Jurnal Abdidas Volume 6 Nomor 6 Tahun 2025 Halaman 800 - 804
JURNAL ABDIDAS
http://abdidas.org/index.php/abdidas

Pelatihan Pembuatan Kuis Online Bagi Guru dalam Era Pembelajaran Digital

Amalia Buntu[1]✉, Supriyatman[2], Nur Rahma[3], Muh. Syarif S. Abd. Syukur[4], Aan Febriawan[5]
Universitas Tadulako, Indonesia[1,2,3,4,5]
E-mail : amabuntu16@gmail.com[1], supriyatman@untad.ac.id[2], amirah_imutku@yahoo.com[3], m.syarif@untad.ac.id[4], aanfebriawan08@gmail.com[5]

Abstrak

Era digitalisasi sekarang ini tidak bisa dihindari lagi. Memberikan pembelajaran yang menyenangkan misalnya melalui evaluasi interaktif bagi siswa merupakan hal yang penting agar hasil dari pembelajaran lebih optimal. Evaluasi yang interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu guru dalam mengukur pemahaman siswa secara lebih efektif. Namun, masih banyak guru yang belum memiliki keterampilan dalam menerapkan evaluasi interaktif berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengadopsi evaluasi yang lebih inovatif. Pengabdian ini dilaksanakan sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan evaluasi yang interaktif dalam proses pembelajaran khususnya menggunakan Kahoot. Pengabdian ini dilakukan melalui pelatihan mencakup: 1) Wawancara Awal 2). Pemaparan materi 3). Pembimbingan 4). Uji coba 5). Evaluasi. Hasil menunjukkan bahwa (1) Pengetahuan guru-guru mengenai penggunaan kuis online secara khusus Kahoot meningkat. (2) Guru tertarik untuk menerapkan penggunaan kahoot dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan penilaian lebih efektif dan efisien (3) Siswa merasa senang dan aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dengan kahoot.
Kata Kunci: Pembelajaran Digital, Kuis Online, Kahoot.

Abstract

The current era of digitalization is inevitable. Providing enjoyable learning experiences, such as through interactive assessments for students, is essential to achieve more optimal learning outcomes. Interactive assessments not only increase student engagement but also help teachers measure students' understanding more effectively. However, many teachers still lack the necessary skills to implement digital-based interactive assessments. Therefore, training is needed to enhance teachers' ability to adopt more innovative evaluation methods. This community service program was carried out as an effort to improve teachers' competence in conducting interactive evaluations during the learning process, particularly by using Kahoot. The program was implemented through several stages, namely: (1) preliminary interviews, (2) material presentation, (3) mentoring, (4) trials, and (5) evaluation. The results showed that: (1) teachers' knowledge of using online quizzes, specifically Kahoot, increased; (2) teachers were interested in applying Kahoot in their teaching to make learning more enjoyable and assessment more effective and efficient; and (3) students felt happy and more active when participating in learning activities using Kahoot.
Keywords: *Digital Learning, Online Quiz, Kahoot.*

Copyright (c) 2025 Amalia Buntu, Supriyatman, Nur Rahma, Muh. Syarif S. Abd. Syukur, Aan Febriawan

✉ Corresponding author
Address : Jl. Towua Lrg Malaya. Palu
Email : amabuntu16@gmail.com
DOI : https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i6.1235
ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)
ISSN 2721- 9216 (Media Online)

DOI: https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i6.1235

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era digital merupakan proses belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk mendukung dan memperkaya proses pembelajaran. Era digital ditandai dengan penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, smartphone, internet, dan aplikasi digital dalam aktivitas pembelajaran. Trust (2018) menyatakan bahwa teknologi pendidikan telah berkembang pesat dengan hadirnya berbagai alat digital. Teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media interaktif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sebagai salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan, guru diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan berubahan arah pendidikan yang makin menekankan digitalisasi dalam pembelajaran. Para guru memiliki tanggung jawab untuk membekali generasi mendatang yaitu siswa-siswi mereka dengan keterampilan yang diperlukan dengan memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran (Tondeur et al., 2019). Era digitalisasi saat ini menunjukkan pentingnya pelatihan serta dukungan bagi guru-guru dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kapasitas mereka dalam menggunakan teknologi dalam pengajaran (Beardsley et al., 2021).

Pembelajaran dengan kuis online merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengaplikasikan digitalisasi dalam pembelajaran. penggunaan kuis online dalam pembalajaran memiliki urgensi yang penting diantaranya, menurut Samsinar et al. (2021) kuis online merupakan alat evaluasi yang dapat mempermudah guru dalam melakukan evaluasi belajar dan pengelolaan nilai siswa. Selain itu peserta didik yang diajarkan menggunakan kuis online seperti kahoot memiliki tanggapan yang positif dan merasa bahwa kahoot mudah untuk mereka gunakan (Buntu et al., 2022). Kuis online seperti kahoot juga merupakan media yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (Sharmin et al., 2025), siswa juga menjadi lebih tertantang untuk meningkatkan kemampuan dan pengentahuannya dengan implementasi pembelajaran digital seperti pembelajaran berbasis game online (Apeah-Kubi, 2025).

Polito & Temperini (2021) menyatakan bahwa gamifikasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Salah satu contoh penerapan gamifikasi dalam pembelajaran adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform game online yang dapat membuat kuis interaktif bagi siswa. Kahoot memiliki banyak keunggulan sebagai platform game online. Licorish et al. (2018) menyatakan penggunaan Kahoot dapat mempermudah guru dalam memberikan umpan balik secara cepat kepada siswa. Bagi siswa sendiri manfaat Kahoot menurut Alfansyur & Mariyani (2019), ialah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Mitra pada pengabdian ini adalah salah satu SD negeri yang ada di kecamatan Palu Selatan. Sekolah mitra merupakan sekolah yang memiliki potensi besar dalam mengadopsi digitalisasi dalam pembelajaran. Beberapa faktor yang mendukung implementasi teknologi di sekolah ini antara lain:1). kompetensi teknologi dari guru dimana guru di lokasi ini hampir seluruhnya mampu menggunakan laptop, *smartphone* dan mengakses internet untuk berbagai keperluan. 2). Kesiapan teknologi. Tiap guru juga sudah memiliki laptop, *chromebook* atau *smartphone* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, selain itu akses jaringan internet di lokasi mitra sudah terbilang cukup baik. 3). Dukungan Pimpinan sekolah. Kepala sekolah memberikan dukungan penuh terhadap penggunaan teknologi dalam

DOI: https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i6.1235

pembelajaran, yang menjadi faktor penting dalam keberlanjutan program digitalisasi.

Meski memiliki potensi yang cukup baik untuk melaksakanan pembelajaran digital seperti kuis online namun terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan di sekolah misalnya; 1) Implementasi digitalisasi dalam pembelajaran masih kurang salah satunya penggunaan kuis online. Salah satu faktor penyebabnya adalah kemampuan guru membuat kuis online masih kurang. 2) Evaluasi pembelajaran masih konvensional yaitu penggunaan kertas. Hal ini menyebabkan proses pemeriksaan soal masih lama dan dapat terjadi kesalahan pemeriksaan. 3) Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang, selain itu minat siswa terhadap evaluasi berbasis kertas masih kurang karena siswa lebih tegang dalam menghadapi evaluasi.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan maka dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di lokasi mitra dalam bentuk pelatihan. (Sitopu et al., 2023) menyatakan pelatihan merupakan suatu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas guru. Diharapkan melalui pengabdian ini: 1). Kemampuan peserta pelatihan dalam membuat kuis online secara khusus kahoot dapat meningkat. 2). Guru tertarik melakukan evaluasi menggunakan kuis online. 3). Siswa dapat menanggapi positif penggunaan kuis online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2025 dan berlokasi di sekolah mitra. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berbentuk pelatihan pembuatan kuis online secara khusus melalui platform Kahoot. Kegiatan Pelatihan dilakukan selama 2 hari. Hari pertama dilakukan wawancara awal pada peserta pelatihan untuk mengetahui kemampuan calon peserta tentang kuis online terutama Kahoot, pemberian materi, latihan pembuatan kuis pada palatform kahoot dan uji coba kuis yang telah dibuat antar teman sejawat. Pada hari kedua dilakukan evaluasi mencakup wawancara dan diskusi dengan guru tentang kuis kahoot. Terutama mengenai kesulitan yang dihadapi oleh guru dan peningkatan kemampuan guru dalam membuat kuis online berbasis Kahoot serta uji coba kahoot pada siswa.

Tahap pertama pelatihan, peserta diwawancari mengenai pemahaman mereka tentang kuis online terutama Kahoot. Pada tahap ini juga diberikan materi mencakup peran kahoot dalam pembelajaran digital masa kini, kelebihan dan kekurangan kahoot, serta dijelaskan cara pembuatan akun maupun soal pada kahoot. Setelah diberikan materi para peserta dibimbing untuk membuat soal-soal pada aplikasi kahoot, lalu secara bergantian guru akan melakukan uji coba kuis yang telah dibuat kepada rekan sejawat.

Gambar 1. Pemberian Materi Bagi Guru-Guru

Gambar 2. Guru-Guru Didampingi Membuat Kuis

Kegiatan selanjutnya dilaksanakan adalah evaluasi, pada tahap ini beberapa guru diwawancarai mengenai peningkatan kemampuan dan pemahaman mereka dalam membuat kuis Kahoot setelah pelatihan. Selain itu dilakukan

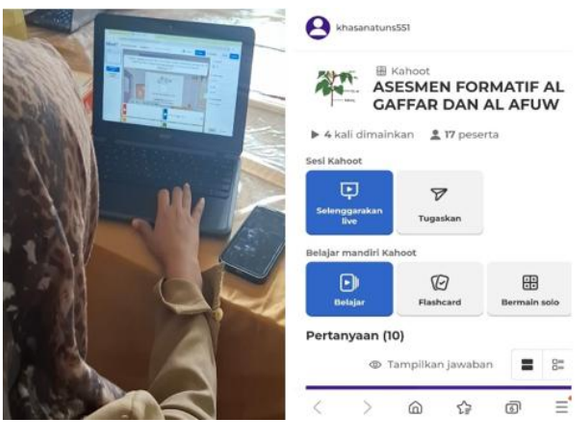
DOI: https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i6.1235

tanya jawab dengan guru-guru tentang tantangan dalam pembuatan kuis kahoot disekolah. Setelah kegiatan dilakukan uji coba penggunaan kahoot pada siswa untuk melihat bagaimana reaksi siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dengan Kahoot.

Gambar 3. Siswa Melakukan Uji coba Kahoot

Pada kegiatan ini, guru-guru antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Hal ini terbukti dari hampir semua guru menghadiri kegiatan yang dilaksanakan dan mengikuti sampai kegiatan berakhir. Para guru menyatakan bawa kegiatan yang dilaksanakan sangat membantu dalam melakukan pembelajaran yang mampu mengaktifan siswa di kelas, hal ini sejalan dengan pendapat Licorish et al. (2018) bahwa Kahoot mampu membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif serta membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar. Guru-guru juga tertarik untuk menerapkan penggunaan kahoot di kelas, dan memberikan penilaian melalui kahoot. Setelah di lakukan uji coba di kelas, ternyata siswa menyambut positif penggunaan kahoot dalam proses belajar mereka, siswa lebih semangat, ceria dan aktif dalam kegiagtan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Buntu et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan kuis kahoot dalam pembelajaran umumnya dipresepsikan positif oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, melalui pelatihan ini mereka lebih mengenal Kahoot dan mampu membuat kuis secara mandiri, dimana sebelum dilaksanakan pelatihan para guru mengaku hanya mengetahui Kahoot sebagai salah satu platform pembuat kuis online tetapi belum pernah membuat kuis berbasis Kahoot sebelumnya. ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan secara langsung memberikan peningkatan pengetahuan bagi para guru. Selain hasil ini, pelatihan juga memberi dampak poisitif antara lain, memberikan motivasi bagi guru untuk untuk lebih melakukan digitalisasi dan memanfaatkan fasilitas yang telah mereka dapatkan dalam pembelajaran misalnya *chromebook*. Ketika guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan kuis online seperti kahoot maka hal ini juga memudahkan guru untuk memeriksa jawaban siswa secara otomatis sehingga penilaian lebih efektif dan efisien. Bagi para siswa dapaknya dapat membuat mereka lebih aktif dan tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 4: Guru Membuat Kuis dan Memiliki Akun Kahoot

Pada kegiatan ini ditemukan beberapa tantangan penggunaan kahoot bagi guru-guru. Salah satunya bahwa miskipun guru pada dasarnya telah memiliki kemampuan pembuatan kuis Kahoot yang meningkat dari sebelum dilaksanakannya pelatihan ini namun, beberapa guru mengaku kadang masih lupa tahap-tahap tertentu yang harus dilakuakan untuk membuat

maupun memberikan kuis bagi siswa. Tim pengabdi berusaha mengatasi permasalahan ini melalui motivasi agar guru-guru bisa saling diskusi dan belajar bersama mengenai pembuatan kuis Kahoot. Selain itu Tim Pengabdi juga membuat produk hasil pengabdian ini berupa Vidio petunjuk kerja yang bisa di di gunakan oleh guru-guru. Tantangan lainnya yaitu keberadaan Infokus dan layar disekolah yang masih terbatas, untuk hal ini guru dapat berkomunikasi satu sama lain untuk melakukan penggunaan fasilitas secara bergantian dan terjadwal.

SIMPULAN

Melalui kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan guru-guru mengenai penggunaan kuis online secara khusus Kahoot meningkat.
2. Guru tertarik untuk menerapkah penggunaan kahoot dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan penilaian lebih efektif dan efisien
3. Siswa merasa senang dan aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dengan kahoot

Pengguanaan kuis online dalam pembelajaran selain memberi dampak positif bagi guru juga memberi dampak positif bagi siswa pada era pembelajaran digital ini. Diharapkan agar kegiatan lain dpat dilakukan untuk paru guru yang juga mendukug pembelajaran digital, misal pembuatan media pembelajaran berbasis digital

DAFTAR PUSTAKA

Alfansyur, A., & Mariyani. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Kajian Teori Dan Praktik Pkn*, *6*(2), 208–216.

Apeah-Kubi, D. (2025). Interactive Learning For Impact: Game-Based Learning In Social Work Education. *Journal Of Teaching In Social Work*, *00*(00), 1–19. Https://Doi.Org/10.1080/08841233.2025.2469565

Beardsley, M., Albó, L., Aragón, P., & Hernández-Leo, D. (2021). Emergency Education Effects On Teacher Abilities And Motivation To Use Digital Technologies. *British Journal Of Educational Technology*, *52*(4), 1455–1477. Https://Doi.Org/10.1111/Bjet.13101

Buntu, A., Wahyuni, S., & Rede, A. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Pada Mata Kuliah Biologi Umum. *Jurnal Kreatif Online*, *10*(1), 66–74.

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Student Perception Kahoot. *Research And Practice In Technology Enhanced Learning*, *13*(9), 1–23.

Polito, G., & Temperini, M. (2021). A Gamified Web Based System For Computer Programming Learning. *Computers And Education: Artificial Intelligence*, *2*. Https://Doi.Org/10.1016/J.Caeai.2021.100029

Samsinar, S., Juanita, S., & Anif, M. (2021). Peningkatan Kualitas Guru Di Masa Pandemi Covid-19 Dengan Pelatihan Aplikasi Quizizz. *Abdi Moestopo: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *4*(02), 57–64. Https://Doi.Org/10.32509/Abdimoestopo.V4i02.1402

Sharmin, N., Wazir, A., & Chow, A. K. (2025). Kahoot! In A Dental Hygiene Class: Motivating Or Stressful For Students? *Canadian Journal Of Dental Hygiene*, *59*(1), 73–78.

Sitopu, J. W., Pitra, D. H., Muhammadiah, M., & Nurmiati, A. S. (2023). Peningkatan Kualitas Guru : Pelatihan Dan Pengembangan Profesional Dalam Pendidikan. *Communnity Development Journal*, *4*(6), 13441.

Tondeur, J., Scherer, R., Baran, E., Siddiq, F., Valtonen, T., & Sointu, E. (2019). Teacher Educators As Gatekeepers: Preparing The Next Generation Of Teachers For Technology Integration In Education. *British Journal Of Educational Technology*, *50*(3), 1189–1209. Https://Doi.Org/10.1111/Bjet.12748

Trust, T. (2018). 2017 Iste Standards For Educators: From Teaching With Technology To Using Technology To Empower Learners. *Journal Of Digital Learning In Teacher Education*, *34*(1), 1–3.Https://Doi.Org/10.1080/21532974.2017.1398980