

---

## PELATIHAN PEMBUATAN SOAL DENGAN MEDIA APLIKASI KAHOOT DAN QUIZIZZ BAGI GURU MGMP MATEMATIKA SMA DI KOTA PALU

Welli Meinarni<sup>1</sup>, Dasa Ismailmuza<sup>2</sup>, Mustamin Idris<sup>3</sup>, Bakri M<sup>4</sup>, Nurhayadi<sup>5</sup>, Rita  
Lefrida<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Tadulako  
Email: [wellimeinarni@gmail.com](mailto:wellimeinarni@gmail.com)

### ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai aktivitas evaluasi pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk merancang soal berbasis aplikasi yang bisa dijadikan media untuk pelaksanaan penilaian. Penggunaan penilaian yang berbasis aplikasi merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi kelemahan penggunaan penilaian tradisional yang sifatnya *offline*. Terdapat berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan proses penilaian di masa pandemic covid-19 seperti *Kahoot* dan *Quizizz*. Permasalahan mitra adalah: a) Guru belum optimal dalam memahami makna, manfaat, dan cara penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran, b) Pengetahuan tentang teknologi informasi yang belum memadai menjadikan kemampuan guru dalam mengembangkan soal berbasis teknologi untuk kepentingan evaluasi pembelajaran perlu ditingkatkan, c) Pihak sekolah belum menyediakan media atau software komputer yang mendukung dalam pembuatan soal dengan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz*, d) Kurangnya narasumber yang bisa ditempati bertanya jika guru mengalami kesulitan untuk membuat soal dengan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz*. Berdasarkan analisis situasi yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian, tim pengabdian dapat menyimpulkan bahwa secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar dan baik. Namun tak dapat dipungkiri, ada beberapa kondisi yang menyebabkan hasil yang dicapai belum optimal. Hal tersebut disebabkan oleh waktu pelaksanaan pengabdian yang singkat serta kemampuan beberapa guru yang memang masih perlu bimbingan intensif. Selain itu kendala juga terdapat pada jaringan internet yang kurang stabil. Hal ini menyebabkan banyak waktu yang digunakan untuk menunggu proses selanjutnya.

**Kata kunci:** Kahoot, Quizizz, Pelatihan, Teknologi, Matematika

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring menjadi tantangan baru bagi seluruh unsur pendidikan seperti guru dan peserta didik. Banyak guru yang belum siap menghadapi perubahan proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam mencapai pembelajaran yang kondusif dimasa pandemi covid-19 (Agustin, Puspita, Nurinten, & Nafiqoh, 2021). Pembelajaran yang kondusif akan tercapai apabila komponen sistem pembelajaran dapat berfungsi secara optimal.

Adapun komponen dari sistem pembelajaran adalah tujuan, materi atau bahan, metode, media, penilaian, peserta didik, dan guru (Suparman, 2020). Cara mengajar dengan inovasi pembelajaran yang baru menjadikan semua siswa aktif dan bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar (Ladamay, Rahim, Pangestu, Faiza, & Sholikhah, 2020). Kemajuan dunia digital saat ini telah membuka banyak peluang. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai aktivitas evaluasi pembelajaran. Pada kenyataannya guru juga masih kurang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran (Yuliawati, Suganda, & Darmayanti, 2020). Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk merancang soal berbasis aplikasi yang bisa dijadikan media untuk pelaksanaan penilaian. Penggunaan penilaian yang berbasis aplikasi merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi kelemahan penggunaan penilaian tradisional yang sifatnya offline. Terdapat berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan proses penilaian di masa pandemic covid-19 seperti Kahoot dan Quizizz.

Kahoot merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang berbasis permainan. Desain permainan dalam aplikasi Kahoot bersifat multiplayer sehingga peserta didik yang mengikuti permainan tersebut dapat berkolaborasi dan berkompetisi. Saat ini Kahoot menjadi media pembelajaran favorit yang digunakan untuk memberikan kuis kepada peserta didik. Sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran, aplikasi Kahoot memberikan harapan bagi pelaksana pendidikan untuk meningkatkan partisipasi guru dan peserta didik dalam pembelajaran di masa pandemi. Kahoot dapat diakses melalui website ataupun aplikasi yang dapat diinstal di handphone masing-masing pengguna. Webquiz kahoot terdiri dari dua domain website yang saling berkaitan serta memiliki tugas dan fungsi yang berbeda, yaitu kahoot.it dan kahoot.com. Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif, yang bisa membuat siswa lebih aktif (Rochmah & Cahyadi, 2020). Website kahoot.com merupakan website utamanya. Langkah pertama yang dilakukan agar kita dapat mengakses fitur-fitur yang ada pada aplikasi kahoot yaitu mendaftar terlebih dahulu secara gratis maupun berbayar. Pengguna aplikasi ini dapat memasukkan media berupa gambar ataupun video ke dalam soal yang dirancang.

Aplikasi lain yang menarik yang dapat digunakan adalah Quizizz. Aplikasi ini dapat membantu guru merancang tes, kuis, evaluasi, atau uji diagnostik lainnya dalam pembelajaran. Quizizz dapat membuat tes interaktif yang kualitasnya setara dengan software animasi. Ada empat pilihan jawaban yang dapat dibuat dengan Quizizz termasuk jawaban yang benar. Guru juga dapat mengetahui data dan statistik tentang kinerja peserta didik. Data statistik ini dapat didownload oleh guru dalam bentuk spreadsheet Excel. Kelebihan lainnya, fitur pekerjaan rumah menjadi tambahan fitur yang menarik (Suyasa, dkk, 2019). Pada aplikasi Quizizz peserta didik juga dapat berkompetisi satu dengan yang lainnya sehingga memotivasi mereka untuk belajar. Waktu penyelenggaraan kuis pada aplikasi Quizizz juga dapat diatur secara fleksibel. Hasil pekerjaan peserta didik pada Quizizz dapat langsung ditampilkan ketika mereka sudah selesai mengerjakan soal. Guru dapat membuat soal menggunakan Quizizz dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa anggota kelompok MGMP Matematika SMA di Kota Palu diperoleh informasi bahwa sebagian guru belum optimal

memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembuatan soal dengan aplikasi Kahoot dan Quizizz masih perlu ditingkatkan. Hal ini diakibatkan kurangnya kegiatan pelatihan yang diikuti oleh guru sehingga kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi untuk menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz dalam pembuatan soal yang lebih interaktif. Hasil wawancara dengan salah satu anggota MGMP Matematika SMA di Kota Palu mengungkap informasi bahwa frekuensi keterlibatan guru dalam mengikuti pelatihan terkait pemanfaatan teknologi dalam pembuatan soal dengan aplikasi Kahoot dan Quizizz masih sangat kecil. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembuatan soal dengan aplikasi Kahoot dan Quizizz masih perlu ditingkatkan.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Untuk dapat melaksanakan kegiatan ini dengan baik diperlukan metode yang sesuai dengan luaran yang diinginkan. Ada beberapa metode yang disarankan oleh Unit Pengembangan Sumberdaya Pembelajaran untuk digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pendanaan 2022, yaitu metode pelatihan, penyuluhan atau pendampingan. Oleh karena itu kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdian kali ini adalah: 1) Pemberian pelatihan (materi pembuatan soal dengan media aplikasi Kahoot dan Quizizz), pada tahap ini tim pengabdian bertindak sebagai pengajar dalam menyajikan materi; 2) Melakukan pendampingan. Setelah menerima materi seperti pada tahap pertama, selanjutnya peserta akan bekerja dan belajar membuat soal dengan media aplikasi Kahoot dan Quizizz. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dalam pelaksanaan kegiatan akan ditempuh langkah-langkah sebagai berikut: 1) Memberi penjelasan kepada peserta tentang materi pembuatan soal dengan media aplikasi Kahoot dan Quizizz; 2) Penyajian materi/pemberian pelatihan; 3) Guru membuat soal dengan media aplikasi Kahoot dan Quizizz didampingi oleh tim pelaksana pengabdian. Pada kegiatan akhir, masing-masing guru menyerahkan hasil pekerjaannya.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan ini dilaksanakan selama 4 hari, yaitu pada tanggal 19 s.d. 22 April 2022. Tahap perencanaan ini diawali dengan pembentukan tim pengabdian yang terdiri dari dosen Prodi Pendidikan Matematika, yaitu Welli Meinarni, S.Pd., M.Pd. serta Dr. Dasa Ismailmuza, M.Si., Dr. Mustamin Idris, M.Si., Bakri M., S.Pd., M.Si., Dr. Nurhayadi, M.Si., dan Rita Lefrida, S.Pd., M.Pd., sebagai anggota. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga melibatkan atau mengikutsertakan dua mahasiswa pada Prodi Pendidikan Matematika, yaitu Walfrandi Yusame dan Muh. Amirul Mukminin. Selanjutnya, tim pengabdian yang telah dibentuk melakukan analisis situasi dengan menentukan khalayak sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis. Berdasarkan keputusan bersama tim, maka ditentukan yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah MGMP Matematika SMA Kota Palu dengan bidang permasalahan yang akan dianalisis yaitu terkait dengan pembuatan soal dengan media aplikasi Kahoot dan Quizizz.

### Tahap Persiapan

Setelah penentuan khalayak sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis, tim pengabdian melakukan sosialisasi dan survey lapangan pada khalayak sasaran. Sosialisasi pada khalayak sasaran dilakukan pada tanggal 4 Juli 2022. Dalam proses sosialisasi, tim pengabdian mencoba menemukan, melihat, dan mempelajari keseluruhan masalah yang dihadapi oleh khalayak sasaran dan juga memberikan pemahaman kepada pihak sasaran terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada tanggal 8 Juli 2021, tim pengabdian melakukan survey lapangan untuk tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Setelah melakukan sosialisasi dan survey lapangan, tim pengabdian mulai mempersiapkan hal apa saja yang dibutuhkan selama kegiatan pengabdian, misalnya mempersiapkan materi yang akan dibawakan dan aplikasi yang akan digunakan selama kegiatan pelatihan.



**Gambar 1.** Sosialisasi dengan Mitra Pengabdian

### Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada tanggal 20 dan 27 Juli 2022. Dalam tahap pelaksanaan, tim pengabdian melakukan kegiatan dalam bentuk pelatihan yang berkenaan dengan tema pembuatan soal dengan media aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz*. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi dua sesi. Sesi yang pertama membahas tentang pembuatan soal dengan media aplikasi *Kahoot* dan sesi yang kedua membahas tentang pembuatan soal dengan media aplikasi *Quizizz*. Masing-masing sesi dimulai dengan membuat akun baik pada aplikasi *Kahoot* maupun *Quizizz*. Selanjutnya dilanjutkan dengan memperkenalkan fitur-fitur apa saja yang ada pada aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* dan pembuatan soal dengan kedua aplikasi tersebut. Pada akhir masing-masing sesi tim pengabdian mempersiapkan evaluasi untuk mengetahui sejauh apa pemahaman peserta pelatihan.

Kegiatan yang dilaksanakan pada kerja praktek adalah para peserta dibimbing dan didampingi mulai dari membuat soal dengan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* serta bagaimana caranya memberikan tes ataupun kuis tersebut kepada siswa. Semua kegiatan tersebut dilakukan sedemikian rupa agar memudahkan peserta pelatihan melakukan hal tersebut secara berkelanjutan. Kegiatan pendampingan dilakukan untuk memastikan bahwa materi/teknologi yang disampaikan kepada mitra dapat dilaksanakan dengan baik sehingga hasil yang diperoleh dapat mencapai sasaran.



**Gambar 2.** Pelaksanaan Pelatihan



**Gambar 3.** Kegiatan Pendampingan Mitra



**Gambar 4.** Pelaksanaan Pengabdian

#### **Tahap Konsultasi dan Evaluasi**

Setelah tahap pelaksanaan, pada tahap berikutnya dilakukan kegiatan lanjutan berupa konsultasi atau bimbingan lanjutan bagi guru yang ingin memperdalam wawasan tentang pembuatan soal dengan aplikasi Kahoot dan Quizizz.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisis situasi yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian, tim pengabdian dapat menyimpulkan bahwa secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar dan baik. Namun tak dapat dipungkiri, ada beberapa kondisi yang menyebabkan hasil yang dicapai belum optimal. Hal tersebut disebabkan oleh waktu pelaksanaan pengabdian yang singkat serta kemampuan beberapa guru yang memang masih perlu bimbingan intensif. Selain itu kendala juga terdapat pada jaringan internet yang kurang stabil. Hal ini menyebabkan banyak waktu yang digunakan untuk menunggu proses selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2021). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334-345.
- Ladamay, M. A., Rahim, A. R., Pangestu, C. S., Faiza, F. N., & Sholikhah, N. (2020). Penerapan Media Teka Teki Silang dan Tempel Gambar Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar di SDN 02 Daun. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 2(1), 229-236.
- Rochmah, N., & Cahyadi, N. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Penerapan Students Respond System dengan Menggunakan Kahoot di SMK Dharmawanita Gresik. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 2(3), 489-498.

**DedikasiMU (Journal of Community Service)**

**Volume 5, Nomor 1, Maret 2023**

---

Suparman, M. A. (2020). *Desain Instructional Modern*. Jakarta: Erlangga.

Yulawati, S., Suganda, D., & Darmayanti, N. (2020). Penyuluhan Literasi Digital Bagi Guru-Guru SMP di Kota Sukabumi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 477-483.