT Al Ikhlas dalam proses pembelajaran di masa pandemi dilakukan dengan pemberian tugas belajar kepada siswa melalui grup whatsapp dan kemudian evaluasi dilakukan melalui video call kepada siswa dengan didampingi oleh wali siswa masing-masing. Proses tersebut dirasakan kurang efektif karena guru harus banyak melakukan pengiriman tugas secara berulang melalui whatsapp dan tidak dapat melakukan evaluasi secara maksimal karena tugas yang telah dikerjakan akan diserahkan pada hari Sabtu melalui whatsapp untuk setiap mata pelajaran. Oleh karena itu pihak sekolah sangat membutuhkan media pembelajaran daring yang mampu menerapkan komunikasi secara daring antara guru dan siswa terutama dalam penyampaian materi, tugas dan proses evaluasi pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan solusi yang tepat untuk menjalani proses pembelajaran di masa pandemi, karena untuk efektifitas dalam menjalankan protokol kesehatan sangat sulit bagi siswa di tingkat sekolah dasar, sehingga dikhawatirkan tingkat sebaran covid akan terus meningkat. Selain itu banyaknya beban tugas di rumah yang harus diselesaikan oleh siswa mengakibatkan peningkatan rasa stres dan kecemasan. Namun perubahan penerapan model pembelajaran daring menjadi tantangan besar bagi para guru, diantaranya tingkat pemahaman penggunaan media pembelajaran dengan menyesuaikan waktu yang sesuai dengan beban mengajar dengan standar kurikulum, serta komunikasi yang tidak mudah untuk wali siswa sekolah dasar sebagai pendamping belajar di rumah. Maka perlu penyederhanaan administrasi pembelajaran secara daring, dengan melakukan pelatihan pemanfaatan aplikasi secara open source. Adapun aplikasi yang digunakan pada pelatihan ini adalah google apps dan kahoot.

Google Apps seperti *google classroom*, *google meet* banyak diterapkan pada kegiatan PKM oleh dosen diantaranya yang dilakukan oleh (Nasution et al., 2020) dan (Suhery et al., 2020) pelatihan *google classroom* sebagai media pembelajaran untuk pembuatan materi, tugas, tugas quis. Dengan fitur yang userfriendly menjadikan perangkat ini banyak digunakan sebagai media pembelajaran daring baik di level tingkat dasar sampai perguruan tinggi (Novian, 2019). Sedangkan untuk aplikasi *Kahoot*, penerapan media ini merupakan media assessment digital yang dilakukan pada setiap mata pelajaran (Widyasari et al., 2021), karena dalam pembuatan soal dan jawaban dapat dilakukan dengan beberapa jenis evaluasi diantaranya multiple choice, essay, *true and false* (Lutfi et al., 2020). *Kahoot* sendiri sudah banyak digunakan oleh kalangan pendidikan sebagai media evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara online (Andrisyah et al., 2021) dan (Supriadi et al., 2019). Menjelaskan bahwa keunggulan ada pada aplikasi *kahoot*, sebagai media penilaian digital melalui pembuatan soal dan jawaban bagi guru mata pelajaran dengan tampilan yang dinamis serta banyak jenis pembuatan soal sehingga dapat memacu siswa dalam mengikuti penilaian secara digital. Dari analisa kegiatan PKM terdahulu penulis bertujuan memberikan pelatihan media pembelajaran dan evaluasi secara online, selain itu pelatihan ini juga mengajarkan bagaimana memanfaatkan *google meet* yang gratis tanpa batas waktu dan jumlah peserta yang lebih banyak dengan memanfaatkan *google suite education*. Pelatihan ini juga mengajarkan keamanan terhadap materi evaluasi pada aplikasi *kahoot*, agar soal dan jawaban tidak bisa dilacak oleh pengguna lain dengan cara mengkonfigurasi materi evaluasi dengan status *private visibility*. Sehingga dengan pelatihan ini peserta dapat menggunakan aplikasi pembelajaran dan evaluasi secara maksimal.

METODE PELAKSANAAN

Persiapan pada kegiatan PKM ini telah dimulai 2 bulan sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan. Adapun tahapan pertama yang dilakukan adalah kunjungan dan komunikasi ke pihak sekolah SD IT Al-Ikhlas Kota Lubuklinggau untuk memastikan jadwal pelatihan yang akan dilakukan. Kemudian tahap selanjutnya penyusunan materi *Google Apps* dan *kahoot*, pelatihan pengenalan *google apps* dan *kahoot* kemudian pembuatan akun *google apps* dan *kahoot*, pembuatan studi kasus pembuatan soal dan jawaban menggunakan *kahoot*, pembuatan kuesioner umpan balik dan pemberian sertifikat bagi peserta yang

menyelesaikan tugas di sesi pelatihan. Persiapan membutuhkan waktu selama 2 bulan, adapun anggota tim terdiri dari 5 orang yang berkolaborasi antara dosen dan mahasiswa. tim melaksanakan koordinasi secara rutin melalui *Group WhatsApp* dikarenakan kondisi pandemi. Adapun tahapan kegiatan PkM sebagai berikut (Yanto et al., 2022):



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PkM.

Untuk pelaksanaan pelatihan dijadwalkan pada tanggal 17 dan 19 Oktober 2022 secara tatap muka terbatas dari pukul 09:00 sampai dengan 16: 30 WIB dengan jadwal sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelatihan

No.	Kegiatan	Tanggal	Waktu
1	Pengisian daftar hadir	17	09.00 – 09.15 WIB
2	Pembukaan		09.15 – 09.45 WIB
3	Bahasan I : Pengenalan Aplikasi Google Classroom dan Meet		09. 45 –11.00 WIB
4	Sesi Diskusi		11.00 – 12.00 WIB
5	Tugas Contoh kasus : Google classroom dan Meet		13.30 – 16.00 WIB
1	Bahasan II : Pengenalan tentang Aplikasi Kahoot	19	10.00 – 11.00 WIB
2	Sesi diskusi		11.00 – 11.30 WIB
3	Tugas dengan Contoh kasus : Pembuatan Soal matapelajaran dan simulasi		13.00 – 15.30 WIB
4	Pengisian kuisioner		15.30 – 16.00 WIB
5	Penutup		16.00 - 16.30 WIB

Tahapan pelaksanaan kegiatan peserta yang mengikuti secara penuh pada jadwal pelatihan sebanyak 25 orang, secara umum telah mengenal *Google classroom dan meet* namun belum begitu mengenal aplikasi *kahoot*. Walaupun peserta telah mengenal *google classroom dan meet* tetapi mereka tetap antusias mengikuti pelatihan dan aktif dalam memberikan pertanyaan. Terutama pada pelatihan secara praktikum penggunaan *google classroom, meet dan kahoot*



(a) (b)
Gambar 2. Suasana Pelatihan Google Apps (a) dan Kahoot (b)

Pertemuan pertama yaitu pengenalan secara umum tentang *Google Classroom* dan *Meet*. Kemudian paparan berikutnya tentang materi aplikasi *Kahoot*, Materi disampaikan dengan memperkenalkan tiap fungsi menu yang ada pada *google classroom*, *meet* dan *kahoot*.



(a) (b) (c)
Gambar 3. Pembuatan Soal (a), Daftar Soal (b), Simulasi Soal (c)

Sedangkan pada studi kasus, *google meet* pemateri mengajarkan cara berkomunikasi secara daring melalui *Google Meet* dan cara memanfaatkan *google meet* secara gratis dengan menggunakan email institusi melalui *google suite education*. Materi *google classroom* pemateri mengajarkan Pembuatan class, share kode Class, mengupload materi ajar dan tugas. Untuk sesi studi kasus *kahoot*, di mulai dari membuat akun *kahoot*, memilih jenis soal dan jawaban sesuai dengan mata pelajaran serta simulasi menjawab soal untuk melihat hasil penilaian dan mengajarkan keamanan soal dan jawaban dengan memanfaatkan fasilitas *private visibility*. Dari hasil penyelesaian studi kasus sebanyak 23 peserta atau 92 % yang mampu menyelesaikan tugas tentang *google apps* dan yang menyelesaikan studi kasus *kahoot* sebanyak 15 peserta atau 60 %. Dari hasil umpanbalik rata rata peserta memahami materi dari pelatihan ini adalah pada interval 4 atau baik.

HASIL PEMBAHASAN

Pada kegiatan PkM dalam bentuk pelatihan ini diperoleh hasil pengisian kuisioner survey dan umpan balik dari para guru atau peserta dapat dilihat pada tabel 2,3 dan gambar 4. Dari hasil kuisioner pada Tabel 2, peserta adalah guru pengajar tingkat sekola dasar, yang terdiri dari 5 peserta laki-laki dan 20 peserta perempuan. Dan diketahui bahwa secara umum guru atau peserta telah menggunakan aplikasi dari *Google* untuk mengajar, terutama *Google meet*. Sedangkan untuk penggunaan aplikasi *Kahoot*, secara umum peserta belum mengetahui dan menggunakan. Hal ini bisa diketahui dari jumlah guru sebanyak 5 orang atau 20 % peserta yang pernah menggunakan *Kahoot*. Berbeda dengan aplikasi *Google meet*, dilihat dari Tabel 3, 84% peserta pernah menggunakan *Google meet*, 40% menggunakan *Google Classroom*. Sehingga dapat disimpulkan aplikasi *Google* sudah banyak digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran jarak jauh

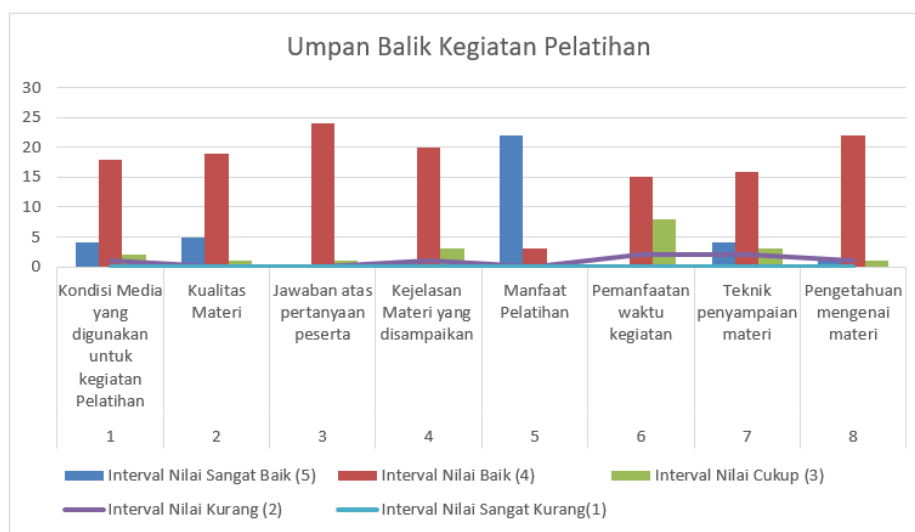
namun belum secara maksimal dimanfaatkan oleh guru SD IT Al-Ikhlas. Sedangkan pemanfaatan *Kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran perlu dikenalkan kepada peserta, karena belum banyak memanfaatkannya. Sama seperti PkM yang dilakukan (Faznur, 2020) dan (Pramita et al., 2021), yang menggunakan *Kahoot* untuk media evaluasi pembelajaran bagi para guru.

Tabel 2. Peserta Laki-laki dan Perempuan

Jenjang Kelas	Laki-laki	Perempuan
Kelas 1	0	3
Kelas 2	1	2
Kelas 3	2	2
Kelas 4	1	4
Kelas 5	2	2
Kelas 6	2	4

Tabel 3. Peserta yang telah mengenal Aplikasi

Aplikasi	Jenjang Kelas					
	1	2	3	4	5	7
Google Classroom	1	1	1	2	2	3
Google Meet	3	3	2	3	4	6
Kahoot	1	0	0	1	1	2



Gambar 4. Grafik Evaluasi Pelatihan Google Apps dan Kahoot

Berdasarkan grafik gambar 4, rata-rata umpan balik yang diperoleh dari peserta adalah pada interval 4 dengan nilai baik. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pelatihan media pembelajaran dan evaluasi secara online menggunakan google apps dan kahoot di SD IT Al-Ikhlas terlaksana dengan baik.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan PkM yaitu pelatihan media pembelajaran dan Evaluasi secara online, dapat disimpulkan bahwa pelatihan telah dilaksanakan dengan hasil yang baik, dimana poin penilaian dari peserta yang hadir memberikan nilai > 4. Selain itu, tingkat pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi google apps meningkat dengan melihat studi kasus yang telah diselesaikan oleh 23 peserta atau 92 %, sedangkan pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi kahoot berdasarkan tugas hanya diselesaikan oleh 15

peserta atau 60 %. Selain itu peserta juga memahami tentang pemanfaatan google meet tanpa batas waktu dan jumlah peserta yang lebih banyak dengan menerapkan email institusi pada google suite education dan peserta juga dapat menerapkan keamanan pada materi evaluasi yaitu melalui private visibility sehingga materi dapat digunakan sesuai dengan hak akses pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada civitas akademik yang telah memberikan dukungan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dan kepada pihak sekolah SD IT Al-Ikhlas Kota Lubuklinggau yang telah menjadi bagian dari kegiatan ini.

PUSTAKA

- Andrisyah, A., Aditya, B. R., Karnalim, O., Permadi, A., Murad, D. F., Jannah, F., & Nurhas, I. (2021). Pembuatan Soal Kuis Interaktif Berbasis Kahoot! dan Quizziz di Lingkungan Guru PAUD. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3378–3390.
- Faznur, L. S. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Nasution, R. D., Saragih, F. H., & Sembiring, P. S. M. A. (2020). Pendampingan Sistem Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Google Meet Bagi Guru-Guru Smp It Daarul Istiqlal Dan Smp It Rahmat Marindal I, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(4), 188. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i4.20365>
- Novian, D. R. (2019). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom Sebagai Media E-Learning Bagi Mahasiswa Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 3(2), 7–12. <https://doi.org/10.35326/pkm.v4i2.414>
- Pramita, M., Sukmawati, R. A., Sukmawati, R. A., Adini, M. H., Adini, M. H., Ngestu, I. F., Ngestu, I. F., Noorsafitri, T. M., & Noorsafitri, T. M. (2021). Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot! Untuk Guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 349. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.3854>
- Suhery, S., Putra, T. J., & Jasmalinda, J. (2020). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru Di Sdn 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 129–132. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.90>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2019). "Pengajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Siswa Di Smp Nasional 3 Bahasa Putera Harapan Purwokerto." *Jurnal Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 187–194.
- Widyasari, N., Santi, A. U. parta, Sari, P. K., & Sundi, V. H. (2021). PELATIHAN KAHOOT SEBAGAI E-ASSESMENT UNTUK GURU SD DI CIKOLE, SUKABUMI. AN NAS: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 7–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/an-nas.1.2.7-14>

Yanto, R., Kesuma, H. Di, Alfirini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>

Format Sitasi: Dikesuma, H., Yanto, R., Ahmadi & Triawan, M. (2023). Pelatihan Google Apps dan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran dan Evaluasi Bagi Guru Sekolah Dasar. *Reswara. J. Pengabdi. Kpd. Masy.* 4(1): 431-437. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2468>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercialL ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))