



Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar bagi Guru di MIS Al Ikhlas Rum Kota Tidore Kepulauan

Ikrimah^{1*}, Nurjannah Silawane², Wa Ode Murima La Ode Alumu³, Wilda Syam Tonra⁴

^{1*,2,3}Prodi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ternate, Ternate, Indonesia

⁴Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun, Ternate, Indonesia

Email: ^{1*}ikrimahrustam@iain-ternate.ac.id, ²nurjannah@iain-ternate.ac.id,

³waode_murima@iain-ternate.ac.id, ⁴wilda@unkhair.ac.id

Abstract

Low digital competence among teachers in utilizing learning assessment technology remains a challenge in island regions such as Tidore Islands City, North Maluku. Teachers at MIS Al Ikhlas Rum have relied on conventional assessment methods and had never received training in digital assessment platforms such as Kahoot. This community service activity aimed to enhance teachers' competence in utilizing Kahoot as a learning assessment medium. The activity was conducted on 9 December 2021, involving 13 teachers, using a participatory training approach through three sessions: introduction to Kahoot's features, practice and mentoring in applying Kahoot for assessment, and evaluation through a feedback questionnaire. Results from a 1–5 Likert-scale questionnaire covering 10 items across eight indicators showed an average score of 4.56 (91.23%), categorized as Very Good. All indicators fell into the Very Good category, with the highest score for the benefit indicator (95.38%) and the lowest for technical skills (86.15%) due to device and internet limitations. These findings indicate that contextual training with intensive mentoring effectively improves teachers' digital competence in island regions, although infrastructure limitations warrant attention in future similar programs.

Keywords: Kahoot; learning outcome assessment; teacher digital literacy; madrasah ibtidaiyah

Abstrak

Rendahnya kompetensi digital guru dalam memanfaatkan teknologi evaluasi pembelajaran masih menjadi tantangan di wilayah kepulauan seperti Kota Tidore Kepulauan, Maluku Utara. Guru di MIS Al Ikhlas Rum selama ini mengandalkan metode evaluasi konvensional dan belum pernah mengikuti pelatihan platform evaluasi digital seperti Kahoot. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar. Kegiatan dilaksanakan pada 9 Desember 2021 dengan melibatkan 13 guru, menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif melalui tiga sesi: pengenalan fitur Kahoot, praktik dan pendampingan penerapan Kahoot dalam evaluasi, serta evaluasi kegiatan melalui kuesioner umpan balik. Hasil kuesioner skala Likert 1–5 terhadap 10 item pada delapan indikator menunjukkan skor rata-rata 4,56 (91,23%) berkategori Sangat Baik. Seluruh indikator berkategori Sangat Baik, dengan skor tertinggi pada indikator manfaat (95,38%) dan terendah pada keterampilan teknis (86,15%) akibat keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Hasil ini menunjukkan pelatihan kontekstual disertai pendampingan intensif efektif meningkatkan kompetensi digital guru di daerah kepulauan, meskipun keterbatasan infrastruktur perlu menjadi perhatian pada program serupa mendatang.

Kata Kunci: Kahoot; evaluasi hasil belajar; literasi digital guru; madrasah ibtidaiyah.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran saat ini bukan lagi sekadar pilihan, melainkan menjadi kebutuhan yang tidak

dapat dihindari. Laporan UNESCO (2023) menyebutkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan merupakan agenda prioritas dunia untuk meningkatkan mutu serta pemerataan akses pendidikan. Sejalan dengan itu, *World Economic Forum* (2020) menyebutkan bahwa literasi digital termasuk dalam sepuluh keterampilan utama yang harus dimiliki oleh tenaga profesional, termasuk

guru, untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 dan era Society 5.0. Dengan demikian, guru tidak hanya dituntut mampu menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga perlu merancang dan menerapkan sistem evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, adaptif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Sebagai salah satu bentuk teknologi evaluasi berbasis permainan (*game-based assessment*), Kahoot terbukti secara meta-analisis memberikan efek positif terhadap capaian kognitif, motivasi, dan perilaku belajar peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Sailer & Homner, 2020).

Di Indonesia, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah mengeluarkan sejumlah regulasi yang mendorong transformasi digital di satuan pendidikan, seperti Program Sekolah Penggerak dan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek serta pemanfaatan teknologi digital dalam asesmen (Kemendikbudristek, 2022). Meskipun demikian, kesenjangan kompetensi digital guru di Indonesia masih menjadi tantangan yang belum sepenuhnya teratasi. Penelitian Sajidan dkk. (2023) yang mengukur literasi digital guru sekolah dasar menggunakan instrumen *Instant Digital Competence Assessment* (IDCA) menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih berada pada tingkat rendah hingga sangat rendah, khususnya pada aspek teknologi. Secara lebih rinci, guru kelas I dan VI berada pada kategori sangat rendah, guru kelas II, III, dan IV pada kategori rendah, dan hanya guru kelas V yang mencapai kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital antar guru belum merata. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan teknologi yang dirancang secara terprogram dan berkelanjutan agar integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Kondisi ini semakin diperkuat oleh fakta bahwa pelatihan yang selama ini tersedia cenderung bersifat teknis dan insidental, serta belum menyentuh pengembangan kompetensi digital secara menyeluruh sebagai bagian dari profesionalisme guru (Sajidan et al., 2023).

Kondisi yang sama juga terlihat di tingkat lokal, khususnya di Kota Tidore Kepulauan, Provinsi Maluku Utara. Sebagai wilayah kepulauan yang masih berkembang, akses terhadap pelatihan teknologi pendidikan yang berkualitas masih terbatas. Kondisi geografis kepulauan turut memperbesar kesenjangan digital dibandingkan wilayah daratan, sebagaimana ditemukan pada studi kesenjangan digital di Kepulauan Wakatobi yang mengidentifikasi keterbatasan infrastruktur telekomunikasi, kondisi sosial-ekonomi masyarakat, dan minimnya intervensi pemerintah maupun pihak swasta sebagai faktor utama penyebab kesenjangan digital di wilayah kepulauan

(Hadiyat, 2014). Hasil observasi dan wawancara pribadi tim pengabdian dengan kepala sekolah dan guru MIS Al Ikhlas Rum pada tahap persiapan kegiatan menunjukkan tiga kondisi nyata yang dihadapi mitra. Pertama, seluruh 13 guru di madrasah tersebut masih menggunakan metode evaluasi konvensional, seperti tes tertulis berbasis kertas dan penilaian lisan, yang belum sepenuhnya mampu menggambarkan keterlibatan dan antusiasme belajar siswa secara menyeluruh. Kedua, guru mengaku belum pernah mengikuti pelatihan formal terkait penggunaan platform evaluasi digital interaktif, sehingga pemahaman mereka terhadap aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Forms masih sangat terbatas. Ketiga, sekolah menghadapi kendala infrastruktur berupa keterbatasan perangkat pribadi guru serta jaringan internet yang belum stabil, sebagaimana lazim ditemui pada satuan pendidikan di wilayah kepulauan.

Rendahnya kompetensi digital guru dalam evaluasi pembelajaran perlu mendapat perhatian serius karena berkaitan langsung dengan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan. Evaluasi hasil belajar tidak hanya berfungsi untuk mengukur capaian siswa, tetapi juga sebagai umpan balik yang menentukan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi formatif yang dilakukan secara efektif dan berkelanjutan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan (Black & Wiliam, 2018). Jika guru belum memiliki kemampuan yang memadai dalam merancang dan melaksanakan evaluasi yang berkualitas maka dapat berakibat pada potensi siswa tidak akan terukur secara optimal, dan perbaikan pembelajaran pun sulit dilakukan secara tepat. Hal ini menjadi semakin penting karena pada jenjang pendidikan dasar seperti di madrasah ibtidaiyah merupakan fondasi bagi pembentukan kebiasaan belajar jangka panjang. Kondisi inilah yang menjadi urgensi utama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini: tanpa intervensi yang kontekstual dan segera, kesenjangan kompetensi digital guru di MIS Al Ikhlas Rum berpotensi terus melebar dan berdampak pada kualitas evaluasi pembelajaran siswa dalam jangka panjang.

Beberapa penelitian dan kegiatan pengabdian masyarakat terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif. Plump dan LaRosa (2017) menemukan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dibandingkan metode konvensional. Temuan ini diperkuat oleh Wang (2015) yang menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* melalui Kahoot mampu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa, serta oleh Barus dan Salmiah (2024) yang melaporkan peningkatan capaian belajar siswa sekolah menengah di Indonesia setelah Kahoot

diterapkan sebagai alat evaluasi Di Indonesia, Ismail dan Mohammad (2017) juga melaporkan bahwa Kahoot efektif sebagai alat evaluasi formatif yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, sementara Christiana (2022) dan Darmiah (2023) masing-masing menunjukkan efektivitas Kahoot pada pembelajaran kimia dan mata kuliah keagamaan di perguruan tinggi. Selain itu, kegiatan pengabdian oleh Licorish dkk. (2018)) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Kahoot dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam evaluasi pembelajaran, sejalan dengan hasil pengabdian Buntu dkk (2024) yang melaporkan adanya peningkatan literasi digital guru sekolah dasar melalui pelatihan Kahoot yang disertai pendampingan bertahap. Secara umum, temuan-temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot memiliki potensi besar sebagai alat penilaian yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Meskipun demikian, kajian terhadap penelitian dan pengabdian terdahulu tersebut memperlihatkan sejumlah kesenjangan yang cukup jelas antara temuan yang telah ada dengan kondisi nyata yang dihadapi guru madrasah ibtidaiyah di daerah kepulauan seperti Kota Tidore Kepulauan. Pertama, dari sisi lokus, sebagian besar penelitian dan pelatihan Kahoot sebagaimana dilakukan oleh Barus dan Salmiah (2024), Christiana (2022) dan Buntu dkk. (2024) lebih berfokus pada guru dan siswa di sekolah berbasis kota atau wilayah dengan dukungan infrastruktur digital yang relatif memadai, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi pada sekolah swasta berbasis keagamaan di daerah kepulauan yang masih menghadapi keterbatasan infrastruktur. Kedua, dari sisi sasaran, program pengabdian masyarakat yang secara khusus ditujukan pada guru madrasah ibtidaiyah dengan pendekatan pelatihan yang praktis, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan riil di sekolah masih sangat terbatas jumlahnya. Ketiga, dari sisi wilayah, meskipun kajian tentang Kahoot sudah cukup banyak dibahas secara nasional maupun internasional, dokumentasi praktik penggunaannya dalam evaluasi pembelajaran di madrasah ibtidaiyah di Indonesia khususnya di wilayah Indonesia Timur yang berkarakteristik kepulauan masih sangat kurang. Ketiga kesenjangan tersebut menjadi dasar rumusan masalah kegiatan pengabdian ini, yaitu: (1) belum optimalnya kompetensi digital guru MIS Al Ikhlas Rum dalam merancang evaluasi pembelajaran yang interaktif; (2) belum tersedianya model pelatihan digital yang mengakomodasi keterbatasan infrastruktur khas wilayah kepulauan; dan (3) minimnya program pengabdian yang secara spesifik menasar guru madrasah ibtidaiyah di kawasan Indonesia Timur. Ketiga permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan

kegiatan pengabdian yang dirancang khusus untuk mengakomodasi kondisi lapangan tersebut.

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan di atas, pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media alternatif dalam evaluasi pembelajaran bagi guru di MIS Al Ikhlas Rum Kota Tidore Kepulauan merupakan kegiatan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan di sekolah tersebut. Pemilihan Kahoot didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain kemudahan mengakses aplikasi tersebut melalui website hanya dengan menggunakan perangkat smartphone tanpa memerlukan spesifikasi tinggi, sebuah pertimbangan penting mengingat keterbatasan perangkat yang dihadapi mitra. Kemudahan ini juga didukung oleh tampilan antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan sehingga memungkinkan guru dengan kemampuan literasi digital dasar dapat mengoperasikannya secara cepat. Selain itu, keberadaan fitur *learning analytics* memudahkan guru dalam memantau capaian belajar siswa secara *real-time*, serta penerapan unsur permainan (gamifikasi) dalam Kahoot terbukti secara empiris mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses evaluasi pembelajaran (Sailer dan Homner, 2020). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan tidak hanya menjawab permasalahan dan kesenjangan yang telah dipaparkan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di MIS Al Ikhlas Rum Kota Tidore Kepulauan, sekaligus menjadi model praktik baik pelatihan literasi digital guru yang kontekstual bagi satuan pendidikan sejenis di wilayah kepulauan lainnya.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

1. Pendekatan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan pelatihan partisipatif (*participatory training*), yang menempatkan peserta sebagai pihak yang terlibat aktif selama proses pelatihan. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan tersebut dipilih karena dinilai efektif untuk meningkatkan keterampilan praktis, mengingat keberhasilan pelatihan tidak hanya ditentukan oleh pemahaman konsep, tetapi juga oleh kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi secara mandiri dan percaya diri.

2. Subjek Sasaran

Kegiatan dilaksanakan pada Kamis, 9 Desember 2021, di MIS Al Ikhlas Rum, Kota Tidore Kepulauan, Provinsi Maluku Utara. Subjek atau mitra sasaran kegiatan ini adalah seluruh guru yang bertugas di MIS Al Ikhlas Rum, yaitu sebanyak 13 orang, yang dilibatkan menggunakan teknik total

sampling mengingat jumlah guru di madrasah tersebut relatif kecil sehingga seluruh guru dapat berpartisipasi secara penuh. Berdasarkan hasil need assessment pada tahap persiapan, peserta memiliki tingkat penguasaan teknologi digital yang bervariasi dan secara umum belum pernah menggunakan platform evaluasi pembelajaran digital sebelumnya, sehingga materi dan pendampingan pelatihan dirancang untuk mengakomodasi kondisi tersebut mulai dari tingkat dasar.

3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

- a. Tahap persiapan dimulai dengan analisis kebutuhan (*need assessment*) melalui observasi langsung terhadap kondisi sekolah dan wawancara informal dengan kepala madrasah serta para guru, guna mengidentifikasi tingkat penguasaan teknologi digital peserta, metode evaluasi yang biasa digunakan, serta kendala infrastruktur yang dihadapi. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menyusun materi pelatihan, modul penggunaan aplikasi Kahoot, serta instrumen kuesioner umpan balik.
- b. Tahap pelaksanaan dilaksanakan dalam tiga sesi yang berlangsung berurutan dalam satu hari, yaitu: (1) sesi penyampaian materi dasar dan pengenalan fitur-fitur Kahoot melalui metode ceramah, presentasi, dan demonstrasi langsung; (2) sesi praktik penerapan Kahoot dalam evaluasi hasil belajar yang disertai pendampingan bertahap oleh tim pengabdian; dan (3) sesi evaluasi kegiatan melalui pengisian kuesioner umpan balik. Uraian rinci mengenai pelaksanaan tiap sesi disajikan pada bagian Hasil dan Pembahasan.
- c. Tahap evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan melalui pembagian kuesioner umpan balik kepada seluruh peserta untuk mengukur efektivitas pelatihan yang telah dilaksanakan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam kegiatan pengabdian ini dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, observasi partisipatif, yang dilakukan tim pengabdian selama sesi praktik dan pendampingan untuk mengidentifikasi secara langsung kendala teknis yang dihadapi peserta. Kedua, wawancara informal, yang dilakukan pada tahap persiapan dengan kepala madrasah dan guru untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi kompetensi digital dan kebutuhan pelatihan. Ketiga, kuesioner tertutup, yang dibagikan kepada seluruh peserta pada akhir kegiatan untuk mengukur tingkat pemahaman, keterampilan, dan kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Dokumentasi visual berupa foto kegiatan juga dikumpulkan sebagai bukti pelaksanaan dan pelengkap data kualitatif.

5. Instrumen Kegiatan

Instrumen utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kuesioner umpan balik dengan skala Likert lima pilihan jawaban, mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Kuesioner terdiri atas 10 pernyataan yang dikelompokkan ke dalam delapan indikator, yaitu relevansi materi, kualitas penyampaian, pemahaman konsep, keterampilan teknis, pendampingan, manfaat kegiatan, kepuasan secara umum, serta kebutuhan akan pelatihan lanjutan. Butir-butir kuesioner disusun oleh tim pengabdian berdasarkan kajian teori evaluasi pelatihan dan disesuaikan dengan konteks serta tujuan kegiatan, kemudian ditinjau secara internal oleh tim pengabdian untuk memastikan kesesuaian isi (*content validity*) sebelum digunakan di lapangan. Selain kuesioner, instrumen pendukung lain yang digunakan meliputi modul pelatihan penggunaan Kahoot dan lembar observasi pendampingan yang digunakan tim pengabdian untuk mencatat kendala teknis peserta selama sesi praktik.

6. Bentuk Pendampingan

Intervensi utama dalam kegiatan ini berupa pendampingan bertahap (*step by step mentoring*) yang dilakukan oleh tim pengabdian yang terdiri atas dosen dan mahasiswa. Pendampingan dilakukan mulai dari proses login ke aplikasi, pembuatan akun, penyusunan kuis evaluasi, hingga simulasi kuis secara langsung (*live game*), baik secara individu maupun dalam kelompok kecil sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta. Dengan rasio pendamping yang memadai dibandingkan jumlah peserta, setiap guru memperoleh kesempatan untuk bertanya dan mendapatkan bimbingan langsung ketika mengalami kesulitan teknis, seperti kendala perangkat maupun koneksi internet.

7. Metode Evaluasi Keberhasilan Kegiatan

Keberhasilan kegiatan dievaluasi secara deskriptif kuantitatif berdasarkan data kuesioner umpan balik yang diisi oleh 13 peserta pada akhir pelatihan. Analisis data dilakukan dengan menghitung skor total dan skor rata-rata pada setiap item dan indikator, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase capaian menggunakan rumus:

$$P = (\text{Skor total} \div \text{Skor maksimal ideal}) \times 100\%$$

dengan skor maksimal ideal diperoleh dari skor tertinggi skala Likert (5) dikalikan jumlah responden (13). Hasil persentase capaian selanjutnya diinterpretasikan ke dalam lima kategori, yaitu 81%–100% (Sangat Baik), 61%–80% (Baik), 41%–60% (Cukup), 21%–40% (Kurang), dan 0%–20% (Sangat Kurang). Kategori tersebut digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan kegiatan pada setiap indikator maupun secara keseluruhan, sebagaimana disajikan pada bagian Hasil dan Pembahasan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Kamis, 9 Desember 2021, di MIS Al Ikhlas Rum, Kota Tidore Kepulauan, dengan melibatkan 13 orang guru yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara penuh. Kegiatan dirancang dalam tiga sesi yang dilaksanakan secara berkesinambungan dalam satu hari.

Sesi pertama berlangsung pada pukul 09.00–12.00 WIT dan berfokus pada pengenalan aplikasi Kahoot, meliputi prosedur pembuatan akun serta pemahaman terhadap fitur-fitur utama platform, seperti menu pembuatan kuis, variasi jenis pertanyaan, pengaturan waktu pengerjaan, dan penggunaan dasbor. Penyampaian materi dilakukan melalui kombinasi metode ceramah, presentasi, dan demonstrasi langsung yang difasilitasi oleh tim pengabdian menggunakan media proyektor. Pendekatan ini dirancang untuk membangun pemahaman konseptual peserta secara menyeluruh sebelum memasuki tahap praktik penggunaan aplikasi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Pemaparan Materi Aplikasi Kahoot

Sesi kedua dilaksanakan pada pukul 13.00–15.30 WIT dengan fokus pada pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar. Pada sesi ini, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi karena sebagian besar baru pertama kali mengenal dan menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis digital seperti Kahoot. Mengingat tingkat penguasaan teknologi peserta yang masih beragam dan relatif terbatas, proses pendampingan dilakukan secara bertahap, mulai dari login ke aplikasi, membuat kuis, hingga melakukan simulasi kuis secara langsung (*live game*). Kegiatan pendampingan, sebagaimana terlihat pada Gambar 2, melibatkan tim pengabdian yang terdiri atas dosen dan mahasiswa. Dengan jumlah pendamping yang memadai, setiap peserta dapat memperoleh bimbingan secara lebih intensif, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil.



Gambar 2. Pendampingan Peserta

Selama proses pendampingan tersebut, tim pengabdian mengidentifikasi beberapa kendala teknis yang dihadapi peserta. Pertama, sebagian besar peserta menggunakan telepon pintar (*smartphone*) dengan ukuran layar yang relatif terbatas, sehingga menyulitkan navigasi antarmuka aplikasi Kahoot yang idealnya dioperasikan pada layar yang lebih luas. Kedua, tidak semua peserta memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses aplikasi tersebut, sehingga sebagian peserta harus bergabung dan berbagi perangkat dengan rekan sesama peserta. Ketiga, koneksi internet pada perangkat peserta sewaktu-waktu mengalami gangguan (*lag*), yang menyebabkan proses pengisian maupun pelaksanaan kuis sedikit terhambat pada beberapa kesempatan. Kendala-kendala tersebut diatasi secara langsung melalui pendampingan intensif dari tim pengabdian, sehingga tidak menghalangi peserta untuk tetap dapat menyelesaikan praktik hingga akhir sesi.

Sesi ketiga dilaksanakan pada pukul 15.30–16.00 WIT sebagai tahap evaluasi kegiatan. Pada sesi ini, tim pengabdian membagikan kuesioner umpan balik kepada seluruh peserta untuk menilai efektivitas pelatihan, terutama terkait tingkat pemahaman, keterampilan, dan kepuasan peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.



Gambar 3. Tim Pengabdian dan Peserta Pelatihan

Hasil Evaluasi Kuesioner Umpan Balik

Data hasil rekapitulasi kuesioner umpan balik dari 13 peserta pelatihan disajikan pada Tabel 1. Berdasarkan informasi dari Tabel 1 tersebut, pada indikator relevansi materi, peserta memberikan penilaian rata-rata sebesar 4,62 dengan persentase capaian 92,31%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa materi pelatihan yang disusun telah sesuai dengan kebutuhan nyata yang dihadapi guru dalam praktik

pembelajaran sehari-hari. Dengan kata lain, pelatihan tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan umum, tetapi juga memberikan solusi yang relevan terhadap kebutuhan peserta. Temuan ini sejalan dengan pandangan Caena (2014) yang menyatakan bahwa kompetensi guru sangat dipengaruhi oleh konteks tempat mereka bekerja. Oleh karena itu, program pengembangan kompetensi akan lebih bermakna apabila dirancang berdasarkan kebutuhan dan kondisi nyata yang dihadapi guru, sebagaimana dilakukan dalam tahap persiapan kegiatan ini.

Pada indikator kualitas penyampaian, peserta memberikan skor rata-rata sebesar 4,65 dengan persentase capaian 93,08%, yang menunjukkan kategori Sangat Baik. Penilaian ini mencakup aspek kejelasan penyampaian materi serta kemampuan narasumber dalam menjawab pertanyaan dan memberikan penjelasan kepada peserta. Tingginya capaian pada indikator ini menunjukkan bahwa proses pelatihan berlangsung secara efektif dan mudah dipahami oleh peserta. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Zimmer dan Matthews (2022) yang menyatakan bahwa program pendampingan profesional yang terstruktur dapat meningkatkan kompetensi digital guru apabila didukung oleh penyampaian materi yang jelas dan kemampuan fasilitator dalam merespons kebutuhan peserta secara langsung.

Skor rata-rata sebesar 4,38 dengan persentase capaian 87,69% pada indikator pemahaman konsep menunjukkan bahwa peserta mampu memahami materi yang diberikan dengan baik selama pelatihan. Hasil ini menjadi menarik jika dikaitkan dengan temuan Sajidan dkk (2023), yang menjadi salah satu landasan dalam penelitian ini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar masih berada pada tingkat literasi digital yang rendah hingga sangat rendah, terutama pada aspek teknologi. Oleh karena itu, capaian yang termasuk kategori Sangat Baik dalam kegiatan ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang dirancang secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan peserta dapat membantu meningkatkan pemahaman dasar guru mengenai teknologi pembelajaran dalam waktu yang relatif singkat. Temuan ini juga menunjukkan bahwa keterbatasan kompetensi digital awal bukan merupakan hambatan utama apabila guru memperoleh pendampingan dan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan mereka.

Indikator keterampilan teknis memperoleh skor rata-rata 4,31 dengan persentase capaian 86,15%, yang mencakup kemampuan peserta dalam membuat akun secara mandiri dan menyusun kuis evaluasi. Meskipun tergolong dalam kategori Sangat Baik, capaian ini termasuk yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Item

kemampuan membuat akun secara mandiri bahkan mencatat skor terendah secara keseluruhan, yaitu 84,62%. Pola tersebut menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan operasional dasar masih menjadi tantangan bagi sebagian peserta. Kondisi ini konsisten dengan temuan selama pelaksanaan kegiatan yang mengidentifikasi beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat, ukuran layar ponsel yang kurang mendukung, serta konektivitas internet yang belum sepenuhnya stabil. Temuan ini juga mendukung pandangan Ismail dan Mohammad (2017) bahwa efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur teknis yang dimiliki pengguna. Dalam konteks daerah kepulauan seperti Kota Tidore Kepulauan, keterampilan operasional dasar menjadi aspek yang paling rentan terdampak oleh keterbatasan sarana dan akses teknologi digital.

Skor rata-rata sebesar 4,69 dengan tingkat capaian 93,85% pada indikator pendampingan menunjukkan bahwa peserta menilai proses bimbingan yang diberikan selama pelatihan sangat membantu. Capaian yang termasuk kategori Sangat Baik ini menunjukkan bahwa strategi pendampingan bertahap (*step by step*) yang diterapkan oleh tim dosen dan mahasiswa selama sesi praktik berhasil membantu peserta mengatasi berbagai kendala teknis yang mereka hadapi. Melalui pendampingan yang intensif, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman tentang penggunaan Kahoot, tetapi juga mendapatkan bantuan langsung saat mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi. Temuan ini sejalan dengan rekomendasi Sajidan dkk (2023) yang menekankan bahwa peningkatan literasi digital guru memerlukan dukungan pendampingan yang nyata dan berkelanjutan, tidak cukup hanya melalui penyampaian materi secara teoritis. Pendekatan tersebut menjadi semakin penting mengingat masih adanya kesenjangan kompetensi digital di kalangan guru sekolah dasar sebagaimana ditemukan dalam penelitian tersebut.

Pada indikator manfaat memperoleh skor rata-rata tertinggi dibandingkan seluruh indikator lainnya, yaitu 4,77 dengan persentase capaian 95,38%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta merasakan manfaat yang sangat besar dari penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Sebagian besar peserta menilai bahwa Kahoot menawarkan pengalaman evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional yang selama ini digunakan. Tingginya penilaian pada aspek ini mengindikasikan bahwa peserta melihat potensi nyata Kahoot untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan evaluasi di kelas. Hasil ini memperkuat temuan penelitian Plump dan LaRosa (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) peserta secara signifikan dibandingkan metode evaluasi tradisional. Hasil ini

juga sejalan dengan Wang (2015) yang menyimpulkan bahwa unsur gamifikasi dalam pendekatan *game-based learning* berperan positif dalam meningkatkan motivasi dan konsentrasi selama proses evaluasi berlangsung.

Indikator kepuasan umum memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan persentase capaian 93,85%, yang menunjukkan bahwa peserta memberikan penilaian yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan. Tingginya tingkat kepuasan ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memenuhi harapan dan kebutuhan peserta. Capaian tersebut tidak terlepas dari berbagai aspek yang telah dinilai baik sebelumnya, seperti kesesuaian materi dengan kebutuhan guru, kualitas penyampaian narasumber, efektivitas pendampingan, serta manfaat praktis yang diperoleh peserta selama kegiatan berlangsung. Kombinasi berbagai faktor tersebut menciptakan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi peserta. Temuan ini sejalan dengan pandangan Black dan Wiliam (2018) yang menyatakan bahwa proses evaluasi dan pembelajaran yang dirancang secara efektif tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kepuasan guru dalam menjalankan praktik pembelajaran dan evaluasi.

Skor rata-rata sebesar 4,54 dengan tingkat capaian 90,77% pada indikator kebutuhan pelatihan lanjutan menunjukkan bahwa peserta masih memiliki keinginan yang kuat untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun pelatihan yang telah dilaksanakan dinilai bermanfaat dan berhasil meningkatkan kemampuan peserta, kebutuhan untuk mengembangkan kompetensi digital masih dirasakan cukup tinggi. Peserta tidak hanya tertarik untuk memperdalam penggunaan Kahoot, tetapi juga ingin mempelajari berbagai aplikasi evaluasi

digital lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan telah mampu membangun kesadaran dan motivasi guru untuk terus meningkatkan keterampilan digital mereka. Hasil tersebut sejalan dengan rekomendasi Sajidan dkk. (2023) yang menegaskan bahwa pengembangan kompetensi digital guru merupakan proses berkelanjutan yang tidak dapat dicapai hanya melalui satu kali pelatihan.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan memperoleh skor rata-rata 4,56 dengan persentase capaian 91,23%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot di MIS Al Ikhlas Rum telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, baik dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, maupun penerimaan peserta terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran. Tingginya capaian pada hampir seluruh aspek penilaian menunjukkan bahwa materi, metode pelatihan, dan proses pendampingan mampu memenuhi kebutuhan peserta secara efektif. Meskipun demikian, hasil pada aspek keterampilan teknis mengindikasikan bahwa masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan, terutama yang berkaitan dengan ketersediaan perangkat dan kualitas akses internet. Temuan ini memperkuat gambaran pada bagian latar belakang bahwa keterbatasan infrastruktur digital di wilayah kepulauan masih menjadi tantangan nyata dalam implementasi teknologi pendidikan. Oleh karena itu, aspek kesiapan infrastruktur perlu menjadi salah satu pertimbangan penting dalam perencanaan dan pelaksanaan program pelatihan serupa di masa mendatang.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor per Item Kuesioner

No	Indikator	Item Pernyataan (ringkas)	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Relevansi Materi	Materi relevan dengan kebutuhan evaluasi pembelajaran	60	4,62	92,31%	Sangat Baik
2	Kualitas Penyampaian	Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami	61	4,69	93,85%	Sangat Baik
3	Kualitas Penyampaian	Narasumber menguasai materi & menjawab pertanyaan dengan baik	60	4,62	92,31%	Sangat Baik
4	Pemahaman Konsep	Memahami fungsi dan fitur dasar Kahoot	57	4,38	87,69%	Sangat Baik
5	Keterampilan Teknis	Mampu membuat akun Kahoot secara mandiri	55	4,23	84,62%	Sangat Baik
6	Keterampilan Teknis	Mampu menyusun kuis evaluasi secara mandiri	57	4,38	87,69%	Sangat Baik
7	Pendampingan	Pendampingan tim membantu mengatasi kesulitan teknis	61	4,69	93,85%	Sangat Baik

8	Manfaat	Kahoot lebih menarik dibanding metode konvensional	62	4,77	95,38%	Sangat Baik
9	Kepuasan Umum	Puas dengan pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan	61	4,69	93,85%	Sangat Baik
10	Kebutuhan Lanjutan	Membutuhkan pelatihan/pendampingan lanjutan	59	4,54	90,77%	Sangat Baik

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar bagi guru di MIS Al Ikhlas Rum Kota Tidore Kepulauan telah terlaksana dengan baik dan menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kompetensi digital peserta. Pelaksanaan pelatihan melalui tiga tahapan utama, yaitu pengenalan fitur aplikasi, praktik dan pendampingan penggunaan, serta evaluasi kegiatan, memungkinkan seluruh peserta berpartisipasi secara aktif dan menyelesaikan setiap rangkaian kegiatan yang dirancang. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap materi dan metode pelatihan yang diterapkan.

Berdasarkan hasil kuesioner umpan balik, diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,56 atau setara dengan 91,23% yang berada pada kategori Sangat Baik pada seluruh delapan indikator penilaian, meliputi relevansi materi, kualitas penyampaian, pemahaman konsep, keterampilan teknis, kualitas pendampingan, manfaat kegiatan, kepuasan peserta, serta kebutuhan terhadap pelatihan lanjutan. Indikator manfaat memperoleh nilai tertinggi sebesar 95,38%, yang menunjukkan bahwa peserta menilai Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, indikator keterampilan teknis memperoleh nilai relatif lebih rendah, yaitu 86,15%, yang mengindikasikan masih adanya kendala terkait penguasaan aspek teknis penggunaan aplikasi, terutama yang berkaitan dengan ketersediaan perangkat dan kualitas akses internet.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi nyata dalam penguatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu, pelaksanaan program ini juga memberikan contoh praktik baik (*best practice*) penerapan pelatihan teknologi pendidikan yang kontekstual bagi guru madrasah ibtidaiyah di wilayah kepulauan, sehingga dapat menjadi referensi bagi pengembangan program sejenis pada konteks dan wilayah yang memiliki karakteristik serupa.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, beberapa rekomendasi dapat diajukan untuk mendukung optimalisasi program sejenis di masa mendatang. Pertama, pihak sekolah perlu mendorong pemanfaatan aplikasi Kahoot secara berkelanjutan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga kompetensi yang telah diperoleh guru dapat terus berkembang dan terintegrasi dalam praktik profesional sehari-hari. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui implementasi mandiri maupun melalui kegiatan kolaboratif antarguru dalam komunitas belajar sekolah.

Kedua, penyelenggaraan pelatihan berikutnya disarankan untuk menyediakan dukungan infrastruktur yang lebih memadai, seperti perangkat cadangan dan alternatif akses internet, guna meminimalkan hambatan teknis yang berkaitan dengan keterbatasan perangkat maupun ketidakstabilan jaringan. Ketiga, alokasi waktu untuk pengenalan dan penguasaan fitur dasar aplikasi perlu ditingkatkan, baik melalui penambahan durasi pelatihan maupun pembagian materi ke dalam beberapa sesi, sehingga peserta dengan tingkat literasi digital yang beragam dapat mengikuti kegiatan secara lebih optimal.

Keempat, mengingat tingginya minat peserta terhadap pengembangan kompetensi teknologi pembelajaran, program pendampingan lanjutan perlu dilaksanakan secara berkala dengan cakupan materi yang lebih luas, termasuk pemanfaatan berbagai aplikasi evaluasi digital lainnya yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di madrasah.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Barus, S. K., & Salmiah, M. (2024). Enhancing Grammar Learning: Implementing Kahoot As an Evaluation Tool in Indonesian High Schools. *Indonesian EFL Journal*, 10(2), 233–240.
<https://doi.org/10.25134/ieflj.v10i2.9773>
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). Classroom assessment and pedagogy. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 25(6), 551–575.
<https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1441807>
- Buntu, A., Rafiq, R., Afiat, N., & Jayanti, Z. D.

- (2024). Pelatihan Penggunaan Kahoot dalam Assessment Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD Inpres 10 Talise. *Jurnal Abdidas*, 5(5), 591–597.
<https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1024>
- Caena, F. (2014). Teacher Competence Frameworks in Europe: policy-as-discourse and policy-as-practice. *European Journal of Education*, 49(3), 311–331.
<https://doi.org/10.1111/ejed.12088>
- Christiana, L. (2022). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Kimia di Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 73–83.
<https://doi.org/10.51878/teacher.v2i1.1112>
- Darmiah, D. (2023). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Kuliah Baca Tulis Al-Qur'an. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 90–100.
- Hadiyat, Y. D. (2014). Kesenjangan digital di Indonesia (studi kasus di Kabupaten Wakatobi). *Jurnal Pekommas*, 17(2), 81–90.
<https://doi.org/10.30818/jpkm.2014.1170203>
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: a promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(2).
<https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen: Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- 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>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158.
<https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sajidan, S., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., Chumdari, C., Adi, F. P., & Wulandari, W. (2023). The Level of Classroom Teacher Digital Literacy in the Technology Dimension of the Instant Digital Competence Assessment (IDCA). *Mimbar Sekolah Dasar*, 10(1), 165–180.
<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55680>
- UNESCO. (2023). *Technology in education: A tool on whose terms? Global education monitoring report*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- World Economic Forum. (2020). The future of jobs report 2020. In *WEF* (Issue October).
<https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020/digest>
- Zimmer, W. K., & Matthews, S. D. (2022). A virtual coaching model of professional development to increase teachers' digital learning competencies. *Teaching and Teacher Education*, 109, 103544.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103544>