

**Workshop Manajemen Evaluasi Pembelajaran  
Menggunakan Media Kahoot di Pondok Pesantren Al  
Musthofawiyah, Bogor**  
**Hery Muljono<sup>1</sup>, Ahmad Diponegoro<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran,  
Jakarta Selatan, Kode Pos 12790  
Email: [herymuljono@uhamka.ac.id](mailto:herymuljono@uhamka.ac.id)

**Abstrak**

Pondok Pesantren Al Musthofawiyah, Bogor baru berdiri sekitar 9 tahun yang lalu. Dengan fakta ini, salah satu yang kurang dalam manajemen mutu pembelajaran adalah kurangnya diikutsertakan pelatihan para guru dalam berbagai topik pelatihan baik peningkatan kualitas pengajaran maupun pemahaman dan kemahiran menggunakan variasi media evaluasi hasil belajar. Dengan demikian, diperlukan suatu kegiatan untuk membekali para guru dalam meningkatkan kemampuan pengajaran, maupun kemampuan para guru dalam aspek evaluasi pembelajaran. Hal ini diperlukan, agar kualitas proses dan hasil pembelajaran peserta didik di Pondok Pesantren Al Musthofawiyah dapat terukur dan makin menggambarkan kualitas lulusannya baik ditinjau dari aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Berdasarkan hal di atas, maka permasalahan mendasar adalah belum meratanya pengetahuan, pemahaman maupun keterampilan para guru dalam menggunakan variasi media evaluasi pembelajaran dalam melaksanakan tugas mengajar sehari-hari. Dampak yang terjadi, dalam pengajaran para guru kepada peserta didik menghasilkan kejenuhan dan monoton, sehingga mengakibatkan kurang bergairahnya semangat belajar peserta didik, yang berdampak terhadap prestasi belajar yang dihasilkan belum maksimal. Oleh karena itu diperlukan suatu kegiatan pengabdian masyarakat bagi para guru yang berjudul manajemen evaluasi pembelajaran *kahoot*. Pada kegiatan *workshop* Manajemen Evaluasi Pembelajaran dengan Media *Kahoot* terdapat empat tahap, yakni: tahap pengondisian, tahap eksplorasi, tahap elaborasi dan tahap konfirmasi. Kelemahan di Pesantren Al Musthofawiyah tidak diperkenankan para peserta didik membawa laptop, gadget atau perlengkapan IT lainnya. Dengan kondisi tersebut, para guru mengkondisikan para peserta didik dalam evaluasi pembelajaran dengan media *kahoot* dilakukan di ruang Laboratorium Komputer.

**Kata kunci:** Manajemen, Evaluasi, Kahoot

**Abstract**

Pondok Pesantren Al Musthofawiyah, Bogor was only established about 9 years ago. With this fact, one thing that is lacking in the management of learning quality is the lack of inclusion of training for teachers in various training topics, both improving the quality of teaching and understanding and proficiency in using a variety of media to evaluate learning outcomes. Thus, an activity is needed to equip teachers in improving teaching abilities, as well as the ability of teachers in the aspect of learning evaluation. This is necessary, so that the quality of the process and learning outcomes of students at the Al Musthofawiyah Islamic Boarding School can be measured and further illustrate the quality of its graduates in terms of knowledge, attitudes and skills. Based on the above, the fundamental problem is the unequal knowledge, understanding and skills of teachers in using variations of instructional evaluation media in carrying out daily teaching tasks. The impact that occurs, in teaching teachers to students produces boredom and monotony, resulting in less enthusiasm of students' enthusiasm for learning, which has an impact on the resulting learning achievement is not optimal. Therefore we need a community service activity for teachers entitled *kahoot* learning evaluation management. In the Learning Evaluation Management workshop with *Kahoot* Media, there are four stages, namely: the conditioning stage, the exploration stage, the elaboration stage and the confirmation stage. Weaknesses at the Al Musthofawiyah Islamic Boarding School are not allowed for students to bring laptops, gadgets or other IT equipment. Under these

conditions, the teachers condition the students in evaluating learning using kahoot media in the computer laboratory room.

**Keywords:** Management, Evaluation, Kahoot

## **PENDAHULUAN**

Pondok Pesantren Al Musthofawiyah, yang terdiri dari 3 (tiga) lembaga pendidikan, yakni SMPIT, SMAIT dan SMKIT baru berdiri sekitar 9 tahun yang lalu. Visi Pondok pesantren ini, menjadi pondok pesantren terbaik yang menghasilkan calon-calon pemimpin masa depan yang memiliki IMTAQ, menguasai IPTEK, terampil, mandiri dan peduli. Dengan demikian, untuk mencapai visi tersebut, perlu ada pembekalan para guru dalam meningkatkan kemampuan pengajaran maupun kemampuan melaksanakan evaluasi hasil belajar secara transparan, akuntabel dan berkualitas. Berdasarkan hasil survey, di dapat data, masih terdapat kelemahan pelaksanaan manajemen pembelajaran dan hasil belajar di pondok pesantren ini.

Sebagai contoh, di SMPIT Al Musthafawiyah, Bogor, para guru belum seluruhnya memiliki kompetensi dasar pengajaran. Hal ini dimungkinkan, karena hanya sebageian kecil para guru berasal dari Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan ilmu keguruan, sehingga mereka masih minim memiliki kompetensi mengajar dan evaluasi pembelajaran. Belum lagi, pengalaman mengajar para guru pada umumnya masih minim. Dari paparan dan permasalahan di atas, maka diperlukan *Workshop* Manajemen Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Media *Kahoot* sebagai salah satu upaya agar terjadi peningkatan kemampuan mengajar dan kemampuan evaluasi pembelajaran bagi para guru. *Workshop* ini akan berdampak terhadap peningkatan kualitas pengajaran para guru dan dapat diaplikasikan oleh para guru dalam mengukur proses dan hasil pembelajaran peserta didik di Pondok Pesantren Al Musthofawiyah, Bogor. Evaluasi pembelajaran dapat terukur dan menggambarkan kualitas prestasi belajar para peserta didik baik ditinjau dari aspek pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*) maupun sikap (*attitude*).

## **MASALAH**

Permasalahan mendasar dilaksanakan pengabdian masyarakat ini adalah belum meratanya pengetahuan, pemahaman maupun keterampilan para guru dalam menggunakan variasi media evaluasi pembelajaran dalam melaksanakan tugas mengajar sehari-hari. Hal ini akan berdampak terhadap semangat belajar para peserta didik. Dampak lainnya adalah memungkinkan belum terjadi peningkatan prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diadakan *workshop* manajemen evaluasi pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media *kahoot* sebagai salah satu upaya, agar terjadi peningkatan kemampuan media evaluasi pembelajaran para guru di lingkungan Pondok Pesantren Al Musthafawiyah, Bogor, Jawa Barat. Hal ini dimungkinkan, karena media *kahoot*, sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran bersifat praktis, obyektif dan menarik.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan *Workshop* Manajemen Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Media *Kahoot* dimulai dari *sharing knowledge*, tentang bagaimana konsep dan *best practice* dalam menggunakan Media *Kahoot*. *Kahoot* adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan teknologi pendidikan di dalam sekolah dan institusi pendidikan lainnya. *Kahoot* berupa aplikasi permainan, *quiz* pilihan ganda, ataupun pendapat dan opini publik peserta didik atau anggota institusi yang dilakukan secara online melalui web browser.

Dengan *workshop* ini akan terjadi peningkatan kreatifitas para guru dan mampu meningkatkan kualitas serta perubahan sikap serta *skill* guru dalam membangun *quality learning*, dan akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Bentuk kegiatan *Workshop* ini dimulai dari Survey kelayakan tempat pelatihan dan kemampuan peserta dalam menggunakan media *kahoot*. Selanjutnya dalam *workshop* tersebut dimulai materi *Manajemen Pembelajaran dan quality learning concept* sebagai materi pembuka. Sebagai inti kegiatan *workshop* ini, dilakukan pemaparan dan praktek Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media

*Kahoot*. Jenis kegiatan workshop ini terbagi menjadi 3 tahap, yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

## PEMBAHASAN

Kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh Pimpinan Pesantren Al Musthafawiyah KH Syamsul Bahri dan ketua pengabdian masyarakat manajemen evaluasi pembelajaran kahoot, Dr. Hery Muljono, S.Pd, M.M. Kedua, penyaji tersebut pada intinya, menyampaikan, bahwa kegiatan pelatihan Manajemen Evaluasi Pembelajaran dengan Media *Kahoot* sangat efektif bagi pengembangan guru dan kemajuan lembaga pendididkan, dalam hal ini Pesantren Al Mushtofawiyah, Bogor. Lebih fokus oleh ketua kegiatan pengabdian masyarakat ini disampaikan, salah satu kelemahan para guru adalah dalam memberikan evaluasi pembelajaran selalu menggunakan media tulis atau paper saja, tanpa menggunakan media IT, agar para peserta didik, melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan semangat, bersungguh-sungguh dan obyektif dalam memberikan jawaban pertanyaan soal. Dengan demikian, akan berdampak terhadap mutu pembelajaran di pesantren tersebut.



**Gambar 1.** Acara pembukaan oleh pimpinan pesantren Al Musthafawiyah dan Ketua Kegiatan Pelatihan Manajemen Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Kahoot

Selanjutnya, rangkaian kegiatan Pengabdian Masyarakat ini terbagi dari tahap pengondisian, tahap eksplorasi, tahap elaborasi dan tahap konfirmasi.

## Kegiatan Awal

Tahap awal dalam kegiatan pelatihan ini adalah pengkondisian yang dilakukan terhadap guru-guru pesantren, yang dilakukan oleh salah satu narasumber, oleh Dr. Hery Muljono, S.Pd, M.M. Hal ini penting untuk dilakukan agar seluruh peserta siap secara psikologis untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Dengan demikian, kegiatan pelatihan akan dapat berlangsung secara efektif. Berdasarkan hasil penelitian awal baru 20 persen para guru memahami media pembelajaran kahoot.

Berikut adalah gambar dari salah satu narasumber yang sedang memberikan pengondisian terhadap peserta pelatihan.



**Gambar 2.** Nara sumber sedang Mengkondisikan Peserta Pelatihan

## Kegiatan Inti

Setelah pengkondisian kegiatan pelatihan dilanjutkan pada tahap eksplorasi dan elaborasi. Pada tahap ini, dimaksudkan untuk menggali beragam informasi tentang pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki peserta. Hal ini penting untuk dilakukan, karena dapat dijadikan landasan bagi narasumber serta fasilitator, agar dapat mengaplikasikan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan teknik yang monoton dan bervariasi untuk merangsang berpikir para peserta didik dalam mengerjakan soal dan obyektifitas hasil evaluasi pembelajaran.

Berikut tergambar pada tahap ini, disampaikan oleh Bapak DR. Hery Muljono, MM dan Andreana Tiarany, ST S.Pd.



**Gambar 3.** Materi Manajemen Evaluasi Pembelajaran dengan media Kahoot

Berbagai pertanyaan kritis tentang pentingnya dan dampaknya model evaluasi dengan media kahoot bagi para siswa disampaikan dalam kegiatan inti ini. Berikut gambar Tanya jawab peserta kegiatan ini.



**Gambar 4.** Tanya jawab

### **Kegiatan Akhir**

Dari kegiatan pelatihan yang sudah dilangsungkan, umumnya peserta telah memahami serta dapat mempraktikkan secara langsung model evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media kahoot. Kelemahan di Pesantren Al Musthafawiyah tidak diperkenankan para peserta didik untuk membawa laptop, gadget atau perlengkapan IT lainnya, maka para guru harus mengkondisikan para siswa untuk dapat mempraktekkan evaluasi pembelajaran dengan media kahoot di

ruang Laboratorium Komputer. Setelah pelatihan terdapat 75 persen para guru memahami kahoot.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari pengabdian masyarakat adalah:

1. Materi Manajemen Evaluasi Pembelajaran dengan media Kahoot cukup menarik minat bagi para guru. Walau dalam workshop diungkapkan kendala para peserta didik tidak diperbolehkan menggunakan computer, membawa handphone dan sejenisnya di pesantren, namun kendala tersebut dapat diatasi dengan pemanfaatan evaluasi pembelajaran kahoot di dalam ruang Laboratorium Komputer.
2. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini terbagi dari tahap pengondisian, tahap eksplorasi, tahap elaborasi dan tahap konfirmasi.
3. Untuk melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media kahoot, dituntut para guru harus menguasai IT.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Cargas, S., Williams, S., & Rosenberg, M. (2017). An approach to teaching critical thinking across disciplines using performance tasks with a common rubric. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 24–37. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.05.005>
- Fun, C. S., & Maskat, N. (2010). Teacher-Centered Mind Mapping vs Student-Centered Mind Mapping in the teaching of accounting at Pre-U level- An action research. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 7(C), 240–246. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.10.034>
- Potter, T. C. S., Bryce, N. V., & Hartley, C. A. (2017). Cognitive components underpinning the development of model-based learning. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25, 272–280. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2016.10.00>

Sukhai, M. A., & Mohler, C. E. (2017). Simulation learning. *Creating a Culture of Accessibility in the Sciences*, 249–255. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-804037-9.00022-X>