



Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Edukatif Bagi Guru Madrasah di Al Misbahul Ulum Qur'an Bogor

Wahyu Tri Widyastuti*, Sri Harini Ekowati, Aida Wahyuningsih,
Fara Vahira, Salma Fairus Taufiq
Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

*Corresponding Author. Email: wahyutri@unj.ac.id

Abstract: This community service aims to improve the competence of teachers in making educational website-based learning evaluations through the Kahoot and Quizizz applications. The method of implementing this service uses training conducted online and offline with presentation and tutorial techniques. The training was attended by 30 teachers from PAUD, MTs, and MA Madrasah Al Misbahul Ulum Qur'an, Cikereteg, Bogor. This service evaluation instrument uses pre-test and post-test questionnaires which are then analyzed using percentage techniques. The results of this community service activity show that there is an increase in the understanding of madrasah teachers at the Madrasah Al Misbahul Ulum Qur'an, Bogor regarding making educational website-based learning evaluations using the Kahoot and Quizizz applications. In addition, teachers can make learning evaluations using Kahoot and Quizizz for the subjects they teach.

Abstrak: Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat evaluasi pembelajaran berbasis website edukatif melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan yang dilakukan secara daring dan luring dengan teknik presentasi dan tutorial. Pelatihan diikuti oleh 30 guru dari PAUD, MTs dan MA Madrasah Al Misbahul Ulum Qur'an, Cikereteg, Bogor. Instrumen evaluasi pengabdian ini menggunakan angket pre-test dan post-test yang selanjutnya dianalisis dengan teknik persentase. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman guru-guru Madrasah Al Misbahul Ulum Qur'an, Bogor mengenai pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis website edukatif menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz. Disamping itu, guru-guru mampu membuat evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot dan Quizizz untuk mata pelajaran yang diampu.

Article History:

Received: 16-11-2023
Reviewed: 07-05-2024
Accepted: 22-06-2024
Published: 15-08-2024

Key Words:

Educational
Website; Learning
Evaluation; Kahoot;
Quizizz.

Sejarah Artikel:

Diterima: 16-11-2023
Direview: 07-05-2024
Disetujui: 22-06-2024
Diterbitkan: 15-08-2024

Kata Kunci:

Website Edukatif;
Evaluasi Pembelajaran;
Kahoot; Quizizz.

How to Cite: Widyastuti, W., Ekowati, S., Wahyuningsih, A., Vahira, F., & Taufiq, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Edukatif Bagi Guru Madrasah di Al Misbahul Ulum Qur'an Bogor. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(3), 501-510. doi:<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i3.9672>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i3.9672>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang tidak dapat terhindarkan dari perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penyelenggaraan pendidikan yang mengintegrasikan TIK harus dilakukan sebagai bentuk dari perkembangan pendidikan abad ke-21. Abad ke-21 ditandai dengan adanya perubahan yang fundamental serta menuntut kualitas, untuk itulah penyelenggaraan pendidikan juga harus mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan abad ke-21 agar dapat menghasilkan generasi yang memiliki keterampilan dan kecakapan tinggi (Rosnaeni, 2021). Salah satu contoh perubahan yang sangat pesat dalam



pendidikan abad ke-21 dapat dilihat dari pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dulunya hanya terlaksana secara tatap muka di kelas (onsite), kini sudah bergeser menjadi kelas daring (online). Proses pembelajaran daring tentunya tidak akan terlepas dari pemanfaatan TIK, seperti penggunaan berbagai platform pembelajaran daring antara lain Zoom, Google Meet, Google Classroom, dan Learning Management System (LMS).

Pembelajaran Abad ke-21 diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu sumber-sumber ilmu pengetahuan, bukan hanya mengandalkan pendidik untuk memberikan informasi, peran pendidik adalah sebagai fasilitator. Peserta didik diarahkan untuk dapat menanya atau merumuskan masalah, bukan hanya menjawab atau menyelesaikan masalah. Pembelajaran haruslah diarahkan untuk melatih kemampuan berpikir analitis serta menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi (Rusdin&Ali, 2019; Wijaya, et al., 2016).

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran abad ke-21 seperti yang telah disebutkan di atas, pendidik haruslah mengembangkan dirinya karena pendidik merupakan ujung tombak untuk mencetak generasi-generasi masa depan. Pendidik harus mampu mendorong peserta didik mencari berbagai sumber informasi melalui internet, bukan hanya mengandalkan pendidik sebagai sumber informasi. Pendidik haruslah mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, memotivasi dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui kegiatan kelompok dan kolaborasi (Junedi, et al, 2020; Warsita, 2017) Pentingnya pengembangan diri seorang pendidik untuk melaksanakan pembelajaran abad ke-21 diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang kompeten di era ini. Guru sebagai pendidik di sekolah tentunya tidak terlepas dari proses pengembangan diri. Kegiatan pengembangan diri dapat dilakukan guru dengan mengikuti pelatihan-pelatihan, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun institusi pendidikan tinggi atau universitas.

Guru-guru sekolah yang senantiasa terbuka untuk melakukan pengembangan diri adalah guru-guru madrasah di bawah Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an. Madrasah di bawah Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an ini terdiri dari PAUD, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah Aliyah. Madrasah ini terletak di Cikereteg, Bogor di bawah Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an yang dipimpin oleh Ibu Halida A, M.M. Guru di bawah Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an terdiri dari sekitar 40 guru mulai dari guru PAUD sampai guru Madrasah Aliyah. Guru-guru selalu terbuka untuk menambah wawasan dan keterampilan, utamanya terkait dengan perkembangan pendidikan abad ke-21 agar dapat menghasilkan generasi-generasi yang unggul.

Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran telah dilakukan oleh guru-guru madrasah di bawah Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an. Di masa pandemi guru-guru mengajar secara daring maupun luring. Penggunaan TIK saat mengajar daring seperti menggunakan Zoom, WhatsApp, Google Meet, dll sebagai platform mengajar. Saat mengajar di kelas luring, guru-guru memanfaatkan TIK dengan mengajar menggunakan presentasi powerpoint, video, dll. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran tentunya diperlukan guna meningkatkan motivasi belajar dan literasi teknologi peserta didik. Selain media pembelajaran, pemanfaatan TIK dapat digunakan juga dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran perlu dilakukan untuk memperoleh data dan informasi ketercapaian tujuan pembelajaran agar dapat dilakukan penilaian dan perbaikan pada pembelajaran berikutnya. Guru-guru madrasah Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an masih belum memahami dan menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis TIK.

Madrasah di bawah Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an memiliki sarana penunjang pembelajaran yang baik, seperti akses internet/ wifi, proyektor, LCD, laptop, dll. Sarana



tersebut sudah banyak digunakan oleh guru-guru sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, masih sedikit guru-guru yang menggunakannya dalam evaluasi pembelajaran. Guru-guru melakukan evaluasi pembelajaran secara konvensional, seperti tes tertulis dalam bentuk soal isian atau pilihan ganda menggunakan kertas. Guru-guru masih sangat jarang yang menggunakan evaluasi berbasis TIK. Padahal, integrasi TIK tidak hanya terbatas dalam media pembelajaran saja. Pengintegrasian TIK juga dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran.

Penguasaan TIK dalam evaluasi pembelajaran sangat diperlukan oleh guru-guru, karena hal ini selaras dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21. Dengan harapan, agar guru dan siswa dapat meningkatkan literasi teknologi yang tentunya sangat berguna dalam perkembangan era digital. Salah satu bentuk evaluasi pembelajaran berbasis TIK yang dapat digunakan oleh guru-guru dalam pembelajaran adalah penggunaan website edukatif Kahoot dan Quizizz. Berdasarkan alasan tersebut tim Prodi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta akan mengadakan pelatihan evaluasi pembelajaran berbasis TIK bagi guru-guru Madrasah Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an Cikereteg, Bogor. Melalui pelatihan ini diharapkan guru-guru dapat mengoptimalkan penggunaan TIK dalam pembelajaran, khususnya untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru-guru juga diharapkan dapat menerapkannya di dalam mata pelajaran yang diampu masing-masing.

Untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis TIK dapat menggunakan berbagai aplikasi yang menarik. Aplikasi yang akan digunakan dalam pelatihan ini yaitu Kahoot dan Quizizz. Kahoot dan Quizizz merupakan website edukatif yang dapat digunakan untuk membuat game evaluasi. Game evaluasi ini dapat digunakan untuk pre-test, post-test, latihan soal, pengayaan, remedial atau penguatan materi. Siswa dapat mengakses melalui handphone masing-masing yang terhubung ke internet.

Menurut Seftiani (2019) dan Andari (2020) Kahoot adalah media dalam bentuk aplikasi pembelajaran interaktif yang berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Kahoot dapat diakses di www.kahoot.com dengan tersambung oleh jaringan internet. Kahoot dapat menjadi media belajar bersama di kelas dengan bantuan laptop, gawai, dan proyektor. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, Kahoot juga dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Irwan et al. (2019) menyatakan bahwa kahoot merupakan permainan online yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi, karena Kahoot dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Selain di perguruan tinggi, penggunaan Kahoot juga dapat dilakukan di sekolah-sekolah. Alfansyur & Mariyani (2019) melakukan penelitian tentang pemanfaatan Kahoot pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas X MAN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran, mempermudah proses pembelajaran, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Syaifudin (2021) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan metode drill berbasis Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP pada materi bilangan bulat. Sementara, Syarifah et al. (2022) memanfaatkan Kahoot dalam pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Kahoot dapat merangsang minat belajar memunculkan minat dan bakat siswa, dan menciptakan pembelajaran yang menarik. Dari hasil penelitian



tersebut, menunjukkan bahwa Kahoot dapat digunakan dalam pembelajaran di tingkat SD, SMP maupun SMA.

Selain menggunakan Kahoot, evaluasi pembelajaran berbasis TIK juga dapat dilakukan dengan menggunakan Quizizz. Yana et al. (2019) mengungkapkan bahwa Quizizz merupakan web tool permainan kuis online yang dapat digunakan untuk penilaian formatif dalam pembelajaran. Quizizz mudah untuk digunakan, Kuis yang dibuat dapat ditambahkan gambar, latar belakang atau opsi lainnya. Kuis dibagikan kepada siswa melalui kode. Hasil pengerjaan kuis ditampilkan dalam data statistic. Penggunaan quizizz sebagai evaluasi pembelajaran berbasis TIK dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, utamanya dalam kegiatan evaluasi (Supartini & Susanti, 2021).

Quizizz juga telah banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah. Penelitian yang dilakukan Mulyati & Evendi (2020) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media game Quizizz. Selain itu, Quizizz dinilai dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Menggunakan aplikasi Quizizz menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, penggunaan aplikasi ini dapat dikatakan efektif (Haddar & Juliano, 2021). Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat terlihat bahwa terdapat hasil yang positif terhadap pembelajaran yang menggunakan Kahoot dan Quizizz. Oleh karena itu, penting kiranya apabila guru-guru Madrasah di Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis TIK.

Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan yang dilakukan secara daring dan luring dengan teknik presentasi dan tutorial. Adapun tahapan dalam pelaksanaan metode kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Guru-guru diminta untuk mengisi angket melalui Google Form untuk mengetahui pengetahuan awal mengenai evaluasi pembelajaran berbasis TIK
- Guru-guru mengikuti pelatihan yang diberikan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis mengenai pembuatan evaluasi berbasis TIK menggunakan Kahoot dan Quizizz
- Tim Pengabdian Kepada Masyarakat memberikan tugas berkelompok kepada guru-guru untuk membuat evaluasi menggunakan Kahoot dan Quizizz
- Guru-guru membentuk kelompok berdasarkan rumpun ilmu dan berdiskusi bersama untuk membuat evaluasi menggunakan Kahoot dan Quizizz
- Guru-guru mempresentasikan hasil kerja kelompoknya
- Tim Pengabdian Kepada Masyarakat memberikan umpan balik dan masukan atas hasil kerja guru-guru
- Guru-guru diminta untuk mengisi angket setelah selesai mengikuti pelatihan melalui Google Form
- Penutupan

Instrumen evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis TIK bagi guru-guru Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Angket yang diisi oleh guru sebagai pre-test dan post-test
- Presentasi hasil pembuatan evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot dan Quizizz



Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis evaluasi ini yaitu teknik persentase sebagai berikut:

$$\frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan : x = jumlah guru yang menjawab
n = jumlah semua guru

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis TIK bagi guru-guru Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an dilakukan secara daring dan luring. Rincian pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Persiapan pelatihan	Februari-April 2023	<ul style="list-style-type: none">- Mempersiapkan perizinan dengan mitra- Mempersiapkan Materi Pelatihan- Mempersiapkan Angket Pre-test dan Post-test- Mempersiapkan Flyer Pelatihan
2	Pelatihan daring	Mei-Juni 2023	<ul style="list-style-type: none">- Guru-guru mengisi angket pre-test- Guru-guru mengikuti pelatihan secara daring melalui Zoom
3	Pertemuan luring	Juli-Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none">- Presentasi hasil kerja kelompok guru-guru- Guru-guru mengisi angket post-test

Khalayak Sasaran dari pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis TIK yaitu guru-guru Madrasah di bawah Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an yang terdiri dari guru-guru PAUD, Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA) sebanyak 30 orang.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Pelatihan dilaksanakan secara daring dan luring. Pelatihan secara daring dilakukan melalui Zoom pada 21 Mei 2023. Pelatihan ini diikuti oleh 30 guru dari PAUD, MTs dan MA di bawah Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an. Sebelum sesi paparan materi, guru-guru diminta untuk mengisi angket melalui Google Form untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki oleh guru-guru. Hasil angket pra pelatihan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil angket pra pelatihan

No	Pertanyaan	Persentase (%)	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Ibu Bapak mengenal jenis evaluasi yang menggunakan TIK dalam pelaksanaannya?	34,5	65,5
2.	Apakah Ibu Bapak mengetahui adanya evaluasi yang menggunakan TIK?	62,1	37,9



3.	Apakah Ibu Bapak pernah mendengar atau mengetahui tentang Kahoot ?	75,9	24,1
4.	Apakah Ibu Bapak pernah menggunakan Kahoot dalam mata Pelajaran yang diampu?	3,4	96,6
5.	Apakah Ibu Bapak pernah mendengar atau mengetahui tentang Quizizz ?	58,6	41,4
6.	Apakah Ibu Bapak pernah menggunakan Quizizz dalam mata Pelajaran yang diampu?	6,9	93,1
7.	Apakah Ibu Bapak tertarik untuk membuat evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot dan Quizizz	86,2	13,8
8.	Apakah Ibu Bapak bersedia belajar Menyusun evaluasi pembelajaran berbasis TIK?	96,6	3,4

Berdasarkan hasil angket pra pelatihan tersebut, dapat diketahui bahwa lebih dari setengah guru tidak mengenal evaluasi yang menggunakan TIK, sebagian besar guru mengenal Kahoot tetapi tidak pernah menggunakannya di dalam mata pelajaran yang diampu, setengah guru mengenal Quizizz, tetapi sebagian besar guru tidak pernah menggunakannya di dalam mata pelajaran yang diampu, sebagian besar guru-guru tertarik dan mau belajar menyusun evaluasi pembelajaran berbasis TIK. Berdasarkan data yang ada, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis TIK diperlukan oleh guru-guru di Madrasah Al Misbahul Ulum Qur'an. Pengetahuan tentang teknologi dan penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah diperlukan oleh guru agar dapat membantu siswa lebih memahami pelajaran dan membuat siswa terlibat aktif (Panggabean & Hidayat, 2020). Tujuan utama dari integrasi TIK dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pelayanan pendidikan dalam setiap satuannya (Lasea, et al., 2022). Oleh karena alasan itulah, Prodi Pendidikan Bahasa Prancis memberikan pelatihan bagi guru-guru.

Setelah mengetahui pengetahuan awal guru-guru mengenai evaluasi pembelajaran berbasis TIK, diberikan materi berupa presentasi salindia yang ditayangkan di Zoom. Guru-guru menyimak paparan yang diberikan oleh dosen Prodi Pendidikan Bahasa Prancis. Cuplikan materi pelatihan yang digunakan adalah sebagai berikut:



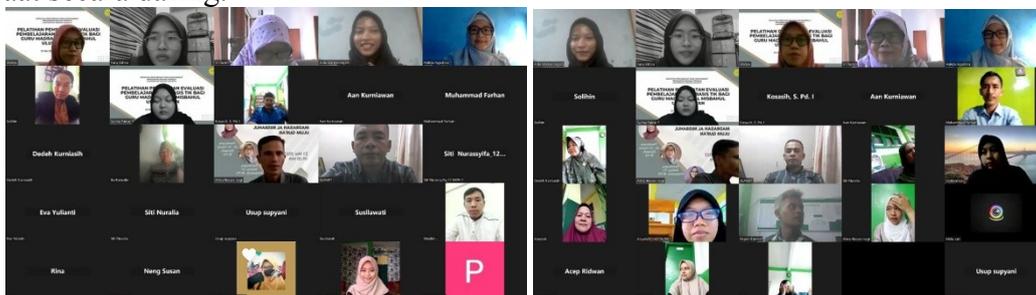
Gambar 1. Materi Pelatihan



Selain menyimak materi dari salindia, guru-guru diberikan tutorial cara membuat evaluasi berbasis Kahoot dan Quizizz. Tutorial dilaksanakan dengan cara pemateri membagikan layar dan secara interaktif mengajak peserta pelatihan untuk membuat contoh soal bersama dan menentukan pengaturan dari soal yang dibuat, seperti menyisipkan gambar, mengatur lama pengerjaan soal, memberikan kunci jawaban, mengatur tema, dll. Contoh soal dibuat sebanyak 3-5 soal. Soal yang sudah dibuat bersama-sama, diujicobakan dan dijawab oleh guru-guru peserta pelatihan yang lain. Pada sesi ini guru-guru berperan sebagai siswa yang sedang mencoba untuk mengerjakan quiz. Tutorial pembuatan evaluasi menggunakan Kahoot dan Quizizz juga dapat dilihat secara mandiri oleh guru-guru melalui tautan Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=3-T4LOxdVeg>
<https://www.youtube.com/watch?v=A0nLbaTBGOg>

Kegiatan selanjutnya yaitu sesi tanya jawab bagi guru-guru yang masih belum mengerti atau memiliki pertanyaan. Guru-guru lalu diberikan tugas untuk menentukan materi dan merancang soal yang akan diaplikasikan ke dalam Kahoot dan Quizizz. Masing-masing guru diminta untuk membuat 10 pertanyaan dan mengaplikasikannya di Kahoot atau Quizizz. Guru-guru selanjutnya melakukan kegiatan berkelompok pada Zoom Breakout Room untuk menentukan materi yang akan digunakan. Hasil diskusi yang dilakukan dipaparkan secara singkat. Kegiatan daring diakhiri dengan tugas penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot dan Quizizz yang dilanjutkan oleh guru-guru di luar pertemuan Zoom. Hasil akhir quiz yang dibuat dipresentasikan pada saat pertemuan luring. Berikut dokumentasi kegiatan pada saat secara daring:



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan daring

Pelatihan secara luring dilakukan pada 28 Mei 2023 pukul 08.30-12.00 di Gedung Umar bin Khattab, Yayasan Al Misbahul Ulum Qur'an, Cikereteg, Bogor. Kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru Madrasah yang berjumlah 30 guru dari PAUD, MTs dan MA. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan dilanjutkan dengan sambutan-sambutan serta penyerahan plakat dan hadiah bagi pemenang dari kuis yang diadakan pada saat pertemuan secara daring. Kegiatan inti yaitu presentasi hasil kerja guru-guru. Guru-guru mempresentasikan evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot atau Quizizz yang telah dibuat untuk mata pelajaran yang diampu. Peserta guru lain, berperan sebagai siswa dan mencoba untuk menjawab kuis yang telah dibuat oleh guru yang sedang presentasi. Selanjutnya, tim pengabdian pada masyarakat memberikan masukan terhadap hasil kerja yang dibuat oleh guru-guru. Berikut adalah hasil kerja guru-guru:

Tabel 2. Hasil kerja peserta pelatihan

No	Nama	Guru Mata Pelajaran	Tautan
1	Fanny Asri Yani, S.Pd.	Biologi, Kimia, IPA	Link 1
2	Rahmawati, S.A.P.	Sejarah	Link 2
3	Eva Yulianti	Bahasa Indonesia	Link 3



4	Neng Yeni Apriani	(Pustakawan & PAUD)	Link 4
5	Muhammad Farhan, S.Pd.	Bahasa Arab & Tahsin Tahfizh	Link 5
6	Slamet, S.Pd.I.	Seni Budaya	Link 6
7	Pita Sariyani, S.Pd.	Prakarya	Link 7
8	Aisyah, S.Hum.	(Pustakawan) Soal tentang IPS Sejarah	Link 8
9	Amaliah Lestari, S.H., M.Pd.	PKN	Link 9
10	Atma Hasan Iragi	TIK	Link 10
11	Andre Maulana Yusuf	Pramuka	Link 11
12	Asri Suprihatin, S.Pd.	Sejarah Indonesia	Link 12
13	Neneng Inge Susanti Oktamaulin, S.Si.	Fisika & Kimia	Link 13
14	Izzatunnisa, S.Pd.	Kimia Dasar	Link 14
15	Melasari, S.Pd.	Bahasa Inggris	Link 15
16	Pipit Pirtriyani	PAUD	Link 16

Adapun dokumentasi kegiatan secara luring adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Dokumentasi kegiatan luring

Setelah presentasi peserta pelatihan dilakukan, guru-guru diminta untuk mengisi angket pasca pelatihan. Hasil angket pasca pelatihan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil angket pasca pelatihan

No	Pertanyaan	Persentase (%)	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Ibu Bapak sudah memahami bagaimana membuat evaluasi menggunakan Kahoot?	100	0
2.	Apakah Ibu Bapak sudah memahami bagaimana membuat evaluasi menggunakan Kahoot?	96,2	3,8
3.	Apakah Ibu Bapak akan menggunakan Kahoot dan Quizizz di kelas?	96,2	3,8
4.	Apakah membuat evaluasi menggunakan TIK sulit?	3,8	96,2
5.	Apakah Kahoot dan Quizizz dapat membuat evaluasi pembelajaran menjadi menyenangkan?	100	0
6.	Apakah Kahoot dan Quizizz dapat memotivasi siswa untuk belajar?	100	0
7.	Apakah pelatihan ini bermanfaat untuk pembelajaran Ibu Bapak?	100	0



Berdasarkan data angket pasca pelatihan, sebagian besar guru-guru Madrasah Al Misbahul Ulum Qur'an telah memahami cara membuat evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot dan Quizizz serta akan menggunakannya di kelas. Mereka juga berpendapat bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot dan Quizizz menyenangkan serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sejalan dengan hal ini Hidayat, et al. (2023) menyatakan bahwa implementasi Kahoot dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, Salsabila, et al. (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan tanpa mengurangi pemahaman siswa terhadap materi.

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil pengabdian masyarakat ini adalah terdapat peningkatan pemahaman guru-guru Madrasah Al Misbahul Ulum Qur'an, Bogor mengenai pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis website edukatif menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz. Disamping itu, guru-guru mampu membuat evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot dan Quizizz untuk mata pelajaran yang diampu masing-masing.

Saran

Setelah mengikuti pelatihan ini, guru-guru diharapkan dapat mengimplementasikan evaluasi pembelajaran berbasis TIK dalam mata pelajarannya masing-masing. Untuk mendapatkan akses yang lebih banyak pada aplikasi Kahoot dan Quizizz, guru-guru dapat menggunakan versi premium atau berbayar. Guru-guru juga dapat membuat beberapa kuis dengan materi yang berbeda sebagai bank soal untuk digunakan pada evaluasi di pembelajaran berikutnya. Agar evaluasi pembelajaran berbasis TIK benar-benar diimplementasikan di kelas disarankan agar pimpinan Yayasan membuat kebijakan terkait integrasi TIK dalam pembelajaran, sehingga guru dan siswa dapat memiliki keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih dihaturkan kepada LPPM Universitas Negeri Jakarta yang telah membiayai program pengabdian pada masyarakat ini sehingga program ini dapat berjalan dengan lancar dan baik.

Daftar Pustaka

- Alfansyur, A. & Mariyani. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT "Kahoot" Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 6 (2), 208-216
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Orbita Jurnal Hasil Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137
- Haddar, G.I., & Juliano, M.A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794-4801
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933-6942



- Junedi, B., Mahuda, I., Kusuma, J.W. (2020). Optimalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran Pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 63-72
- Lasea, D. R., Irianib, A., & Satyawatic, S. T. (2022). Pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran (Studi Kasus di SD Swasta Asisi Fodo). *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(1), 1-8
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, 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>
- Mulyati, S. & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73
- Panggabean, D. & Hidayat, D. (2022). Integrasi Teknologi Pembelajaran dalam Aktivitas Belajar dan Mengajar. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(11), 5020-5024
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339
- Rusdin, N.M & Ali, S.R. (2019). Amalan dan Cabaran Pelaksanaan Pembelajaran Abad Ke-21. *Inspire Proceedings of the International Conference on Islamic Civilization and Technology Management*, 87-105
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-172
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*. Hlm 284-291
- Supartini, N.L., Susanti, L.E. Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online English for Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 485-492.
- Syaifudin., Luvi A., Muhamad R.A. (2021). Metode Drill Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Bilangan Bulat Untuk Kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5(2), 137-144
- Syarifah, S., Oktapia, L. ., Dwizar, F. Z. ., Tanjung, C. F. P., & Wandini, R. R. . (2022). Manfaat Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1482-1488. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5555>
- Warsita, B. (2017). Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Kwangsan Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 77-90
- Wijaya, E.Y., Dwi, A.S., Amat, N. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016*. Hlm 263-278
- Yana, A.U., Antasari, L. & Kurniawan, B.R. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 143-152