

PELATIHAN PEMBUATAN UJIAN *ONLINE* MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT

Rian Syahputra¹, Efori Buulolo², Hukendik Hutabarat²

¹Manajemen Informatika, Universitas Budi Darma

²Teknik Informatika, Universitas Budi Darma

email: ryansyah93@gmail.com

Abstract: Currently the whole world is being hit by the spread of the COVID-19 virus, which makes all people inevitably stay at home to avoid contracting the virus. As a result, many office workers, including students and college students, are laid off or work and study at home using the *online* learning method. One method of distance learning is to use several platforms such as video conferencing, zoom, google meet, or like google classroom, moodle and the like. As for taking the exam *online*, we can use the Kahoot application. This application allows all teaching staff to make exams *online* and can be accessed anywhere. So that using the Kahoot application can be a method that helps in carrying out *online* exams.

Keywords: Kahoot; *Online* Quiz; E-Learning

Abstrak: Saat ini seluruh dunia sedang dilanda penyebaran virus COVID-19 yang membuat seluruh masyarakat mau tidak mau untuk menetap di rumah masing-masing demi menghindari terjangkit virus tersebut. Akibatnya banyak pekerja kantoran, termasuk para siswa dan mahasiswa yang dirumahkan atau bekerja dan belajar di rumah masing-masing dengan metode *online* learning. Salah satu metode pembelajaran jarak jauh adalah dengan menggunakan beberapa platform seperti video conference, zoom, google meet, atau seperti google classroom, moodle dan sejenisnya. Adapun untuk melakukan ujian secara *online* kita dapat menggunakan aplikasi Kahoot. Aplikasi ini memungkinkan semua tenaga pengajar untuk membuat ujian secara *online* dan dapat diakses dimana saja. Sehingga dengan menggunakan aplikasi Kahoot ini dapat menjadi metode yang membantu dalam melaksanakan ujian secara *online*.

Kata kunci: Kahoot; Ujian *Online*; Pembelajaran *Online*

PENDAHULUAN

Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) telah diberlakukan oleh Mendikbud berdasarkan surat edaran Nomor 3 Tahun 2020. Saat ini seluruh Sekolah dan Kampus yang ada

di Indonesia diharuskan untuk mengadakan pembelajaran secara *online* untuk mengantisipasi dan pencegahan penyebaran virus corona.

Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, saat ini dilakukan dengan menggunakan media *online* dari rumah masing-masing. Media *online* yang digunakan adalah google classroom, grup whatsapp,

aplikasi video conference seperti zoom meeting, google meet, dan biasanya para guru dan dosen membuat video pembelajaran lalu diunggah ke youtube. Media pembelajaran secara *online* memiliki kelebihan dan kelemahan. Proses pembelajaran secara *online* dengan menggunakan media teknologi dan jaringan internet biasa disebut sebagai *E-Learning* (Soekartawi, 2003).

Dalam *E-Learning*, terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru, Haughey mengutarakan terdapat tiga pilihan dalam *E-Learning*, web course, penggunaan internet sepenuhnya untuk keperluan pendidikan dimana pengajar dan peserta didik terpisah dan tidak ada tatap muka. Web centric course, penggunaan internet yang menggabungkan proses belajar mengajar secara jarak jauh, namun tetap ada proses tatap muka dalam penyampaian materi. Web enhanced course, pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran di kelas (Sari, 2015).

Pembelajaran jarak jauh tidak hanya sampai pada pemberian materi dan tugas, tetapi seperti sekolah formal pada umumnya, setelah pemberian materi maka diakhir akan diadakan ujian untuk mengetes pemahaman dari peserta didik. Maka tidak heran jika ujian pun dilaksanakan secara *online*. Untuk melaksanakan ujian *online*, beberapa aplikasi sudah tersedia saat ini, seperti menggunakan aplikasi Kahoot! yaitu sebuah media pembelajaran *online* berbasis pertanyaan yang dapat diakses secara gratis dan digunakan dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar mahasiswa (Barus & Soedewo, 2018). Kahoot merupakan sebuah platform permainan *online* yang bisa dil-

akukan untuk kegiatan belajar dalam kelas, dan juga dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz *online* yang interaktif (Ilmiyah & Sumbawati, 2019)

METODE

Untuk membantu pelatihan pembuatan ujian *online* menggunakan aplikasi kahoot, maka dilakukan beberapa metode yang akan digunakan untuk membantu proses pelatihan, yaitu:

Presentasi: Presentasi digunakan untuk menyampaikan pengetahuan mengenai internet, pembelajaran *online*, aplikasi kahoot secara umum.

Demonstrasi: Demonstrasi digunakan untuk memberikan pelatihan cara penggunaan aplikasi kahoot untuk membuat ujian *online*.

Tanya Jawab: Tanya jawab digunakan untuk memberi pengetahuan tambahan bagi para peserta yang memiliki pertanyaan mengenai pelatihan yang dilaksanakan.

Pelatihan: Pelatihan digunakan untuk membuat para peserta menguji pengetahuan yang telah diberikan oleh pemateri sehingga dapat memberikan pengalaman langsung dalam membuat ujian *online* dengan menggunakan aplikasi kahoot.



Gambar 1. Presentasi Materi



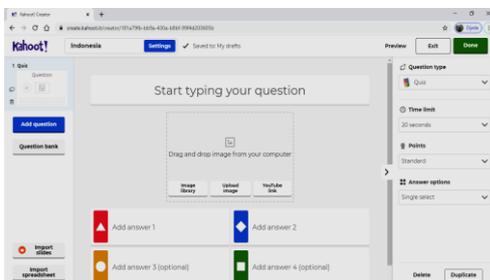
Gambar 2. Tanya Jawab

PEMBAHASAN

Pelatihan yang dilakukan pada SMP YAPSI Medan dilakukan secara langsung tatap mata dengan peserta adalah tenaga pengajar atau guru. Proses pelatihan memakan waktu sekitar 3 jam saja karena tetap harus mematuhi protokol kesehatan.

Pelatihan diawali dengan presentase pengenalan dan penjelasan aplikasi Kahoot!, lalu dilanjutkan dengan mendemonstrasikan penggunaan Kahoot!.

Aplikasi Kahoot! dapat diakses dengan 2 cara yaitu masuk ke *website* Kahoot! melalui **kahoot.com** sebagai pembuat quiz atau soal, tapi sebagai pembuat soal, maka guru diharuskan mendaftar terlebih dahulu sebagai *user* Kahoot!.



Gambar 3. Pembuatan Soal



Gambar 4. Contoh Soal

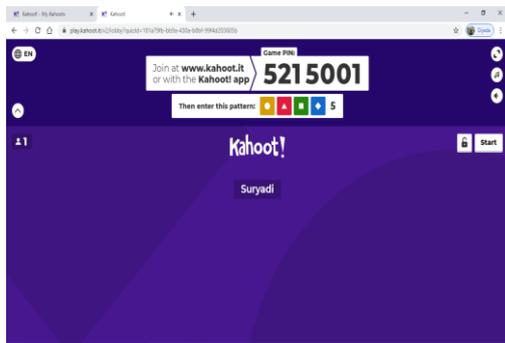
Untuk para siswa yang akan menjawabnya dapat mengakses melalui **kahoot.it** dan memasukkan **Game Pin** yang telah diberikan oleh guru, sebagai siswa tidak perlu untuk mendaftar sebagai *user*.



Gambar 5. Memasukkan Game Pin



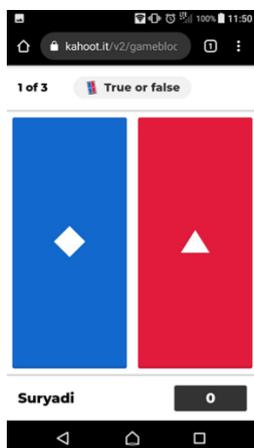
Gambar 6. Memasukkan Nama Siswa



Gambar 7. Game Pin dan Peserta



Gambar 8. Tampilan Layar Guru Menampilkan Soal



Gambar 9. Tampilan Layar Siswa Menampilkan Pilihan Jawaban

digunakan aplikasi seperti *google meeting* atau *zoom* untuk melaksanakan ujian *online* menggunakan aplikasi Kahoot!.

Dengan aplikasi Kahoot! dapat membantu para guru untuk mendapatkan nilai dari para siswa tanpa harus melakukan pengecekan terhadap jawaban siswa, karena aplikasi Kahoot! telah mencatat dan menilai langsung jawaban yang diberikan oleh peserta atau siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Barus, I., & Soedewo, T. (2018). Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi – Institut Pertanian Bogor. *Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal Prosiding*, 1(1), 589–596.
- Ilimiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 03(01), 46–50.
- Morelli, N. (2015). Challenges in designing and scaling up community services. *The Design Journal*, 18(2), 269–290. <https://doi.org/doi.org/10.2752/175630615X14212498964394>
- Sari, P. (2015). MEMOTIVASI BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN E-LEARNING. *Ummul Qura*, VI(2), 20–35.
- Soekartawi. (2003). Prinsip Dasar E-Learning: Teori dan Aplikasinya di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, VII(12).

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media ujian *online* tidak bisa dilakukan secara terpisah, harus dilakukan secara *real-time* yang artinya