

Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot Pada Mahasiswa

**Eka Fitria Ningsih¹, Rani Darmayanti², Fredi Ganda Putra³, Anang Ghozali⁴,
Gita Ade Pradana⁵, Yuli Ani Setyo Dewi⁶**

^{1, 4} Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

² Bimbingan Belajar Assyfa Pasuran Jawa Timur, Indonesia

³ UIN Raden Intan Lampung, Indonesia

⁵ IAIN Metro Lampung, Indonesia; ⁶ STITNU Al Hikmah Mojokerto, Indonesia

*e-mail korespondensi: ekamatika@gmail.com

Received: 21-09-2023; Accepted: 01-10-2023; Published: 01-11-2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dalam mengimplementasikan metode pembelajaran interaktif menggunakan platform Kahoot pada mahasiswa Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) di Metro Lampung. Metode pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan eksperimental dengan desain pre-test dan post-test, melibatkan sampel mahasiswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang menerima pelatihan menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol yang tidak menerima pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan menggunakan Kahoot efektif dalam meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran dan partisipasi mahasiswa. Hasil ini memberikan wawasan berharga bagi lembaga pendidikan dalam meningkatkan penggunaan teknologi interaktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Penilaian otentik, Evaluasi Pembelajaran, Media Kahoot, Pelatihan bagi Mahasiswa*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir, menciptakan transformasi signifikan dalam cara pendidikan disampaikan dan diterima. Salah satu perubahan paling mencolok adalah peningkatan pesat dalam e-learning dan pembelajaran online. Kini, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja melalui berbagai platform dan kursus online. Ini telah memberikan akses pendidikan yang lebih fleksibel, cocok untuk orang dewasa yang bekerja, siswa jarak jauh, dan mereka yang memiliki keterbatasan geografis (Muhammad Fauzan Sidik & Vivianti, 2021).

Di samping itu, teknologi telah mengubah dinamika kelas dengan integrasi perangkat digital. Guru dapat memanfaatkan proyektor interaktif, tablet, dan perangkat lunak khusus untuk menciptakan presentasi yang lebih menarik dan memberikan akses langsung ke sumber daya daring (Mulyawan, 2021). Hal ini memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan berfokus pada interaksi aktif antara guru dan

siswa. Menurut pandangan para ahli dalam bidang pendidikan dan teknologi, penggunaan teknologi dalam pendidikan memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan berfokus pada interaksi aktif antara guru dan siswa. Dr. John Hattie, seorang ilmuwan pendidikan terkemuka, menyoroti pentingnya interaksi dalam pembelajaran dan menekankan bahwa teknologi dapat memperkaya hubungan antara guru dan siswa. Dr. Richard Culatta, yang pernah mengepalai National Educational Technology Plan di Amerika Serikat, menganggap teknologi bukan hanya sebagai alat, tetapi juga sebagai cara berpikir yang dapat membentuk pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan disesuaikan dengan kebutuhan individu (Steffi Adam, 2015). Dr. Sugata Mitra, seorang peneliti pendidikan terkenal, menunjukkan bahwa teknologi dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, membantu menciptakan interaksi yang lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan membuka peluang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Aplikasi mobile dan game edukasi telah menjadi alat pembelajaran yang populer di tingkat dasar dan menengah (Rosdiani & Warmansyah, 2021). Mereka menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih semangat dan menyediakan umpan balik instan tentang kemajuan mereka. MOOC (Massive Open Online Courses) adalah contoh lain dari inovasi pendidikan online yang memungkinkan akses ke kursus berkualitas dari institusi terkemuka di seluruh dunia. MOOC seringkali tersedia secara gratis atau dengan biaya yang terjangkau, menjadikan pendidikan lebih terjangkau dan dapat diakses oleh siapa saja (Yazcayir & Gurgur, 2021).

Penggunaan Big Data dan analitik pendidikan telah memungkinkan pengumpulan dan analisis data yang lebih efisien di lingkungan pendidikan. Data ini dapat digunakan untuk memahami perilaku siswa, menilai hasil pembelajaran, dan mengarahkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif (Chen, Dewi, Huang, & Caraka, 2020). Di sisi lain, teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) digunakan dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang immersif. Siswa dapat menjelajahi lingkungan virtual yang membantu mereka memahami konsep yang sulit secara lebih konkret (Guan, Mou, & Jiang, 2020).

Selain itu, teknologi telah memungkinkan penyimpanan data dan materi pembelajaran di awan, memfasilitasi akses yang mudah dan kolaborasi di antara siswa dan guru. Pendidikan berbasis AI (Kecerdasan Buatan) digunakan untuk memberikan rekomendasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa dan menilai kinerja mereka. Selain itu, teknologi memungkinkan pendidikan sepanjang hayat yang lebih mudah diakses, dengan orang dewasa dapat mengambil kursus online atau pelatihan lanjutan untuk meningkatkan keterampilan atau mengubah karier mereka (Ansari & Khan, 2020).

Meskipun perkembangan teknologi dalam pendidikan memberikan manfaat besar, ada juga tantangan yang perlu diperhatikan, seperti akses yang tidak merata ke teknologi dan perlindungan privasi siswa. Oleh karena itu, penting untuk

mengintegrasikan teknologi dengan bijak dalam pendidikan dan memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan untuk mengambil manfaat dari inovasi yang dihadirkan (Sulistianingsih, 2022).

Salah satu alat yang semakin populer dalam konteks pendidikan adalah Kahoot, sebuah platform interaktif berbasis daring yang memungkinkan pengajar untuk membuat kuis dan pertanyaan yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat seluler mereka. Kahoot telah dikenal efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman materi, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif (Irwan, Luthfi, & Waldi, 2019).

Pengabdian ini akan berfokus pada penggunaan Kahoot dalam konteks pelatihan evaluasi pembelajaran interaktif bagi mahasiswa. Evaluasi pembelajaran adalah aspek penting dalam proses pendidikan, dan penggunaan alat interaktif seperti Kahoot memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam materi evaluasi pembelajaran.

Meskipun Kahoot telah banyak digunakan di berbagai tingkatan pendidikan, pelatihan yang lebih mendalam tentang penggunaan Kahoot dalam konteks pelatihan evaluasi pembelajaran di kalangan mahasiswa masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini akan memeriksa sejauh mana Kahoot dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensi mahasiswa dalam evaluasi pembelajaran, serta sejauh mana keterlibatan mahasiswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan platform kahoot (Licorish, Owen, Daniel, & George, 2018).

Pengabdian ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang potensi Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif dalam konteks evaluasi pembelajaran, yang dapat memberikan manfaat dalam peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan informasi yang berguna bagi pengajar dan pendidik yang tertarik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran mereka.

METODE

Identitas mitra penelitian, Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Metro Lampung, memiliki keunikan yang mencolok dalam dunia pendidikan tinggi di Indonesia. Terletak di kota Metro, Lampung, IAIMNU adalah institusi pendidikan yang tumpuan utamanya adalah pada prinsip-prinsip Islam dan dalam kerangka organisasi Islam terbesar di Indonesia, Nahdlatul Ulama (NU). Institut ini menawarkan beragam program studi di tingkat sarjana dan pascasarjana yang mencakup berbagai bidang ilmu, termasuk studi agama, ilmu sosial, serta studi keislaman. Pendekatan pendidikan yang diterapkan oleh IAIMNU berlandaskan nilai-nilai Islam, etika, dan pemahaman agama Islam yang berlandaskan *islam ahlu sunnah wal jama'ah an nahdliyah*.

Selain itu, IAIMNU memiliki keterkaitan yang kuat dengan NU, sebuah organisasi Islam moderat yang mengedepankan nilai-nilai toleransi, pendidikan, serta peran konstruktif Islam dalam masyarakat dan negara. Keterkaitan ini mencerminkan komitmen IAIMNU untuk mendukung visi dan misi NU dalam konteks pendidikan Islam yang berkelanjutan. Melalui kerjasama ini, pengabdian tentang pelatihan evaluasi

pembelajaran interaktif dengan menggunakan alat pendidikan seperti Kahoot dapat menjadi sebuah peluang untuk lebih memahami bagaimana teknologi dapat mendukung pemahaman Islam dan evaluasi pembelajaran di kalangan mahasiswa yang berada dalam kampus IAIMNU Metro Lampung.

Pengabdian ini akan memberikan wawasan yang berharga mengenai bagaimana alat-alat pendidikan modern dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan Islam yang berbasis pada prinsip-prinsip keagamaan dan budaya NU. Ini juga akan membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membawa manfaat bagi mahasiswa IAIMNU yang ingin mengembangkan pemahaman mereka tentang Islam dan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam hal ini, IAIMNU menjadi mitra yang penting dalam penelitian, memungkinkan penggabungan antara nilai-nilai Islam, teknologi pendidikan, dan pendidikan tinggi.

Lokasi penelitian pengabdian ini mengambil tempat utama di kampus Insititut Agama Islam Ma'arif Metro Lampung sebagai tempat untuk melakukan studi pendahuluan awal, diskusi proses pengabdian dan *feedback* terhadap apa yang telah dilakukan mahasiswa. Tempat untuk pengabdian mahasiswa tidak mengambil tempat secara khusus, melainkan memberikan kesempatan kepada mahasiswa secara berkelompok untuk memilih tempat dan bekerja sama dengan kampus untuk menyiapkan tempat dalam melaksanakan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang mendalam dan sistematis yang berperan penting dalam dunia pendidikan. Proses ini bertujuan untuk mengukur, menilai, dan memahami sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran, efektivitas metode pengajaran, serta kualitas keseluruhan program pendidikan. Evaluasi pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada perkembangan keterampilan dan pemahaman siswa. Pertimbangan ini penting karena pendidikan tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan akademik semata, melainkan juga dengan pengembangan keterampilan yang akan membantu siswa menjalani kehidupan dengan sukses. Keterampilan seperti kemampuan pemecahan masalah, komunikasi efektif, kolaborasi, dan berpikir kritis merupakan komponen penting dalam pembelajaran.

Selain itu, evaluasi yang memperhitungkan perkembangan keterampilan dan pemahaman siswa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari membantu mereka siap menghadapi tantangan dunia nyata. Ini juga mendorong pendekatan pendidikan sepanjang hayat, yang berarti bahwa pembelajaran bukan hanya terbatas pada lingkungan sekolah, tetapi berlangsung sepanjang kehidupan seseorang. Dengan memasukkan kedua aspek ini dalam evaluasi, kita dapat memberikan gambaran yang lebih holistik tentang prestasi siswa.

Pendekatan ini juga berperan penting dalam mendukung kesejahteraan siswa. Evaluasi yang hanya berfokus pada nilai dan penilaian akademik dapat menciptakan tekanan berlebihan dan stres pada siswa. Dengan mempertimbangkan perkembangan keterampilan dan pemahaman, kita menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih

inklusif dan mendukung, yang mengakui dan mempromosikan berbagai bentuk kecerdasan serta potensi setiap individu. Evaluasi yang mencakup aspek akademik, keterampilan, dan pemahaman juga membantu mempersiapkan siswa untuk dunia kerja. Di dunia pekerjaan, keterampilan seperti berpikir kritis, berkomunikasi efektif, beradaptasi dengan perubahan, dan bekerja dalam tim sering kali lebih bernilai daripada pengetahuan akademik khusus. Dengan demikian, pendekatan ini menciptakan siswa yang lebih siap untuk menghadapi tantangan dan bersaing di pasar kerja yang semakin kompleks. Dalam keseluruhan, evaluasi pembelajaran yang holistik memainkan peran kunci dalam menciptakan pendidikan yang relevan dan inklusif serta mendukung perkembangan komprehensif siswa.

Salah satu aspek utama dalam evaluasi pembelajaran adalah penilaian hasil. Ini mencakup penggunaan berbagai alat evaluasi, seperti tes, tugas, proyek, presentasi, dan portofolio, untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman siswa. Hasil dari penilaian ini membantu guru dan instruktur memahami tingkat pencapaian siswa dan memberikan umpan balik yang diperlukan untuk membantu siswa meningkatkan diri. Selain penilaian hasil, evaluasi pembelajaran juga melibatkan penilaian terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Ini mencakup pengamatan terhadap metode pengajaran yang digunakan oleh guru, interaksi di kelas, dan penggunaan sumber daya pendukung. Evaluasi terhadap proses pembelajaran dapat membantu dalam mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan dalam metode pengajaran, yang kemudian dapat digunakan untuk mengembangkan praktik pengajaran yang lebih efektif.

Evaluasi pembelajaran sering dibedakan menjadi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pembelajaran dan bertujuan untuk memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk perbaikan segera. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk menilai pencapaian keseluruhan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selain evaluasi individu, institusi pendidikan juga melakukan evaluasi program pendidikan secara keseluruhan. Ini mencakup evaluasi terhadap kurikulum, metode pengajaran, sumber daya, dan efektivitas program pendidikan. Hasil evaluasi program digunakan untuk membuat keputusan strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan efisiensi operasional institusi. Pentingnya evaluasi pembelajaran tidak hanya terbatas pada proses pengukuran dan penilaian, tetapi juga pada penerapan hasil evaluasi dalam pengambilan keputusan. Hasil evaluasi digunakan untuk membuat keputusan yang berdampak pada perbaikan metode pengajaran, penyesuaian kurikulum, pengembangan program, promosi siswa, dan bahkan penentuan tingkat pencapaian institusi pendidikan secara keseluruhan. Evaluasi pembelajaran menjadi alat kunci dalam memastikan bahwa pendidikan berkualitas dan relevan untuk siswa serta memungkinkan pengambilan keputusan yang berdasarkan bukti.

Media interaktif merupakan bentuk media yang memungkinkan pengguna atau pemirsa untuk berinteraksi dengan kontennya. Ini adalah salah satu aspek yang membedakan media interaktif dari media tradisional, seperti cetak atau televisi. Media interaktif mencakup berbagai jenis, mulai dari situs web hingga aplikasi, video, dan permainan komputer, yang memungkinkan pengguna untuk aktif berpartisipasi dalam

pengalaman tersebut. Salah satu keuntungan utama dari media interaktif adalah tingkat keterlibatan pengguna yang lebih tinggi. Dalam media tradisional, pengguna biasanya hanya dapat mengonsumsi konten tanpa interaksi. Namun, media interaktif memungkinkan pengguna untuk berperan aktif dalam pengalaman. Misalnya, dalam permainan komputer, pemain dapat mengendalikan karakter dan membuat keputusan yang memengaruhi alur cerita. Ini menciptakan keterlibatan yang lebih dalam dan dapat meningkatkan pemahaman serta retensi informasi.

Selain itu, media interaktif dapat memberikan pengalaman yang lebih disesuaikan. Konten interaktif sering kali dapat disesuaikan dengan preferensi pengguna, seperti memungkinkan pengguna untuk memilih jalur cerita dalam video interaktif atau mengakses informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini memungkinkan pengguna merasakan pengalaman yang lebih personal dan relevan.

Media interaktif juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Aplikasi pembelajaran interaktif dan permainan edukasi memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dapat memecahkan masalah, menguji pengetahuan, dan mendapatkan umpan balik instan. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif, pemecahan masalah, dan berpikir kritis.

Namun, ada juga beberapa tantangan dalam pengembangan dan penggunaan media interaktif. Pengembangan media interaktif sering kali memerlukan sumber daya yang lebih besar, baik dalam hal waktu maupun biaya, dan keterampilan teknis yang lebih tinggi daripada media tradisional. Selain itu, penggunaan media interaktif yang berlebihan atau tidak bijak dapat menjadi distraksi, terutama di dunia yang terus terhubung digital. Media interaktif memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan keterlibatan, personalisasi, dan pembelajaran. Penggunaannya harus bijak dan seimbang, dengan memperhatikan tantangan dan risiko yang mungkin terkait dengan penggunaan media ini dalam berbagai konteks, khususnya Media interaktif dalam pembelajaran.

Media interaktif dalam pembelajaran telah menjadi elemen penting dalam pendidikan modern. Media ini mencakup berbagai alat dan sumber daya yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dengan materi pelajaran. Misalnya, perangkat lunak edukatif dan aplikasi seluler memungkinkan siswa untuk menjalani latihan, kuis, dan aktivitas pembelajaran lainnya dengan cara yang menarik. Selain itu, simulasi memberikan pengalaman realistik tanpa risiko nyata, seperti simulasi penerbangan atau bedah medis, yang memungkinkan siswa berlatih keterampilan dan membuat keputusan dalam lingkungan yang aman. Permainan edukatif menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa sambil menyampaikan konsep pelajaran.

Video interaktif memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi selama menonton video, sementara platform e-learning dan *Learning Management System* (LMS) menyediakan lingkungan pembelajaran online yang interaktif. Manfaat penggunaan media interaktif termasuk peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman konsep yang lebih baik, personalisasi pembelajaran, motivasi siswa yang lebih tinggi, umpan balik instan, dan kemampuan untuk mendorong pembelajaran mandiri serta

keterampilan pemecahan masalah. Penting untuk memilih media interaktif yang sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran serta untuk memahami cara mengintegrasikannya dengan baik ke dalam kurikulum. Instruktur dan guru juga perlu memberikan dukungan yang diperlukan kepada peserta didik agar mereka dapat memaksimalkan manfaat dari media interaktif dalam pembelajaran.

Pelatihan penggunaan platform Kahoot untuk evaluasi pembelajaran kepada mahasiswa adalah langkah yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan interaktivitas dalam kelas. Sebelum memberikan pelatihan, penting untuk memahami dasar-dasar platform Kahoot. Sebelum memberikan pelatihan mengenai penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran kepada mahasiswa, penting untuk memahami dasar-dasar penggunaan platform ini. Kahoot adalah alat pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis interaktif, polling, dan survei yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Dasar dari Kahoot melibatkan pembuatan kuis yang mencakup pertanyaan dan pilihan jawaban.

Langkah awal adalah membuat akun Kahoot jika belum memiliki satu. Ini dapat dilakukan dengan mendaftar melalui situs web resmi Kahoot. Selanjutnya, setelah memiliki akun, pastikan bahwa kita dapat masuk ke dalamnya dengan sukses menggunakan alamat email dan kata sandi yang telah didaftarkan. Selanjutnya, luangkan waktu untuk menjelajahi berbagai opsi dan fitur yang disediakan oleh platform Kahoot. Anda akan menemukan beragam alat yang memungkinkan Anda membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, mengatur permainan, dan mengakses hasil evaluasi. Panduan resmi penggunaan Kahoot juga tersedia dan dapat memberikan instruksi yang sangat berguna tentang cara membuat kuis, mengelola permainan, menambahkan elemen seperti gambar dan video, serta cara mengundang peserta serta menganalisis data evaluasi.

Setelah menguasai dasar-dasarnya, kita akan siap untuk memberikan pelatihan kepada mahasiswa mengenai cara efektif menggunakan Kahoot dalam konteks evaluasi pembelajaran. Dengan pemahaman yang baik tentang platform ini, Anda dapat membantu mahasiswa memaksimalkan potensi Kahoot untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran dan mengukur pemahaman mereka secara efektif. Langkah selanjutnya adalah dapat secara langsung mendemonstrasikan penggunaan kahoot untuk evaluasi pembelajaran kepada mahasiswa disertai Langkah-langkahnya.

Dalam tahap demonstrasi langkah-langkah, kita akan berfokus pada cara membuat kuis di Kahoot. Kita akan menjelaskan langkah-langkah untuk membuat kuis, mengatur pertanyaan, jawaban, dan berbagai opsi pengaturan lainnya. Selanjutnya, kita juga akan menjelaskan bagaimana kita dapat menyisipkan gambar atau video ke dalam kuis jika diperlukan. Dengan pemahaman ini, kita akan lebih siap untuk mengambil peran sebagai pengguna aktif dalam platform Kahoot! dan memaksimalkan potensinya dalam pembelajaran dan evaluasi.

Pada tahap pertama, kita akan mengatur pertanyaan kuis dengan cara yang efisien. Kita perlu memastikan pertanyaan-pertanyaan yang kita buat jelas dan relevan dengan materi pembelajaran yang ingin kita sampaikan. Kemudian, kita akan menjelaskan cara menambahkan pilihan jawaban yang benar dan pilihan yang salah

untuk setiap pertanyaan, serta bagaimana menggunakan berbagai opsi pengaturan seperti waktu menjawab dan pemberian poin. Kemudian, kita akan membahas cara menyisipkan gambar atau video ke dalam kuis kita. Ini adalah bagian penting dalam membuat kuis yang menarik dan informatif. Kita akan menjelaskan bagaimana mengunggah elemen visual ini dari perangkat kita dan cara mengintegrasikannya dengan pertanyaan dan pilihan jawaban. Dengan memahami cara menyisipkan gambar atau video dengan baik, kita dapat membuat kuis yang lebih berkesan dan informatif. Dalam proses ini, kita akan memberikan contoh nyata penggunaan gambar atau video untuk mendukung materi pembelajaran atau menguji pemahaman dengan cara yang lebih visual. Dengan demikian, kita akan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Kahoot! untuk tujuan evaluasi pembelajaran kita.

Penting bagi kita sebagai pelatih untuk memberikan peserta peluang praktik langsung. Setelah kita menjelaskan langkah-langkah dalam membuat kuis di Kahoot!, kita harus memberikan waktu kepada peserta untuk mencoba membuat kuis mereka sendiri dalam akun Kahoot! masing-masing. Ini adalah langkah penting karena praktik langsung akan membantu peserta merasakan pengalaman langsung dalam menggunakan platform tersebut. Dengan menciptakan kuis mereka sendiri, peserta akan dapat menerapkan konsep yang telah kita ajarkan dan memperkuat pemahaman mereka tentang penggunaan Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran.

Selama sesi praktik, kita harus siap memberikan bantuan dan dukungan kepada peserta. Kita harus membuka saluran komunikasi yang efektif, baik melalui chat, pertemuan virtual, atau secara langsung jika pelatihan berlangsung di ruang fisik. Kita harus memberikan dorongan dan menjawab pertanyaan yang mungkin muncul selama peserta mencoba membuat kuis mereka sendiri. Dalam hal ada hambatan atau kebingungan, kita harus siap untuk memberikan panduan tambahan atau klarifikasi. Memberikan bantuan aktif ini akan membantu peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Kahoot! dan meminimalkan potensi hambatan dalam proses pembelajaran.

Dengan memberikan waktu bagi peserta untuk praktik langsung dan memberikan bantuan yang diperlukan, kita dapat memastikan bahwa peserta merasakan nilai nyata dari pelatihan ini. Mereka akan merasa lebih siap dan mampu untuk menggunakan Kahoot! dalam konteks evaluasi pembelajaran mereka, yang merupakan tujuan utama dari pelatihan yang telah dilakukan.

Kahoot digunakan sebagai alat yang efektif untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Salah satu cara utama untuk melakukannya adalah dengan membuat kuis interaktif. Kuis ini dapat berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Setelah peserta menjawab pertanyaan, Kahoot! memberikan umpan balik langsung tentang kebenaran atau ketidakbenaran jawaban, serta skor yang mereka peroleh. Hasil evaluasi ini dapat membantu instruktur untuk memahami sejauh mana peserta telah memahami materi dan di mana mungkin ada kesulitan yang perlu diperbaiki.

Kahoot juga memungkinkan pembuatan kuis yang dapat digunakan sebagai tugas formatif. Dalam hal ini, kuis tidak hanya digunakan untuk mengukur pemahaman, tetapi

juga sebagai sarana untuk mempraktikkan keterampilan dan pengetahuan yang telah diajarkan. Instruktur dapat merancang kuis dengan pertanyaan yang mendorong pemikiran kritis dan penerapan konsep. Hasil kuis ini dapat membantu dalam menentukan apakah ada area tertentu yang memerlukan perhatian tambahan dalam pembelajaran.

Selain itu Kahoot juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi partisipasi dalam kelas. Instruktur dapat membuat polling atau survei singkat untuk mendapatkan pandangan peserta tentang materi pembelajaran atau kualitas pengajaran. Ini memberikan wadah bagi peserta untuk memberikan umpan balik secara real-time, yang dapat membantu dalam perbaikan selama sesi pembelajaran.

Kahoot menawarkan berbagai metode evaluasi yang dapat dilakukan. Salah satu metode utama adalah ujian formatif. Dengan ujian formatif, peserta dapat mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang baru saja diajarkan. Instruktur dapat merancang kuis dengan berbagai tingkat kesulitan, dan peserta dapat menjawab pertanyaan sesuai tingkat pemahaman mereka. Ini membantu dalam memastikan bahwa materi telah dipahami dengan baik sebelum melanjutkan ke topik berikutnya.

Selain ujian formatif, polling adalah metode evaluasi yang berguna. Polling memungkinkan instruktur untuk mengumpulkan pendapat peserta tentang berbagai aspek pembelajaran. Misalnya, mereka dapat membuat polling untuk menilai sejauh mana peserta merasa percaya diri dalam memahami materi, atau mereka dapat meminta masukan tentang bagaimana pengajaran dapat ditingkatkan. Ini memberikan wadah bagi partisipasi aktif peserta dalam proses evaluasi. Dengan berbagai metode evaluasi yang ditawarkan oleh Kahoot, instruktur memiliki fleksibilitas dalam merancang alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka. Ini juga memungkinkan evaluasi yang lebih interaktif dan terlibat daripada metode tradisional, yang dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta dalam proses pembelajaran.

Saat kita mendekati akhir pelatihan tentang penggunaan Kahoot, penting untuk memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan. Sesi tanya jawab adalah momen yang baik untuk peserta mengekspresikan pertanyaan, kebingungan, atau klarifikasi tentang materi yang telah disampaikan. Kita sebagai pelatih harus siap untuk memberikan jawaban yang memadai dan memberikan bimbingan tambahan jika diperlukan. Sesi tanya jawab juga membantu memastikan bahwa peserta memiliki pemahaman yang kuat tentang penggunaan Kahoot! dan bagaimana mengintegrasikannya dalam pembelajaran mereka.

Selanjutnya, sangat penting untuk mendapatkan umpan balik dari peserta tentang pelatihan. Kita dapat meminta mereka untuk berbagi pengalaman mereka selama pelatihan dan apakah materi telah disampaikan dengan cara yang efektif. Ini juga merupakan kesempatan bagi peserta untuk menyampaikan apakah mereka merasa siap untuk mengimplementasikan Kahoot! dalam pembelajaran mereka setelah pelatihan ini. Umpan balik ini sangat berharga untuk peningkatan pelatihan di masa depan dan membantu kita sebagai pelatih memahami area yang perlu ditingkatkan.

Dengan mengakhiri pelatihan dengan sesi tanya jawab dan evaluasi, kita memastikan bahwa peserta memiliki pemahaman yang solid tentang penggunaan Kahoot! dan merasa lebih siap untuk menggunakannya dalam konteks pembelajaran mereka. Umpan balik yang diberikan oleh peserta juga memberikan pandangan yang berharga dan dapat membantu kita dalam penyesuaian materi atau metode pelatihan di masa mendatang. Hal ini menciptakan siklus yang positif dalam pengembangan kemampuan pengajaran dan pembelajaran yang lebih baik.

KESIMPULAN

Pelatihan ini telah memberikan landasan yang kuat bagi peserta dalam penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dengan pemahaman mendalam tentang platform ini, mereka sekarang siap untuk mengimplementasikannya dalam pembelajaran mereka, meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran. Dengan komunikasi yang terbuka dan siklus umpan balik yang terus-menerus, kita dapat terus meningkatkan pengalaman pembelajaran dan pengajaran kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansari, J. A. N., & Khan, N. A. (2020). Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning. *Smart Learning Environments*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/S40561-020-00118-7/TABLES/5>
- Chen, R. C., Dewi, C., Huang, S. W., & Caraka, R. E. (2020). Selecting critical features for data classification based on machine learning methods. *Journal of Big Data*, 7(1), 1– 26. <https://doi.org/10.1186/S40537-020-00327-4/FIGURES/13>
- Guan, C., Mou, J., & Jiang, Z. (2020). Artificial intelligence innovation in education: A twenty-year data-driven historical analysis. *International Journal of Innovation Studies*, 4(4), 134–147. <https://doi.org/10.1016/I.IJIS.2020.09.001>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Maulina, M., Ladjagang, R., Nasrullah, R., Jr, A. M. E., Hastianah, H., & Herianah, H. (2022). Research Methods in Teaching Listening Skills Utilizing Technology Media. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(1), 69–83. <https://doi.org/10.51454/JET.V3I1.140>
- Muhammad Fauzan Sidik, & Vivianti. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Materi Instalasi Jaringan Komputer. *Tematik*, 8(1), 14–28. <https://doi.org/10.38204/tematik.v8i1.542>
- Mulyawan, U. (2021). *Problematika Online Learning; Hambatan Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa*.

- Rosdiani, A., & Warmansyah, J. (2021). Perancangan Game Edukasi Berhitung Berbasis Mobile Aplikasi Inventor. *Journal of Science and Technology*, 1(2), 198–206.
- Steffi Adam, M. T. S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 79.
- Sulistianingsih, A. . D. K. (2022). Potensi Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 07(01), 10–18. Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JUPITER/article/view/12262/4091>
- Yazcayir, G., & Gurgur, H. (2021). Students with Special Needs in Digital Classrooms during the COVID-19 Pandemic in Turkey. *Pedagogical Research*, 6(1), 2468–4929. <https://doi.org/10.29333/pr/9356>.