

Kumawula, Vol.7, No.2, Agustus 2024, Hal 480 – 489

DOI: <https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i2.53955>

ISSN 2620-844X (online)

ISSN 2809-8498 (cetak)

Tersedia *online* di <http://jurnal.unpad.ac.id/kumawula/index>

## PEMBERDAYAAN PENDIDIK DI TANGERANG SELATAN MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN QUIZ KAHOOT! DENGAN DUKUNGAN BARD

Faizal Akhmad Adi Masbukhin<sup>1\*</sup>, Inas Sausan<sup>2</sup>, Dola Suciana<sup>3</sup>, Ayu Fahimah Diniyah Wathi<sup>4</sup>,  
Sukma Wahyu Wijayanti<sup>5</sup>, Sandra Sukmaning Adji<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka,  
Banten, Indonesia

\*Korespondensi: [faizal.masbukhin@ecampus.ut.ac.id](mailto:faizal.masbukhin@ecampus.ut.ac.id)

### ABSTRACT

*Educational technology plays a crucial role in creating more effective and engaging learning experiences. However, many educators in South Tangerang face challenges in adopting new technologies in teaching, particularly in creating engaging and effective quiz questions. This activity aims to empower educators in South Tangerang through training on creating interactive quizzes using the Kahoot! platform, supported by Bard, an AI tool from Google. The training involved 19 educators from the Mathematics and Science MGMP in South Tangerang. The methods used included initial diagnostic assessments, material presentations on Kahoot! and Bard features, intensive mentoring, and evaluation and reflection. The diagnostic assessment was conducted through a quiz on Kahoot! to measure participants' initial understanding. Material presentation sessions were provided to deepen participants' understanding of using Kahoot! and Bard. Intensive mentoring was given to address technical challenges and improve participants' skills. The training successfully enhanced educators' understanding and skills in using Kahoot! and Bard. The evaluation results showed a significant increase in participants' confidence and understanding of Kahoot! and Bard features. Participants also reported increased student motivation and participation in learning after using Kahoot!. The training on creating quizzes using Kahoot! and Bard effectively empowered educators and improved the quality of education. The use of technology like Bard facilitated the quiz creation process, allowing educators to focus more on interaction and skill development of students. This training also demonstrated that technological innovations in education can increase student engagement and motivation, and support the development of critical and creative skills.*

**Keywords:** Bard; Empowerment of Educators; Kahoot!

### ABSTRAK

Teknologi pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Namun, banyak pendidik di Tangerang Selatan yang kesulitan mengadopsi teknologi baru dalam pembelajaran, terutama dalam menyusun soal kuis yang menarik

### RIWAYAT ARTIKEL

Diserahkan : 14/03/2024

Diterima : 30/06/2024

Dipublikasikan : 22/07/2024

dan efektif. Kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan pendidik di Tangerang Selatan melalui pelatihan pembuatan kuis interaktif menggunakan platform Kahoot! dengan dukungan dari Bard, sebuah alat berbasis AI dari Google. Pelatihan ini melibatkan 19 pendidik dari MGMP Matematika dan IPA di Tangerang Selatan. Metode yang digunakan meliputi asesmen diagnostik awal, pemaparan materi tentang fitur Kahoot! dan Bard, pendampingan intensif, serta evaluasi dan refleksi. Asesmen diagnostik dilakukan melalui kuis di Kahoot! untuk mengukur pemahaman awal peserta. Sesi pemaparan materi disampaikan untuk memperdalam pemahaman peserta tentang penggunaan Kahoot! dan Bard. Pendampingan intensif diberikan untuk mengatasi kendala teknis dan meningkatkan keterampilan peserta. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan pendidik dalam menggunakan Kahoot! dan Bard. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri dan pemahaman peserta tentang fitur-fitur Kahoot! dan Bard. Peserta juga melaporkan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan Kahoot!. Pelatihan pembuatan kuis dengan menggunakan Kahoot! dan Bard efektif dalam memberdayakan pendidik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti Bard mempermudah proses penyusunan soal kuis, sehingga pendidik dapat lebih fokus pada interaksi dan pengembangan keterampilan siswa. Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa inovasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta mendukung pengembangan keterampilan kritis dan kreatif.

**Kata Kunci:** Bard; Kahoot!; Pemberdayaan Pendidik

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi bagi pertumbuhan serta perkembangan suatu bangsa. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi pada saat ini, kita dihadapkan pada tantangan untuk mempersiapkan generasi masa depan dengan keterampilan yang relevan dan kemampuan untuk beradaptasi (Syofyan & Ismail, 2018). Pendidikan yang berkualitas akan berhasil diwujudkan apabila didukung dengan proses pembelajaran yang juga berkualitas (Aswita, 2015). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran dengan metode konvensional tidak lagi dianggap cukup untuk menjawab tantangan tersebut. Di sinilah peran pembelajaran inovatif menjadi sangat penting (Widya et al., 2020).

Pembelajaran inovatif tidak hanya menawarkan metode yang berbeda dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mendorong pemikiran kritis, kreativitas, dan kolaborasi - keterampilan yang penting dalam

menghadapi kompleksitas dunia modern (Silalahi & Kristina Sinaga, 2022). Dengan memanfaatkan teknologi, kolaborasi antar-siswa, dan pendekatan berbasis proyek, pembelajaran inovatif menyediakan wadah yang stimulatif bagi siswa untuk menjelajahi, bereksperimen, dan belajar secara mandiri (Purwadhi, 2019).

Pendidik mempunyai peran yang besar dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif serta inovatif (Herman et al., 2023). Pendidik yang mampu menguasai proses pembelajaran inovatif akan menggerakkan proses pembelajaran untuk membentuk kreativitas, serta mengembangkan potensi peserta didik agar terwujudnya perubahan perilaku yang sesuai dengan yang diharapkan (Mustami, 2015). Pembiasaan proses pembelajaran yang inovatif juga akan mampu membentuk kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Oviyanti, 2013). Dengan begitu mereka akan mampu menggunakan penalaran yang jelas dalam memahami suatu hal dan juga akan

lebih mudah dalam mengambil keputusan serta membuat pilihan (Silalahi et al., 2021). Hal ini dapat terjadi karena mereka memiliki pemahaman yang baik terhadap persoalan yang dihadapi. Kemampuan untuk mengidentifikasi dan menemukan pertanyaan yang relevan juga dapat membantu dalam menyelesaikan masalah dengan lebih efektif (Purwadhi, 2019). Salah satu langkah yang bisa dilakukan dalam mewujudkan pembelajaran inovatif adalah dengan melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ajar berbasis digital akan membuat peserta didik menjadi lebih mandiri, kritis dan komunikatif (Irwan et al., 2019). Media ajar digital juga bisa meningkatkan performa belajar peserta didik. Salah satu media belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah platform Kahoot! (Inggriyani et al., 2020). Kahoot! merupakan sebuah aplikasi kuis atau permainan yang dapat diakses oleh pengguna melalui perangkat android atau laptop. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membangun visualisasi yang kuat. Kahoot! membantu dalam mendemonstrasikan konsep-konsep secara visual kepada siswa sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan efektif (Sulistiyawati et al., 2021).

Pemanfaatan platform Kahoot! dalam proses pembelajaran akan membantu pendidik dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran dengan lebih interaktif dan menarik (Warsihna & Ramdani, 2020). Hal tersebut karena platform ini berbasis permainan dan nantinya pendidik juga dapat melihat hasil evaluasi pembelajaran secara langsung. Penggunaan Kahoot! dengan mode *multiplayer* memungkinkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sosial mereka di dalam kelas melalui permainan. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional peserta didik dengan membantu mereka dalam membangun kemampuan berkompetisi dan bekerja sama secara tim (Rofiyarti, 2017).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulistiyawati et al. (2021) menjelaskan bahwa penggunaan platform Kahoot! dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik, serta dapat membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Zoebaidha (2020) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan melibatkan platform Kahoot! efektif dalam membuat hasil belajar menjadi lebih efektif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Alfansyur (2019) juga menunjukkan hasil yang positif, dimana pemanfaatan aplikasi Kahoot! dalam proses pembelajaran mampu memotivasi peserta didik dalam proses pembelajarannya, hal tersebut karena penggunaan Kahoot! mampu menantang peserta didik untuk dapat bersaing secara sehat dengan rekan sekelasnya. Pelaksanaan pembelajaran inovatif menggunakan bantuan Kahoot! mengharuskan pendidik untuk menyediakan soal-soal yang akan dijadikan *game*/kuis di kelas. Namun fakta di lapangan pendidik mungkin saja kerepotan dalam menyediakan soal-soal ditengah pekerjaan mengajar, apalagi diminta untuk menyediakan dalam waktu yang relatif cepat (Gala et al., 2021). Hal ini dapat menjadi hambatan pendidik dalam memilih dan menggunakan Kahoot sebagai media bantu dalam membangun suasana ceria di kelas. Maka dari itu diperlukan bantuan untuk pendidik dalam menyediakan soal-soal yang berhubungan dengan materi ajar mereka. Bantuan ini bisa didapatkan *artificial intelligence* (AI) yang dikembangkan oleh Google yaitu Google Bard (Aydın, 2023).

Google Bard adalah *Artificial Intelligence (AI)* yang dapat digunakan dalam menyediakan hal yang kita butuhkan dengan beberapa kalimat perintah yang jelas. Bard dirancang untuk memahami bahasa manusia, memberikan respons, menjawab pertanyaan, dan menyediakan layanan berbasis teks kepada pengguna. Fitur-fitur yang dimiliki Google Bard sangat bervariasi seperti eksplorasi teks dalam berbagai format, kemampuan dalam

membaca gambar, dukungan Bahasa Indonesia dan penyimpanan percakapan.

Pendidik dapat memulai penggunaan Google Bard melalui link <https://bard.google.com/> dan memberikan kalimat perintah mengenai persyaratan soal yang dibutuhkan untuk kuis Kahoot!. Google Bard akan memberikan soal yang bisa digunakan oleh pendidik untuk kuis Kahoot!. Tentunya pendidik harus memeriksa ulang mengenai kevalidan soal dan jawaban yang diberikan oleh Google Bard. Google Bard memiliki akses sumber data online dari mesin pencari Google sehingga lebih *real time*. Hal ini memberikan keuntungan dalam ranah kebaruan konteks materi para pendidik. Penggunaan Google Bard oleh para pendidik dapat mempermudah pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Kahoot dengan soal-soal terbaru. Google Bard yang berbasis AI atau kecerdasan buatan ini merespons perintah melalui teks (*prompt*) dengan hasil yang natural layaknya manusia serta memiliki intensi sesuai maksud dan tujuan tertentu yang dibutuhkan (Afgiansyah, 2023).

Pelaksanaan pembelajaran inovatif menggunakan Kahoot berbantuan Google Bard penting diterapkan oleh para pendidik sebagai solusi dalam mencegah rendahnya motivasi siswa (Wulanjani et al., 2022). Ketertarikan siswa dapat meningkat melalui game yang dilakukan di kelas (Yulita & Rizka, 2021). Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pelatihan pendidik dalam membuat media pembelajaran Kahoot! berbantuan Google Bard. Implikasi dari penelitian ini adalah para pihak yang terlibat dalam pelatihan ini dapat mengaplikasikan bahkan memodifikasi media Kahoot dan Google Bard dengan komponen lain yang menambah daya tarik pembelajaran.

Selain itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta terhadap penggunaan platform pembelajaran digital, khususnya Kahoot! dan Bard, dalam rangka meningkatkan

kualitas pembelajaran IPA di sekolah-sekolah di Tangerang Selatan.

## METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan melakukan pemberdayaan terhadap para pendidik yang tergabung dalam MGMP Matematika dan IPA di Tangerang Selatan. Sebanyak 19 pendidik berpartisipasi dalam kegiatan ini yang. Bagi mereka, kegiatan ini sangat penting untuk meningkatkan keterampilan digital pendidik, meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan meningkatkan mutu pendidikan. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 22 Juli 2023 dan dilaksanakan secara tatap muka. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi:

1. Asesmen Diagnostik: Tim PkM menggunakan platform Kahoot! untuk menyusun 10 pertanyaan diagnostik yang dirancang dalam skema quiz. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dikelompokkan dalam tiga kategori untuk mendiagnosis pemahaman awal peserta terhadap penggunaan Kahoot!. Hasil asesmen diagnostik memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman peserta terhadap fitur dan penggunaan Kahoot!.
2. Sesi Pemaparan Materi: Tim PkM memberikan pemaparan materi tentang fitur-fitur utama di Kahoot!, cara mengakses *game*, langkah-langkah praktis dalam membuat *game*, serta penjelasan tentang cara melihat hasil permainan Kahoot! dan penyusunan pertanyaan dengan bantuan Bard. Sesi ini bertujuan untuk memperluas pemahaman peserta terhadap fungsi-fungsi Kahoot! yang mungkin belum sepenuhnya dikuasai.
3. Pendampingan Intensif: Tim PkM memberikan bimbingan langsung kepada peserta dalam mengatasi kendala teknis, seperti pembatasan karakter dalam pembuatan soal di Kahoot!, penggunaan Bard, dan pembuatan soal yang efektif. Melalui sesi konsultasi individual, peserta

diberikan panduan praktis, contoh konkret, dan tips untuk mengoptimalkan penggunaan Kahoot! berbantuan Bard.

4. Evaluasi dan Refleksi: Kegiatan ditutup dengan sesi evaluasi dan refleksi dari para peserta. Para peserta diminta untuk menilai sejauh mana mereka merasa percaya diri dalam menggunakan Kahoot! berbantuan Bard untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA, serta seberapa paham mereka dalam menggunakan fitur-fitur dalam Kahoot! dan Bard. Hasil evaluasi ini menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam pelatihan yang akan datang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pemberdayaan bagi para pendidik telah dilaksanakan dengan fokus untuk memberikan pelatihan mengenai pembuatan Quiz Kahoot! dengan bantuan Bard. Peserta pelatihan merupakan para pendidik yang tergabung dalam MGMP Matematika dan IPA di Kota Tangerang Selatan. Para pendidik tersebut memiliki karakteristik umum seperti terlihat pada Tabel 1.

Distribusi peserta pelatihan berdasarkan rentang usia menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Mayoritas peserta berusia antara 31 hingga 50 tahun, dengan porsi tertinggi berada pada rentang usia 31-40 tahun. Namun, terdapat juga peserta yang berusia di atas 50 tahun, yang memiliki pengalaman mengajar yang lebih luas tetapi juga mungkin memiliki tantangan tersendiri dalam mengadopsi teknologi pembelajaran baru. Sausan dkk. (2023) menyatakan bahwa pendidik yang berusia 45-54 tahun masih mengalami kekurangan kepercayaan diri dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran karena terbatasnya pengetahuan mereka.

**Tabel 1. Karakteristik Peserta Pelatihan**

Variabel		$\Sigma$	%
Jenis kelamin	Laki-laki	7	36,84
	Perempuan	12	63,16
Rentang usia (tahun)	21-30	2	10,53
	31-40	8	42,10
	41-50	7	36,84
	51-60	2	10,53
Lama mengajar (tahun)	6-10	3	15,79
	11-15	15	78,95
	16-20	1	5,26
Mata Pelajaran	Matematika	8	42,10
	IPA	11	57,90

(Sumber: Hasil Analisis Tim Abdimas, 2023)

Sejalan dengan lamanya mengajar, mayoritas peserta memiliki pengalaman mengajar antara 11 hingga 15 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan memiliki pengalaman yang cukup dalam dunia pendidikan, yang dapat menjadi modal penting dalam memahami, mengimplementasikan, serta mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, memberikan pelatihan dan bimbingan literasi digital kepada pendidik agar meningkat kompetensi dan kualitasnya merupakan prioritas utama (Arif Wicagsono, 2022).

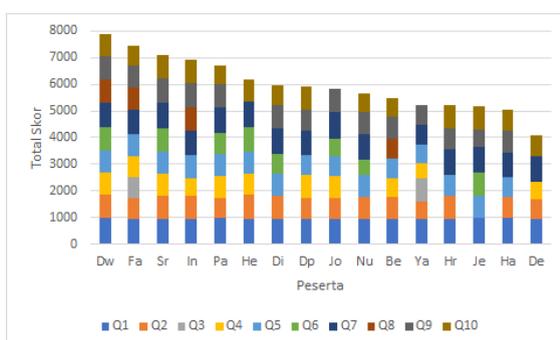
### a. Pelaksanaan Asesmen Diagnostik

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemberdayaan bagi para pendidik yang tergabung dalam MGMP Matematika dan IPA di Tangerang Selatan telah dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2023. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring agar peserta dapat memperdalam pemanfaatan platform pembelajaran berbasis *game*, Kahoot! dan *chatbot* interaktif Bard. Sebagai langkah diagnostik dan evaluatif, peserta diminta mengisi kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan (Kishore et al., 2021).

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) menjalankan asesmen diagnostik dengan menghadirkan 10 pertanyaan yang

dibuat dalam skema quiz pada platform Kahoot!. Soal-soal tersebut dirancang dengan tiga kategori yang berbeda untuk mendiagnosis pemahaman awal peserta dalam menggunakan Kahoot!. Kategori pertama, mencakup pertanyaan-pertanyaan seperti Q1 yang menilai pemahaman peserta tentang kemampuan Kahoot! dalam membantu guru membuat kuis yang menyenangkan dan interaktif. Kategori kedua, ditandai dengan pertanyaan seperti Q4 dan Q5, mengevaluasi pemahaman peserta tentang langkah-langkah praktis dalam membuat dan mengelola kuis di Kahoot!, termasuk cara membuat akun dan pertanyaan yang menarik.

Kategori ketiga, melibatkan pertanyaan-pertanyaan seperti Q7 dan Q10, menilai pemahaman peserta tentang fitur-fitur pada Kahoot!, termasuk kemampuan menambahkan gambar atau video ke pertanyaan, serta pemanfaatan data hasil untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Menurut (Azis & Lubis, 2023) dengan jumlah soal sebanyak 10, termasuk tipe pilihan ganda dan benar-salah, asesmen diagnostik ini dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif tentang tingkat pemahaman awal peserta terhadap Kahoot!. Hasil asesmen diagnostik secara lengkap terlihat pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Hasil Asesmen Diagnostik Peserta**

(Sumber: Hasil Analisis Tim Abdimas, 2023)

Hasil asesmen diagnostik peserta pelatihan menunjukkan variasi skor, dengan skor tertinggi mencapai 7858 dan skor terendah sebesar 4089. Baszuk & Heath (2020)

menyatakan bahwa skor dalam platform Kahoot! diperoleh berdasarkan kombinasi ketepatan dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan *games*. Gambar 1 mengungkapkan bahwa peserta pelatihan menunjukkan tingkat pemahaman dan kecepatan yang beragam dalam menggunakan Kahoot!.

Pertanyaan yang paling sulit dalam asesmen terletak pada Q3, yang menghadirkan tipe pertanyaan *true/false* mengenai fitur tipe *games* di Kahoot!. Hanya 13% dari total peserta yang berhasil menjawab dengan tepat dan cepat, menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap fitur tertentu di Kahoot! perlu ditingkatkan. Disamping itu, pertanyaan tersulit kedua terdapat pada Q8, yang merupakan tipe pertanyaan quiz tentang cara pendidik dan peserta didik mengakses Game Kahoot!. Meskipun pertanyaan ini bukan *true/false*, hanya sebagian kecil peserta (25%) yang mampu menjawab dengan akurat dan cepat.

Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat kebutuhan untuk fokus pada pemahaman lebih mendalam terkait fitur-fitur spesifik di Kahoot! dan cara akses ke *game* tersebut. Atherton (2018) menegaskan bahwa guru perlu meningkatkan kemampuan pedagogi digital mereka seiring dengan tanggung jawab yang harus dijalankan dengan teliti. Dengan memahami ketidakmampuan yang muncul dalam asesmen diagnostik ini, tim PkM merancang sesi berikutnya dengan penekanan khusus pada bagian-bagian yang perlu diperbaiki, guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan penggunaan Kahoot! di antara peserta.

## b. Pelaksanaan Sesi Pemaparan Materi

Setelah selesai dilaksanakannya asesmen diagnostik, kegiatan dilanjutkan dengan sesi pemaparan materi oleh tim PkM. Tim PkM secara khusus menekankan pada fitur-fitur utama di Kahoot!, mulai dari cara pendidik dan peserta didik mengakses *game* hingga langkah-langkah praktis dalam membuat *game* di *platform* tersebut. Sesi ini

juga mencakup penjelasan tentang bagaimana melihat hasil permainan Kahoot! dan memberikan panduan tentang penyusunan pertanyaan dengan bantuan Bard.

Pemaparan materi bertujuan untuk memperluas pemahaman peserta terhadap fungsi-fungsi Kahoot! yang mungkin belum sepenuhnya dikuasai. Tim PkM memberikan tutorial langkah-demi-langkah, memberikan panduan praktis, dan menjawab pertanyaan peserta. Keberadaan Bard dalam sesi tersebut juga memperkaya pengalaman dengan memberikan pandangan lebih bagi pendidik dalam menggunakan teknologi pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran, terutama dalam menyusun alat evaluasi pembelajaran.

### c. Pelaksanaan Pendampingan Intensif

Penggunaan Kahoot! dan Bard oleh pendidik memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktif di Kahoot!, pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Bard, sebagai pendukung teknologi, memberikan alat bantu dalam penyusunan pertanyaan yang lebih efektif dan relevan (Annas et al., 2024).

Para peserta pelatihan menghadapi sejumlah kendala selama sesi pelatihan. Salah satu kendala utama adalah terkait dengan sinyal dan kuota internet yang terbatas, yang kadang-kadang mengganggu kelancaran akses ke platform Kahoot! dan Bard. Selain itu, pembatasan karakter dalam pembuatan soal di Kahoot! menjadi tantangan tersendiri, terutama karena pembuat soal hanya diperbolehkan menggunakan maksimal 120 karakter, sehingga mencari kata-kata yang tepat dan ringkas menjadi hal yang rumit (Husi n & Azmuddin, 2022).

Ketika menulis perintah soal di Bard, peserta juga harus memastikan agar kata-kata yang digunakan lebih signifikan untuk memastikan pemahaman yang tepat. Selain itu, bentuk soal juga menjadi hal penting, di mana

peserta harus mampu menggunakan kata-kata dan kalimat yang mudah dipahami oleh Bard untuk membuat soal di Kahoot!.



**Gambar 2. Pendampingan Peserta**  
(Sumber: Dokumen Tim Abdimas, 2023)

Untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi peserta, tim PkM dapat memberikan solusi melalui pendampingan intensif seperti pada Gambar 2. Fasilitator tim PkM memberikan bimbingan langsung kepada peserta dalam mengatasi kendala teknis seperti pembatasan karakter, pembuatan soal, dan penggunaan Bard. Melalui sesi konsultasi individual, fasilitator memberikan panduan praktis, contoh konkret, dan tips untuk mengoptimalkan penggunaan Kahoot! berbantuan Bard. Peserta juga aktif berbagi pengalaman dan solusi dengan peserta lainnya sehingga mereka dapat bersama-sama mengatasi kendala tersebut. Dengan pendekatan kolaboratif, peserta menjadi lebih percaya diri dan terampil dalam menerapkan Kahoot! dan Bard dalam pelatihan (Badlishah & Abdul Majid, 2015).

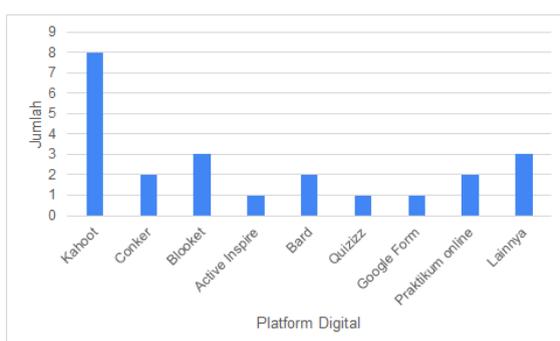
### d. Evaluasi dan Refleksi

Sesi akhir pelatihan ditutup dengan kegiatan evaluasi dan refleksi dari para peserta, yang memberikan gambaran yang sangat positif terkait pemanfaatan Kahoot! berbantuan Bard dalam pembelajaran IPA. Pertama, para peserta diminta untuk menilai sejauh mana mereka merasa percaya diri dalam menggunakan Kahoot! berbantuan Bard untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Hasil evaluasi menunjukkan

skor rata-rata sebesar 4,6/5, dengan kategori "sangat baik". Hal ini menandakan bahwa peserta memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi terhadap kemampuan mereka dalam mengimplementasikan platform Kahoot! dan Bard dalam pembelajaran IPA.

Selanjutnya, peserta diminta untuk menilai seberapa paham mereka dalam menggunakan fitur-fitur dalam Kahoot! dan Bard. Hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,1/5, dengan kategori "baik". Meskipun peserta memberikan penilaian yang tinggi, hasil ini memberikan potensi untuk pengembangan lebih lanjut dalam pemahaman terhadap fitur-fitur tersebut.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi dan refleksi berdasarkan *feedback* dari para peserta mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk menerapkan Kahoot! berbantuan Bard pada pembelajaran serta pemahaman mereka terhadap fitur-fitur yang disediakan. Namira Aulia et al., (2020) memberikan penguatan bahwa evaluasi dan refleksi bisa menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam pelatihan yang akan datang. Penguatan tersebut dapat difokuskan pada pemahaman dan penerapan praktis dalam pembelajaran sehari-hari.



**Gambar 3. Preferensi Platform Pembelajaran**

(Sumber: Hasil Analisis Tim Abdimas, 2023)

Gambar 3 menunjukkan variasi dalam preferensi peserta terkait *platform* digital untuk pembelajaran IPA. Kahoot! mendominasi dengan jumlah jawaban terbanyak, menunjukkan popularitasnya sebagai alat pembelajaran interaktif. BlooKet juga mencatat

angka yang signifikan menunjukkan minat peserta dalam *platform* ini. Sedangkan Conker dan Bard masing-masing mencatat 2 jawaban, menunjukkan harapan peserta untuk menguasai kedua *platform* tersebut. Jawaban lainnya mencakup Active Inspire, Quizizz, Google Form, dan Praktikum Online, masing-masing dengan 1 jawaban, menunjukkan keberagaman minat peserta terhadap berbagai *platform* digital. Hal ini menjadi landasan penting dalam merancang program pelatihan di waktu mendatang yang responsif terhadap kebutuhan dan preferensi peserta, dengan fokus pada *platform* yang paling diminati.

## SIMPULAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pemberdayaan pendidik di Tangerang selatan melalui pelatihan pembuatan quiz Kahoot! Peserta dapat memahami dengan baik dan kegiatan berjalan dengan lancar. Tahap penyusunan, pelaksanaan dan penilaian dengan menggunakan aplikasi kahoot! Dapat dipahami dengan baik oleh para peserta pelatihan. Pelatihan ini memberikan dampak positif bagi guru-guru. Pada hasil pendampingan, peserta pelatihan sudah mulai mampu menyusun dan memanfaatkan penilaian pembelajaran, sehingga rubrik penilaian sudah mulai diimplementasikan dalam melakukan evaluasi terhadap siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afgiansyah, A. (2023). Artificial Intelligence Neutrality: Framing Analysis of GPT Powered-Bing Chat and Google Bard. *Jurnal Riset Komunikasi*, 6(2), 179–193. <https://doi.org/10.38194/jurkom.v6i2.908>
- Alfansyur, A. (2019). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Kajian Teori Dan Praktik PKN*, 6(2), 208–216.
- Annas, A. N., Wijayanto, G., Cahyono, D., Safar, Muh., & Ilham, I. (2024). Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi Artificial

- Intelligences (AI). *Journal of Human And Education*, 4(1), 332.
- Arif Wicagsono, M. (2022). Strategi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Guru Era Revolusi Industri 4.0 di SMP Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal PAKAR Pendidikan*, 20(2), 50–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/pakar.v20i2.252>
- Aswita, D. (2015). Identifikasi Masalah yang Dihadapi Guru Biologi dalam Pelaksanaan Pembelajaran pada Materi Ekosistem. *Biotik: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 3(1), 63–68.
- Atherton, P. (2018). ATHERTON: MORE THAN JUST A QUIZ-HOW KAHOOT! CAN HELP TRAINEE TEACHERS UNDERSTAND THE LEARNING PROCESS. In *Cumbria* (Vol. 10, Issue 2).
- Aydm, Ö. (2023). Google Bard Generated Literature Review: Metaverse. *Journal of AI*, 7(1), 1–14.
- Azis, A. C. K., & Lubis, S. K. (2023). ASESMEN DIAGNOSTIK SEBAGAI PENILAIAN PEMBELAJARAN DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 20–29. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i2.6202>
- Badlishah, S., & Abdul Majid, A. H. (2015). Collaborative Learning via Sharing Session towards Achieving Training Effectiveness in Negotiation Education. *Journal of Business and Social Review in Emerging Economies*, 1(2), 61–68. <https://doi.org/10.26710/jbsee.v1i2.8>
- Baszuk, P. A., & Heath, M. L. (2020). Using Kahoot! to increase exam scores and engagement. *Journal of Education for Business*, 95(8), 548–552. <https://doi.org/10.1080/08832323.2019.1707752>
- Gala, A., Hafid, A., & Sudirman. (2021). Analisis Kesulitan Guru Dalam Merancang Pembelajaran Tematik di Kelas Tinggi SDN 71 Maccini Kabupaten Soppeng. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 407–415.
- Herman, Silalahi, D. E., & Kristina Sinaga, Y. (2023). Collaborative Teacher and Students Sebagai Realisasi Pembelajaran Inovatif. *Journal of Community Engagement*, 4(1), 267–272.
- Husin, M. Z. M., & Azmuddin, R. A. (2022). Learner Engagement in Using Kahoot! within a University English Proficiency Course. *Educational Process: International Journal*, 11(2), 167–180. <https://doi.org/10.22521/edupij.2022.112.9>
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59–64. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Irwan, Irwan, Z. F. L., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95.
- Kishore, K., Jaswal, V., Kulkarni, V., & De, D. (2021). Practical Guidelines to Develop and Evaluate a Questionnaire. *Indian Dermatology Online Journal*, 12(2), 266–275. [https://doi.org/10.4103/idoj.IDOJ\\_674\\_20](https://doi.org/10.4103/idoj.IDOJ_674_20)
- Mustami, M. K. (2015). Model SM2CL untuk Pembelajaran Biologi yang Inovatif. *Jurnal Biotek*, 3(1).
- Namira Aulia, R., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). PERANAN PENTING EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal BELAINDIKA*, 01(01), 1–9.
- Oviyanti, F. (2013). Tantangan Perkembangan Pendidikan Keguruan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2).
- Purwadhi. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Mimbar Pendidikan: Jurnal Indonesia Untuk Kajian Pendidikan*, 4(1), 21–34. <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbardi k>

- Rofiyarti, F. (2017). Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Prancis pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK DKI Jakarta. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3a), 72–77.
- Sausan, I., Jamaludin, Kartika, E. F. R., Suciana, D., & Wijayanti, S. W. (2023). Exploring Chemistry Teacher's TPCCK in Rasch Model: A Point of View from Difference of Teaching Stage, Gender, and Ages. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(10), 7935–7943. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.4297>
- Silalahi, D. E., & Kristina Sinaga, Y. (2022). *Collaborative Teacher and Students Sebagai Realisasi Pembelajaran Inovatif*.
- Silalahi, D. E., Sihombing, P. S. R., Herman, & Purba, L. (2021). High Order Thinking Skill (HOTS) Questions on Learners' Writing Ability of Report Text at EFL of FKIP Universitas HKBP Nommensen. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 17–32.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Septi Nur Afifah, D., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika*, 15(1).
- Syofyan, H., & Ismail, D. (2018). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif dalam Pembelajaran IPA Innovative and Interactive In Science Learning. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 65–74.
- Warsihna, J., & Ramdani, Z. (2020). SIGNIFIKANSI KAHOOT!: INTERAKSI MANUSIA DAN MESIN DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 154. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p154-167>
- Widya, A., Pendidikan Dasar FAKULTAS DHARMA ACARYA, J., & Dewa Gede Purwitha SMP Negeri, O. (2020). Model Pembelajaran Flipped Classroom Sebagai Pembelajaran Inovatif Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5. <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW>
- Wulanjani, A. N., Arvianti, G. F., & Yuniarti, S. S. (2022). PELATIHAN LITERACYCLOUD.ORG SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PARA GURU SD DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 501. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i3.37444>
- Yulita, I. N., & Rizka, Y. (2021). PEMBERDAYAAN GURU MELALUI PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 494. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i3.34451>
- Zoebaidha, S. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PREZI DAN KAHOOT SERTA PEMBERIAN REWARD SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 213. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p213-233>