Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum
Vol 1, No 2, Nopember 2020, Page 40-43
ISSN 2723-1674 (Media Online)

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Sarana Ujian Berbasis Online

Fince Tinus Waruwu*, Bister Purba, Dito Putro Utomo

Prodi Teknik Informatika, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia
Email: 1,*fincedav@gmail.com, 2bisterpurba36@gmail.com, 3ditoputro12@gmail.com

Abstrak–Didalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran pada institusi pendidikan, perkembangan teknologi sangat dibutuhkan didalam mencapai tujuan itu. Terkhususnya di SMA Negeri 1 STM Hilir pada saat ini berusaha memanfaatkan perkembangan teknologi guna memenuhi tujuan yang diharapkan. Ujian manual yang dilakukan di SMA Negeri 1 STM Hilir memiliki banyak kendala seperti kemungkinan terjadinya kecurangan yang dilakukan oleh para siswa ketika menjawab ujian dan membutuhkan waktu tambahan bagi para tenaga pengajar untuk memeriksa hasil ujian para siswa. Kahoot merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran, dimana dengan menggunakan kahoot proses ujian manual dapat dirubah menjadi online. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan tim adalah melakukan pelatihan penggunaan aplikasi kahoot sebagai pengganti ujian manual.

Kata Kunci: Penggunaan, Aplikasi, Kahoot, Ujian, Online

Abstract–In improving the quality and quality of learning in educational institutions, technological development is needed in achieving that goal. Especially in the Lower STM 1 High School at the moment trying to take advantage of technological developments to meet the expected goals. Manual exams conducted at SMA Negeri 1 STM Hilir have many obstacles such as the possibility of fraud committed by students when answering exams and require additional time for the teaching staff to check students' test results. Kahoot is a learning media application, where by using kahoot the manual examination process can be changed to online. Therefore, community service conducted by the team is to conduct training in the use of the Kahoot application instead of a manual exam.

Keywords: Usage, Application, Kahoot, Examination, Online

1. PENDAHULUAN

Pada era kemajuan teknologi sekarang ini, banyak institusi yang menggunakan serta memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Salah satu institusi yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut adalah institusi Pendidikan. Institusi pendidikan memanfaatkan perkembangan serta kemajuan teknologi tersebut guna meningkatkan mutu, kualitas dan keberhasilan proses belajar mengajar. Komputer termasuk salah satu media pembelajaran. Pengunaan komputer dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi dalam pendidikan. Pada dasarnya teknologi dapat menunjang proses pencapaian tujuan Pendidikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Selama kegiatan belajar mengajar, dibutuhkan adanya interaksi antara tenaga pengajar dan siswa, agar siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan optimal. Sebagai tenaga pengajar dan pendidik yang secara langsung terlibat dalam proses belajar mengajar, guru memegang peran penting dalam mengarahkan siswa mencapai hasil belajar yang maksimal.

Terkait dengan kemajuan teknologi dan penggunaan media pembelajaran pada institusi Pendidikan, terlihat pada sistem pelaksanaan ujian. Ujian tidak lagi dilaksanakan secara manual namun telah mengalami transformasi dengan memanfaatkan teknologi untuk mengoptimalkan pelaksanaan kegiatan ujian yang terkomputerisasi terhadap teknologi. Sistem ujian yang masih dilaksanakan dengan manual termasuk dengan proses pemeriksaan ujiannya, akan membuat penambahan waktu jam kerja bagi tenaga pengajar untuk membuat juga menilai soal ujian para siswa secara manual. Dalam kemajuan teknologi dan media pembelajaran yang sangat pesat sekarang ini, ujian manual tidak lagi dijadikan sebagai kegiatan rutin pada akhir proses belajar mengajar.

Aplikasi media ujian berbasis online sudah sangat cocok digunakan bagi institusi Pendidikan sebagai pengganti ujian manual, ujian berbasis online merupakan salah satu bentuk nyata pengoptimalan penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Pelaksanaan ujian secara konvensional memiliki beberapa kelemahan seperti memberikan celah dan peluang bagi siswa untuk berbuat curang dalam mengerjakan soal ujian. Terkhususnya di SMA Negeri 1 STM Hilir sebagai bagian institusi Pendidikan berusaha untuk meningkatkan mutu dan kualitasnya. Ujian secara manual yang dilakukan pada SMA Negeri 1 STM Hilir akan membutuhkan waktu tambahan bagi tenaga pengajar untuk memeriksa ujian para siswa. SMA Negeri 1 STM Hilir mencoba untuk memangkas kelemahan tersebut dengan memanfaatkan perkembangan dari teknologi dan media pembelajaran tersebut.

Pemanfaatan aplikasi ujian berbasis online merupakan sebagai jawaban alternatif solusi efektif bagi penanganan kelemahan yang terjadi. Dimana siswa hanya dapat mengerjakan soal yang diujiankan dengan waktu yang sudah dijadwalkan. Selain itu, ujian berbasis online memberikan penilaian yang objektif terhadap hasil ujian.

Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum
Vol 1, No 2, Nopember 2020, Page 40-43
ISSN 2723-1674 (Media Online)

Salah satu palikasi media ujian berbasis online yang sudah tersedia adalah Kahoot. Kahoot adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana ujian yang interaktif didalam prosesnya. Dengan menggunakan kahoot ini akan membuat para siswa tidak merasa takut didalam mengerjakan ujian. Namun didalam penggunaan kahoot harus terhubungan dengan koneksi internet dan kahoot ini sendiri dapat diakses menggunakan media komputer ataupun smartphone.

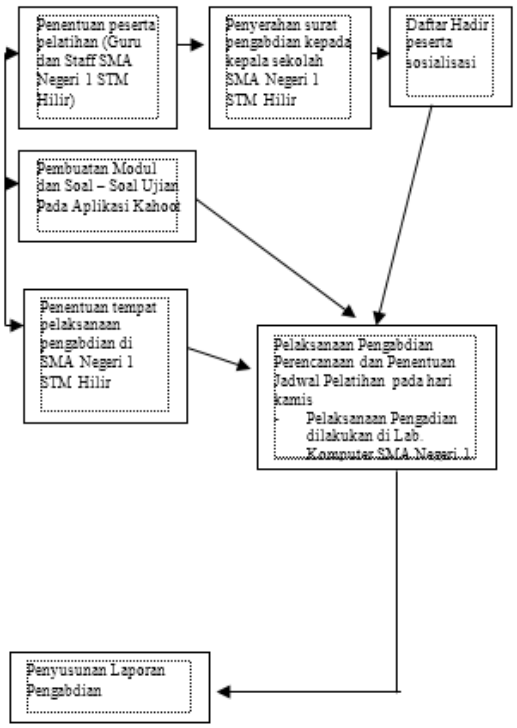
2. METODE PELAKSANAAN

3.1 Tahapan Pelaksanaan

Dalam melakukan kegiatan pengabdian ini, diperlukannya persiapan dan perencanaan yang matang sehingga kegiatan tersebut berjalan dengan yang diharapkan. Persiapan dan perencanaan yang dilakukan yaitu :

1. Melakukan kordinasi dengan Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat STMIK Budi Darma untuk persetujuan pelaksanaan kegiatan.
2. Persetujuan kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 STM Hilir.
3. Sosialisasi kegiatan pengabdian kepada tenaga pengajar dan staff SMA Negeri 1 STM Hilir.

Metode pelaksanaan merupakan urutan langkah didalam pelaksanaan kegiatan, dimulai pada tahap awal hingga sampai penyusunan laporan kegiatan.



Gambar 1. Diagram alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

2.2 Aplikasi

Menurut Kamus Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu" [1]. Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel [2]. Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan. Menurut Jogiyanto aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengmplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri [3].

Jadi aplikasi merupakan sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan berupa hal yang sulit difahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna. Sehingga dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atauperintah untuk dieksekusi oleh komputer.

Program merupakan kumpulan instruction set yang akan dijalankan oleh pemroses, yaitu berupa software. Bagaimana sebuah sistem komputer berpikir diatur oleh program ini. Program inilah yang mengendalikan semua

aktifitas yang ada padapemroses. Program berisi konstruksi logika yang dibuat oleh manusia, dan sudah diterjemahkan ke dalam bahasa mesin sesuai dengan format yang ada pada instructionset. Program aplikasi merupakan program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Contoh - contoh aplikasi ialah program pemproses kata dan Web Browser. Aplikasi akan menggunakan sistemoperasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung. Istilah ini mulai perlahan masuk ke dalam istilah Teknologi Informasi semenjak tahun 1993, yang biasanya juga disingkat dengan app. Secara historis, aplikasi adalah software yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan. App adalah sofware yang dibeli perusahaan dari tempat pembuatnya. Industri PC tampaknya menciptakan istilah ini untuk merefleksikan medan pertempuran persaingan yang baru, yang paralel dengan yangterjadi antar sistem operasi yang dimunculkan.

2.3 Kahoot

Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi joint project antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. Kahoot memiliki dua alamat website https://Kahoot.com/ untuk guru dan https://Kahoot.it/ untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur didalamnya secara gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompak walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet [5].

2.4 Ujian

Ujian merupakan cara terbatas untuk mengukur kemampuan seseorang, pelaksanaan ujian dimaksudkan untuk mengukur pengetahuan seseorang atau peserta didik. Ujian juga dijadikan sebagai alat evaluasi untuk menilai seberapa jauh pengetahuan sudah dikuasai dan keterampilan yang sudah diperoleh. Ujian dapat mendorong seseorang dalam kegiatan pembelajaran baik itu secara wawasan ataupun pengetahuan lainnya. Ujian dapat diberikan secara kertas ataupun komputer sebagai contoh ujian menggunakan kertas seperti ujian nasional yang ada di Indonesia yang bertujuan untuk penilaian dan pencapaian kemampuan dengan standar lulusan secara nasional pada pelejaran tertentu dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi [6].

2.5 Online

Online adalah istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial kita, email dan berbagai jenis akun lainnya yang kita pakai atau gunakan lewat internet.

2.6 Ujian Online

Berdasarkan kedua defenisi diatas, ujian online dapat diartikan sebagai suatu cara yang dilakukan seseorang untuk mengetahui kemampuan seseorang/peserta ujian melalui dunia maya dangan menggukanan fasilitas-fasilitas yang dapat menghubungkan peserta ujian dengan dunia maya seperti laptop/komputer, modem, wifidsb serta menggunakan aturan – aturan tertentu untuk mencegah peserta ujian melakukan kecurangan layaknya ujian tertulis dan dilaksanakn dalam waktu tertentu. Berdasarkan defenisi ujian online diatas dapat ditarik beberapa poin sebagai berikut:

1. Ujian online dilakukan melalui dunia maya sehingga perserta ujian online harus terhubung ke dunia maya.
2. Ujian online memiliki tujuan yang sama dengan ujian tertulis yaitu untuk mengetahui kemampuan seseorang.
3. Ujian online memerlukan fasilitas-fasilitas yang berbeda dengan ujian tertulis seperti komputer/laptop, modem, wifi, hotspotatau apasaja yang dapat menghubungkan orang tersebut dengan dunia maya.
4. Ujian online memiliki aturan-aturan untuk mencegah peserta ujian melakukan kecurangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

SMA Negeri 1 STM Hilir merupakan bagian dari institusi Pendidikan berusaha untuk meningkatkan kualitas dan mutu proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan dari teknologi. Salah satu hal yang perlu ditingkatkan adalah mutu pada proses ujian, dimana proses ujian yang manual memungkinkan terjadi kecurangan yang dilakukan oleh para siswa ketika menjawab soal ujian dan membebankan kepada tenaga pengajar untuk memberikan waktu tambahan guna memeriksa hasil ujian para siswa.

Adapun kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim adalah memberikan pelatihan kepada tenaga pengajar dan staff di SMA Negeri 1 STM Hilir akan penggunaan aplikasi kahoot sebagai pengganti ujian manual. Sehingga proses ujian tidak lagi dilaksanakan secara manual, melainkan bersifat online yang bias diakses dari komputer ataupun smartphone. Sehingga, dengan memanfaatkan aplikasi kahoot, akan meminimalisir kecurangan yang dilakukan oleh para siswa ketika ujian dan juga akan memberikan waktu yang efisien kepada

Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum
Vol 1, No 2, Nopember 2020, Page 40-43
ISSN 2723-1674 (Media Online)

tenaga pengajar untuk memberikan nilai yang objektif. Dikarenakan pada sistem di aplikasi akan langsung memeriksa jawaban dari para siswa benar ataupun salah sehinggal hasil akan dapat langsung ditampilkan. Selanjutnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan dan juga kendala yang terjadi pada SMA Negeri 1 STM Hilir.

Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PkM

Peserta pelatihan adalah tenaga pengajar dan juga staff pada SMA Negeri 1 STM Hilir yang berjumlah 13 orang diantaranya 10 orang tenaga pengajar dan 3 orang staff tata usaha. Program pelatihan kepada masyarakat dilaksanakan di Lab. Komputer SMA Negeri 1 STM Hilir. Pada hari Kamis, 19 Januari 2020 dan dimulai pada pukul 10.00 WIB sampai dengan selesai.

3.2 Evaluasi Keberhasilan

Untuk meningkatkan kualitas juga mutu pembelajaran serta memberikan efisiensi waktu bagi tenaga pengajar terkhusunya pada proses ujian para siswa. SMA Negeri 1 STM Hilir berusaha menggunakan pemanfaatan perkembangan teknologi untuk mencapai tujuan terebut. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim ditujukan langsung kepada tenaga pengajar dan juga staff di SMA Negeri 1 STM Hilir sehingga diharapkan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan mutu juga efisiensi waktu pada proses ujian para siswa.

Pengabdian kepada masyarakat dengan tema pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai sarana ujian berbasis online terbilang cukup sukses untuk menyalurkan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi kahoot tersebut, dimana seluruh peserta pengabdian kepada masyarakat dapat langsung menggunakan serta mempraktikan materi yang disampaikan oleh tim.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai sarana ujian berbasis online pada SMA Negeri 1 STM Hilir adalah sebagai berikut :

1. Tim pelaksana telah berhasil melaksanakan pelatihan penggunaan aplikasi kahoot sebagai sarana ujian berbasis online kepada Tenaga Pengajar dan Staff di SMA Negeri 1 STM Hilir.
2. Para peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan yang dilaksanakan dan memiliki respons yang positif dikarenakan pelatihan tersebut berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi
3. Para peserta pelatihan mampu memahami materi yang diberikan karena di kemas untuk dapat dengan mudah dipahami

REFERENCES

[1] K. B. B. Indonesia, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," [Online]. [Accessed 13 Februari 2019].
[2] R. Dhanta, Pengantar Ilmu Komputer, Surabaya: Indah, 2009.
[3] H. M. Jogiyanto, Pengenalan Komputer, Yogyakarta: Andi Offset, 2004.
[4] I. Komputer, "IlmuKomputer.com," [Online]. Available: https://ilmukomputer.org/category/aplikasi-server/. [Accessed 13 Februari 2020].
[5] A. R. Putri and M. A. Muzakki, "IMPLEMETASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING DALAM MENGAHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," in Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial, Kudus, 2019.
[6] W. E. Bebas, "Wikipedia Ensiklopedia Bebas," [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Ujian. [Accessed 20 Februari 2020].