

PROGRAM PENGUATAN KOMPETENSI GURU DALAM PENILAIAN DIGITAL MELALUI APLIKASI KAHOOT

PROGRAMME TO STRENGTHEN TEACHERS' COMPETENCIES IN DIGITAL ASSESSMENT THROUGH THE KAHOOT APPLICATION

Fitriyeni ¹, Roiyatul Ruqayah ², Siti Quratul Ain ³, Indah Kurniati ⁴, Chintia Putri Ardy Pramesti ⁵, Syahriadi ⁶

^{1,3,4,5} Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau

² Program Studi Penjaskesrek, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau

⁶ Program Studi Kepelatihan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

e-mail: fitriyeni@edu.uir.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan pada era digital menuntut adanya transformasi dalam seluruh aspek proses pembelajaran, termasuk dalam hal penilaian hasil belajar. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar bagi pendidik untuk menciptakan sistem penilaian yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu platform digital yang dapat digunakan dalam penilaian hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Tujuan kegiatan PKM ini adalah untuk memberikan pendampingan kepada guru-guru menggunakan aplikasi Kahoot sebagai bentuk penilaian pembelajaran berbasis digital. Mitra dalam kegiatan PKM ini adalah SDN 120 Pekanbaru-Riau Metode kegiatan PKM ini adalah berupa pendampingan bagi guru dalam membuat penilaian hasil belajar menggunakan aplikasi Kahoot. Adapun tahapan kegiatan yang dilaksanakan meliputi: perencanaan, pelaksanaan (pemberian materi aplikasi Kahoot, kegiatan praktek membuat penilaian menggunakan aplikasi Kahoot, mempraktekan aplikasi Kahoot yang sudah dibuat guru) serta evaluasi dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh guru mampu mengembangkan penilaian pembelajaran digital menggunakan aplikasi Kahoot. Setiap guru berhasil menyusun satu kuis penilaian yang terdiri atas 10 butir soal sesuai dengan materi pembelajaran. Guru juga mampu untuk mempraktekan menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Kegiatan PKM ini dapat dijadikan Solusi bagi guru-guru di SDN 120 Pekanbaru dalam menghasilkan bentuk penilaian digital yang inovatif, kreatif serta interaktif menggunakan aplikasi kahoot.

Kata kunci: Aplikasi, Kahoot Penilaian digital, Pembelajaran,

ABSTRACT

Education in the digital age requires transformation in all aspects of the learning process, including in terms of learning outcome assessment. Advances in information and communication technology have opened up great opportunities for educators to create more innovative, interactive, and enjoyable assessment systems. One digital platform that can be used in assessing student learning outcomes is the Kahoot application. Kahoot is a game-based application where users can create quizzes, surveys, and interactive discussions. The purpose of this PKM activity is to provide assistance to teachers in using the Kahoot application as a form of digital-based learning assessment. The partner in this PKM activity is SDN 120 Pekanbaru-Riau. The PKM activity method consists of providing assistance to teachers in creating learning outcome assessments using the Kahoot application. The stages of the activity carried out include: planning, implementation (providing Kahoot application material, practical activities in creating assessments using the Kahoot application, practising the Kahoot application created by teachers) as well as evaluation and reflection. The results of the activity showed that all teachers were able to develop digital learning assessments using the Kahoot application. Teachers are also able to practise using the Kahoot application in their teaching. Each teacher successfully compiled an assessment quiz consisting of 10 questions in accordance with the learning material. This PKM activity can serve as a solution for teachers at SDN 120 Pekanbaru in producing digital assessment forms that.

Keywords: Application, Kahoot Digital assessment, Learning

*Correspondance

Received: 2025-11-24; Approved: 2026-02-26; Published: 2026-04-04

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi, termasuk dalam metode penilaian pembelajaran. Salah satu cara yang efektif untuk mendukung pembelajaran abad 21 adalah melalui pemanfaatan aplikasi digital. Namun, kenyataannya, banyak guru masih gugup teknologi, masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi baik dalam proses pembelajaran maupun dalam proses evaluasi pembelajaran. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi digital menyebabkan penilaian pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Salah satu aplikasi digital yang bisa digunakan dalam penilaian pembelajaran adalah dengan menggunakan Kahoot yang menawarkan pendekatan interaktif dan menyenangkan dalam mengevaluasi capaian belajar siswa. Kahoot adalah sebuah permainan yang sederhana namun menghibur, serta mudah digunakan untuk berbagai kebutuhan dalam dunia Pendidikan (Permatasari et al., 2023). Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi, sarana pemberian tugas pembelajaran, atau bahkan sebagai alat hiburan guna menciptakan suasana belajarmengajar yang lebih menyenangkan. Aplikasi Kahoot menawarkan solusi interaktif dan menyenangkan dalam melakukan penilaian berbasis digital (Hermawati & Solihin, 2023). Dengan penggunaan Kahoot, guru dapat menyusun evaluasi yang menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta memperoleh umpan balik belajar secara instan. Sayangnya, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan platform ini menyebabkan potensi teknologi tersebut belum termanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru di SDN 120 menunjukkan sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam merancang asesmen pembelajaran berbasis digital. Penilaian yang digunakan cenderung bersifat konvensional, seperti tes tertulis di kertas dan penugasan manual, sehingga kurang mampu mengakomodasi pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat evaluasi pembelajaran masih tergolong rendah. Guru belum terbiasa menggunakan aplikasi penilaian digital yang dapat memberikan umpan balik secara cepat, akurat, dan menarik bagi siswa. Ketergantungan pada metode konvensional ini tidak hanya berdampak pada kurang optimalnya proses evaluasi pembelajaran, tetapi juga menurunkan motivasi belajar siswa karena penilaian belum dikemas secara inovatif dan kontekstual.

Sehingga disini sebagai mitra kami menawarkan untuk mengadakan kegiatan mengintegrasikan teknologi kedalam penilaian pembelajaran. Adapun aplikasi yang kami tawarkan adalah dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Karena Kahoot sangat cocok digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran. Penilaian ranah pengetahuan sangat efektif dengan menggunakan Kahoot (Nugraha et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut menunjukkan, maka perlu untuk dilakukannya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam menyusun penilaian pembelajaran digital. Pendampingan pembuatan asesmen menggunakan aplikasi Kahoot dipandang relevan sebagai solusi praktis dan aplikatif untuk menjawab permasalahan yang dihadapi guru di SDN 120 Pekanbaru. Melalui kegiatan PKM ini, guru diharapkan mampu mengembangkan instrumen penilaian digital yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Oleh karena itu, pelatihan pembuatan penilaian pembelajaran digital menggunakan aplikasi Kahoot menjadi sangat penting. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang evaluasi berbasis teknologi, memperkaya metode penilaian yang kreatif

dan inovatif, serta mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru SDN 120 Pekanbaru dapat lebih siap menghadapi tantangan pendidikan modern serta mampu mengoptimalkan potensi teknologi dalam mendukung keberhasilan pembelajaran melalui pendampingan pembuatan penilaian pembelajaran digital menggunakan aplikasi Kahoot, kegiatan PKM ini menjadi sangat penting untuk:

1. Meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pendidikan.
2. Mendorong inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah dasar.
3. Membantu sekolah beradaptasi dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang berbasis teknologi.
4. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Dengan demikian, kegiatan PKM ini diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam mengembangkan kualitas penilaian pembelajaran di SDN 120 Pekanbaru, ini dipertegas oleh (Dabet & Nasrah, 2022), bahwa kegiatan pelatihan dapat memperkuat profesionalitas guru. Kegiatan ini juga sekaligus memberikan model penerapan teknologi digital dalam pendidikan dasar. Ini sudah dibuktikan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya: penggunaan Kahoot dalam penilaian dapat mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dikarenakan terdapat kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab soal (Sukmadana, 2024). Meningkatkan literasi digital guru (Buntu et al., 2024). Peningkatan minat belajar siswa menggunakan Kahoot (Averina & Widagda, 2024). Penggunaan aplikasi Kahoot lebih diminati siswa dari quiziz (Muhammad Fathi Nur Fadly & Prima Mutia Sari, 2022). pengetahuan guru dapat ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran digital (Rulyansah et al., 2022).

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SDN 120 Pekanbaru dengan sasaran guru kelas dan guru mata pelajaran. Metode yang digunakan adalah memberikan pengetahuan serta mendampingi guru dalam membuat penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot. Pelaksanaan kegiatan PKM meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Untuk lebih jelasnya berikut rincian kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan PKM ini:

1. Perencanaan

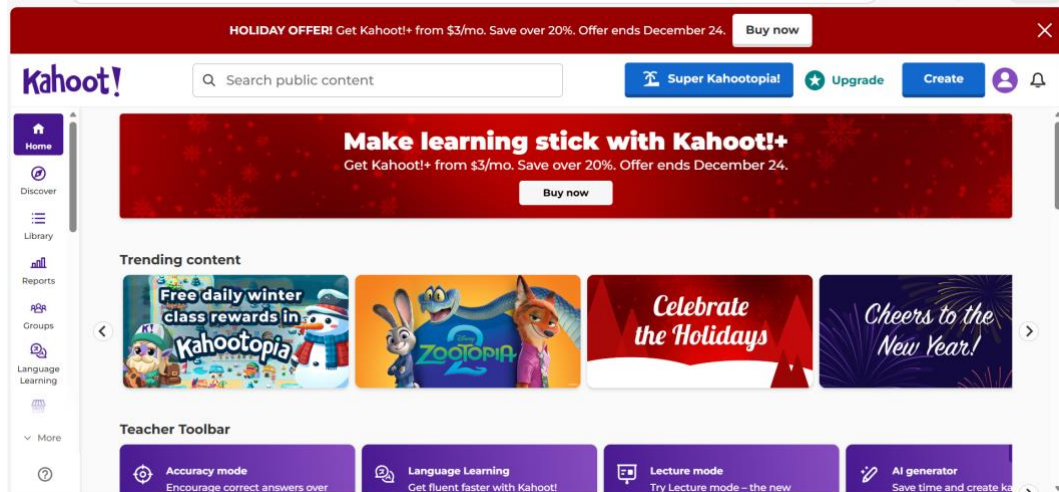
Pada tahapan ini, melakukan observasi kesekolah terhadap kebutuhan sekolah. Selanjutnya ditindaklanjuti dengan menentukan kegiatan PKM yang akan diberikan. Kemudian mempersiapkan kebutuhan dari pelaksanaan kegiatan PKM meliputi: penentuan jadwal, peserta dll.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini meliputi beberapa kegiatan yaitu:

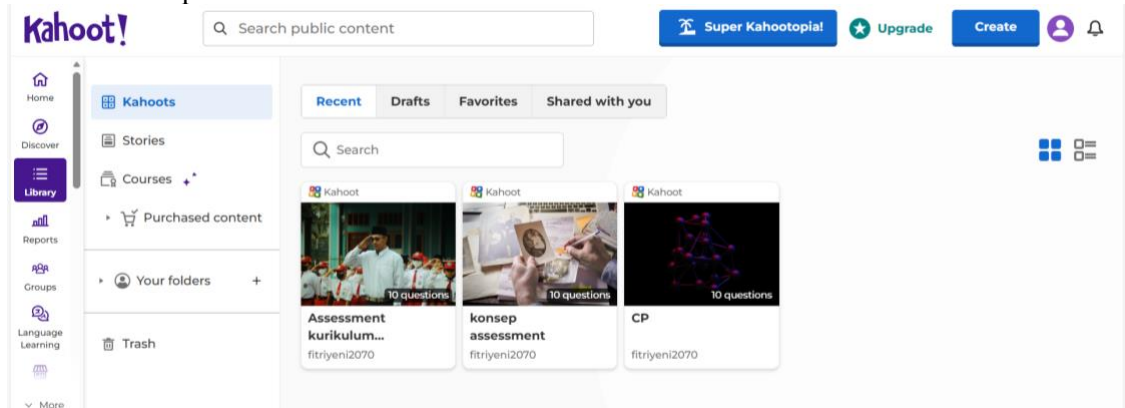
- a. Pemberian materi aplikasi Kahoot

Pemberian materi pembuatan penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot diberikan oleh pemateri ibu Fitriyeni.



Gambar 1 Tools Kahoot untuk Pelatihan

- b. Kegiatan membuat penilaian menggunakan aplikasi Kahoot
 Pada tahap ini dimulai dengan mendaftarkan akun Kahoot sampai dengan memasukkan soal-soal kedalam aplikasi Kahoot.



Gambar 2 Contoh Hasil Pengerjaan

- c. Mempraktekan aplikasi Kahoot yang sudah dibuat guru
 Selesai membuat soal dengan aplikasi Kahoot, guru-guru diminta untuk mencobakan aplikasi Kahoot.
3. Evaluasi dan Refleksi
 Kegiatan ini untuk menilai dan memberikan masukan terhadap aplikasi penilaian pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Kemudian dilakukan refleksi terkait kekurangan dan kelemahan aplikasi yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SDN 120 Pekanbaru. Kegiatan ini dilaksanakan oleh dosen Universitas Islam Riau yaitu oleh ibu Fitriyeni bersama dengan tim anggota PKM. Adapun rincian dari kegiatan PKM ini sebagai berikut:

1. Perencanaan
 Perencanaan kegiatan dimulai dari observasi kesekolah. Kemudian mengidentifikasi terhadap kebutuhan sekolah. Sehingga ditetapkan kebutuhan akan kegiatan PKM yang akan dilaksanakan.
2. Pelaksanaan

- a. Sambutan dari kepala sekolah SDN 120 Pekanbaru
Kegiatan PKM ini dimulai dengan kata sambutan yang disampaikan oleh Kepala Sekolah SDN 120 Pekanbaru yaitu Bapak Padri, S.Pd., M.Pd. dalam kesempatan ini kepala sekolah menyampaikan tentang pentingnya kegiatan PKM ini diikuti dan ucapan terima kasih atas pelaksanaan kegiatan PKM ini di SDN 120 Pekanbaru.



Gambar 3. Sambutan oleh Kepala Sekolah SDN 120 Pekanbaru

- b. Pemberian materi aplikasi Kahoot
Pada kegiatan ini materi pembuatan penilaian pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot disampaikan oleh Ibu Fitriyeni. Pada kegiatan ini materi diberikan dari Langkah awal seperti membuka aplikasi Kahoot pada google, kemudian dilanjutkan dengan create account menggunakan email, sampai memasukan soal kedalam aplikasi, dan diakhiri sampai uji coba menggunakan aplikasi Kahoot dengan soal yang telah selesai dibuat pada aplikasi Kahoot.



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Sekolah SDN 120 Pekanbaru

- c. Kegiatan praktek membuat penilaian menggunakan aplikasi Kahoot
Setelah selesai pemberian materi, dilanjutkan tahap guru membuat penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot. Kegiatan ini berlangsung kurang lebih selama 2 jam. Tahap ini guru didampingi dan diarahkan dari awal sampai kepada tahapan akhir memasukan soal kedalam aplikasi Kahoot.



Gambar 5. Kegiatan Praktek Guru Sekolah SDN 120 Pekanbaru

- d. Mempraktekan aplikasi Kahoot yang sudah dibuat guru
Penilaian pembelajaran yang telah dihasilkan pada aplikasi Kahoot, kemudian dipraktekan langsung oleh beberapa guru sebagai perwakilan untuk melihat keterampilan dan pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi Kahoot secara langsung. Saat satu guru mempraktekan penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot, maka guru-guru yang lain berperan sebagai peserta yang menjawab soal.



Gambar 6. Visualisasi Hasil Pelatihan Sekolah SDN 120 Pekanbaru

3. Evaluasi dan refleksi

Tahap ini pemateri Ibu Fitriyeni beserta seluruh guru-guru melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan PKM. Pada kegiatan ini masih terdapat kekurangan, terutama guru belum terbiasa dalam menggunakan penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi digital, sehingga dalam kegiatan memasukan soal keaplikasi sangat butuh arahan karena sering terjadi kesalahan, kemudian dalam tahap mempraktekan aplikasi Kahoot yang dihasilkan, guru sendiri masih ragu dalam menentukan/memberikan jawaban atas option pada fitur aplikasi Kahoot. Sehingga untuk mengatasi kelemahan ini butuh pembiasaan dalam menerapkan penilaian pembelajaran berbasis digital, salah satunya menggunakan aplikasi Kahoot dalam penilaian pembelajaran.



Gambar 7. Evaluasi dan Tindaklanjut Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada pendampingan pembuatan penilaian pembelajaran digital menggunakan aplikasi Kahoot di SDN 120 Pekanbaru menunjukkan bahwa guru-guru memiliki antusiasme tinggi dalam mempelajari inovasi penilaian berbasis teknologi. Hasil pendampingan memperlihatkan bahwa sebagian besar guru mampu membuat kuis interaktif secara mandiri, memahami fitur-fitur dasar Kahoot, serta mengimplementasikannya sebagai alat asesmen formatif di kelas. Temuan ini sejalan dengan perubahan paradigma pendidikan abad 21 yang menekankan integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik. Kahoot dapat berperan sebagai alat *game-based* yang efektif untuk asesmen digital, karena mendorong guru merancang penilaian yang lebih menarik, efisien, dan mudah diinterpretasi (Arief et al., 2024).

Berdasarkan kegiatan PKM yang telah dilaksanakan di SDN 120 Pekanbaru, menunjukkan bahwa guru-guru menghasilkan bentuk penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot. Sehingga menjadikan guru mampu dalam merancang penilaian berbasis digital. Temuan serupa juga telah dilakukan oleh (Lubis, 2024) yang membuktikan bahwa pelatihan guru menggunakan aplikasi kahoot dapat memperkuat kompetensi pedagogis dan teknis guru. Dengan pemanfaatan aplikasi kahoot guru lebih mudah mengidentifikasi miskonsepsi dan menyesuaikan bentuk pembelajaran (Fakieh et al., 2022).

Kegiatan pendampingan ini juga membantu meningkatkan literasi digital guru yang menjadi salah satu tuntutan Kurikulum Merdeka. Melalui praktik langsung, guru dapat memahami cara membuat akun, mengelola kelas, menyusun pertanyaan, dan menganalisis hasil tes yang diberikan oleh aplikasi Kahoot. Proses ini mendukung temuan (Kusuma et al., 2020) bahwa pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif meningkatkan kompetensi TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge) guru. Dengan meningkatnya kompetensi tersebut, guru lebih percaya diri menggunakan metode digital secara mandiri dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan ini juga terdapat kendala yaitu guru belum terbiasa dalam membuat penilaian berbasis aplikasi digital seperti kahoot. keterbatasan literasi digital sebagian guru masih menjadi tantangan utama. Beberapa guru membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami langkah-langkah teknis seperti membuat akun, mendesain soal, mengelola kuis, hingga membaca laporan hasil asesmen (Sutrisno, et al 2022). Hal ini selaras dengan temuan (Yuliana & Pratama, 2020) yang menyatakan bahwa rendahnya literasi digital guru sekolah dasar menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Ini sejalan dengan temuan (Rahmayana & Halim, 2024) bahwa guru memiliki keterbatasan dalam kemampuan digital. Selanjutnya guru menghadapi kendala ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang

tidak stabil, terutama ketika kuis dilakukan secara langsung di kelas. Beberapa guru harus berbagi perangkat atau menggunakan internet pribadi karena keterbatasan jaringan sekolah. Kendala infrastruktur ini juga ditemukan oleh (Hartati et al., 2019), yang mengungkap bahwa konektivitas dan fasilitas perangkat masih menjadi hambatan signifikan dalam integrasi TIK di sekolah dasar.

Penguatan kompetensi guru dalam penilaian digital menjadi kebutuhan strategis dalam transformasi pendidikan abad ke-21. Perubahan paradigma pembelajaran yang semakin terdigitalisasi menuntut guru tidak hanya mampu mengajar, tetapi juga melakukan asesmen berbasis teknologi secara efektif. Penilaian digital memungkinkan proses evaluasi yang lebih cepat, akurat, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi seperti Kahoot menjadi salah satu alternatif yang relevan karena mampu mengintegrasikan unsur evaluasi dengan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam asesmen dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas evaluasi pembelajaran sekaligus memperkuat keterlibatan siswa (Redecker & Punie, 2017).

Aplikasi Kahoot sebagai platform berbasis game-based learning memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana evaluasi yang tidak menegangkan, melainkan partisipatif dan kompetitif secara positif. Guru yang memiliki kompetensi dalam memanfaatkan Kahoot dapat merancang instrumen penilaian yang tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga mendorong motivasi belajar siswa. Penggunaan elemen permainan seperti skor, waktu, dan peringkat memberikan stimulus intrinsik yang memperkuat keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Studi empiris menunjukkan bahwa integrasi Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Wang & Tahir, 2020).

Dalam perspektif pedagogi digital, penguatan kompetensi guru tidak hanya terbatas pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada kemampuan merancang asesmen yang valid, reliabel, dan berorientasi pada pembelajaran bermakna. Guru perlu memahami bagaimana menyusun soal yang sesuai dengan indikator capaian pembelajaran serta memanfaatkan fitur analitik dalam Kahoot untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Data yang dihasilkan dari platform ini dapat digunakan sebagai dasar refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep *assessment for learning* yang menekankan bahwa penilaian harus menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, bukan sekadar alat pengukur hasil akhir (Black & Wiliam, 2018).

Implementasi program penguatan kompetensi guru melalui pelatihan penggunaan Kahoot juga berdampak pada peningkatan literasi digital guru secara keseluruhan. Guru yang sebelumnya terbatas dalam penggunaan teknologi menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan berbagai platform digital dalam pembelajaran. Proses ini mencerminkan pentingnya pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan digital. Penelitian lain mengungkapkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) dalam penggunaan teknologi pendidikan secara signifikan meningkatkan kompetensi pedagogik dan digital guru (Instefjord & Munthe, 2017).

Selain itu, penggunaan Kahoot dalam penilaian digital juga berkontribusi terhadap terciptanya pembelajaran yang inklusif dan adaptif. Siswa dengan berbagai gaya belajar dapat terfasilitasi melalui pendekatan visual, auditori, dan kinestetik yang terintegrasi dalam aplikasi ini. Namun demikian, keberhasilan implementasi sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, akses perangkat, serta kemampuan guru dalam mengelola kelas digital. Oleh karena itu, program penguatan kompetensi guru perlu dirancang secara sistematis dan berkelanjutan agar mampu menjawab tantangan tersebut. Integrasi teknologi dalam asesmen tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan peserta didik menghadapi ekosistem digital yang semakin kompleks (Martin et al., 2019).

Dengan adanya kegiatan PKM ini dapat mengatasi kesenjangan guru terhadap tuntutan pembelajaran abad 21 yang mengharuskan guru melek teknologi. Melalui kegiatan

pendampingan ini, guru mampu menghasilkan bentuk penilaian yang berbasis teknologi dengan aplikasi kahoot. Selanjutnya guru juga terbantu dalam meningkatkan literasi digitalnya.

SIMPULAN

Kegiatan PKM yang dilaksanakan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Pada kegiatan PKM ini menjadikan guru-guru melek akan teknologi dan guru-guru di SDN 120 mampu menghasilkan penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot, yang sebelumnya belum menggunakan platform penilaian digital. Aplikasi Kahoot dapat dijadikan sebagai bentuk penilaian pembelajaran yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, aktif, dan peserta didik lebih termotivasi. Dengan kegiatan PKM ini guru-guru di SDN 120 Pekanbaru

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Universitas Islam Riau yang telah mendanai kegiatan PKM ini. Begitu juga terimakasih kami ucapkan kepada sekolah SDN 120 Pekanbaru yang telah menyediakan tempat serta sarana bagi kami untuk menyelenggarakan kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, H., Wulan Tersta, F., Iryani, E., Sholiha, atun, & JohanWicaksana, E. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Asesmen Berbasis Digital dengan menggunakan Aplikasi Kahoot. *Ervan JohanWicaksana Journal of Human And Education*, 4(5), 974–980.
- Averina, R. Y., & Widagda, I. Gst. N. J. A. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Digital Kahoot Muna. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 2548–6950.
- 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., Rafiqqa, Afiat, N., & Jayanti. (2024). Jurnal abdidas. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 149–156.
- Dabet, A., & Nasrah, S. (2022). *Siraj, et al. Penguatan Kapasitas Profesionalisme* 2(1), 113–119.
- Fakieh, H., Ali, M., Mousa, M. A., & Elsayed, E. (2022). *Effect of Using Kahoot ! As A Digital Game-Based Formative Assessment Tool in Enhancing Nursing Students ' Knowledge and Learning Motivation*. 13(4), 1907–1921.
- Hartati, S., Nugroho, A., & Putri, W. (2019). Infrastructure barriers in implementing ICT-based learning at primary schools. *Indonesian Journal of Educational Technology*, 7(1), 45–53.
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>
- Instefjord, E. J., & Munthe, E. (2017). *Educating digitally competent teachers: A study of integration of professional digital competence in teacher education*. *Teaching and Teacher Education*, 67, 37–45. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.05.016>
- Kusuma, D., Hartono, R., & Wijaya, T. (2020). Improving teachers' TPACK through hands-on digital learning workshops. *Journal of Educational Innovation*, 10(1), 55–67.
- Lubis, I. S. (2024). *The implementation of Kahoot ! based assessment and its impact on student 's motivation to learn mathematics*. 11(2), 106–115.
- Martin, F., Sun, T., & Westine, C. D. (2019). *A systematic review of research on online teaching and learning from 2009 to 2018*. *Computers & Education*, 134, 1–17. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.004>

- Muhammad Fathi Nur Fadly, & Prima Mutia Sari. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1029–1037. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2792>
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 319–331. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3883>
- Permatasari, S., Zulfahizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710–2714. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1737>
- Rahmayana, L., & Halim, A. (2024). The Impact of Kahoot-Based Formative Assessment on Student Learning Outcomes at a Junior High School in Samarinda. *ENJOURME: English Journal for Research and Education*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.26905/enjourme.v9i1.13150>
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu)*. European Commission.
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Pratiwi, E. Y. R., Mariati, P., & Rihlah, J. (2022). Kahoot Game based Learning: Pemberdayaan KKG SD di Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 417–424. <https://doi.org/10.47679/ib.2022237>
- Sukmadana, A. W. I. (2024). *Penilaian Autentik (Authentic Assessment) Berbasis Game Digital Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 4(1), 184–200.
- Sutrisno, S., Cahyono, E. A., & Izza, Y. P. (2022). Pemberdayaan Guru Honorermelalui Launching Sobat Pintar Akademia (Sopia) Danaplikasi Media Pembelajaransebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Di Masa Pandemi Covid-19. *Mafaza: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 136-146.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning – A literature review*. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Yuliana, D., & Pratama, R. (2020). Digital literacy challenges among elementary school teachers in integrating ICT. *Journal of Educational Development*, 5(2), 112–121.