



Workshop Pengembangan Evaluasi Berbasis Teknologi dengan *Real-Time Feedback*

Irham¹, Aiyub², Gustina Fitri³, Syaifuddin⁴, Munardy⁵, Riyadhsyah⁶, Miswar⁷

Program Studi Teknik Sipil, Politeknik Negeri Lhokseumawe

e-mail: andriankaifan@pnl.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong transformasi sistem evaluasi pembelajaran menuju pendekatan yang lebih interaktif, partisipatif, dan berbasis data. Salah satu platform yang mendukung evaluasi dengan umpan balik langsung adalah Kahoot!, yang memungkinkan dosen memperoleh hasil evaluasi secara real-time melalui kuis berbasis permainan (*game-based learning*). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi dosen dalam merancang dan mengimplementasikan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi menggunakan Kahoot! dengan fitur *real-time feedback*. Metode pelaksanaan dilakukan melalui workshop partisipatif berbasis praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep evaluasi formatif digital, kemampuan menyusun soal interaktif berbasis Kahoot!, serta keterampilan menganalisis hasil evaluasi secara instan untuk perbaikan pembelajaran. Kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital dosen dan penguatan pembelajaran interaktif di era transformasi digital.

Kata Kunci: *Evaluasi Digital, Kahoot!, Real-Time Feedback, Formative Assessment, Pembelajaran Interaktif.*

Abstract

The advancement of educational technology has transformed learning evaluation systems into more interactive, participatory, and data-driven approaches. One platform that supports real-time feedback is Kahoot!, which enables lecturers to obtain instant assessment results through game-based quizzes. This community service program aimed to enhance lecturers' competencies in designing and implementing technology-based learning evaluation using Kahoot! with real-time feedback features. The program was conducted through a participatory hands-on workshop. The results indicate improved understanding of digital formative assessment, enhanced ability to design interactive Kahoot!-based quizzes, and strengthened skills in analyzing real-time evaluation data to improve teaching practices. The activity contributes to strengthening lecturers' digital literacy and interactive learning implementation in the digital transformation era.

Kata Kunci: *Digital Assessment, Kahoot!, Real-Time Feedback, Formative Assessment, Interactive Learning.*

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan tinggi telah mendorong perubahan paradigma dalam sistem evaluasi pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju sistem yang lebih interaktif, adaptif, dan berbasis teknologi. Perkembangan teknologi informasi memungkinkan proses evaluasi tidak lagi

hanya berfungsi sebagai alat pengukuran hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memberikan umpan balik yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan. Integrasi teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran memungkinkan dosen memanfaatkan data hasil belajar secara lebih sistematis untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dalam konteks ini, evaluasi formatif menjadi komponen penting dalam pendekatan *assessment for learning* karena mampu memberikan informasi yang membantu mahasiswa memperbaiki pemahaman mereka secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung (Carless & Boud, 2018; Nicol, 2019).

Evaluasi formatif yang efektif sangat bergantung pada kualitas umpan balik yang diberikan kepada mahasiswa. Umpan balik yang baik harus diberikan secara tepat waktu, spesifik, dan relevan dengan tujuan pembelajaran sehingga mahasiswa dapat memahami kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki strategi belajar mereka secara lebih efektif. Dalam pembelajaran digital, teknologi memungkinkan pemberian umpan balik secara lebih cepat melalui sistem otomatis yang dapat menampilkan skor, analisis jawaban, serta visualisasi hasil belajar secara langsung setelah evaluasi dilakukan. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk melakukan refleksi terhadap pemahaman mereka serta meningkatkan kemampuan belajar secara mandiri (Carless & Boud, 2018; Winstone & Carless, 2020; Nicol, 2019).

Seiring dengan berkembangnya teknologi pendidikan, berbagai platform digital telah digunakan untuk mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Salah satu pendekatan yang banyak diterapkan adalah penggunaan kuis berbasis permainan (*game-based learning*) yang mengintegrasikan unsur gamifikasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Gamifikasi memanfaatkan elemen permainan seperti skor, kompetisi, tantangan, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, partisipasi aktif, serta motivasi belajar dalam kegiatan evaluasi (Dicheva et al., 2015; Subhash & Cudney, 2018; Zainuddin et al., 2020).

Dalam praktiknya, platform kuis interaktif seperti Kahoot! banyak digunakan dalam pembelajaran digital karena mampu menggabungkan evaluasi akademik dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kahoot! memungkinkan dosen membuat kuis daring dengan tampilan menarik, sistem skor otomatis, visualisasi hasil jawaban mahasiswa, serta papan peringkat (*leaderboard*) yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan platform ini juga memungkinkan dosen memperoleh hasil evaluasi secara *real-time* sehingga dapat segera mengidentifikasi tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi kelas, keterlibatan mahasiswa, serta efektivitas evaluasi pembelajaran berbasis teknologi (Licorish, Owen, Daniel, & George, 2018; Wang & Tahir, 2020).

Selain meningkatkan partisipasi mahasiswa, penggunaan teknologi evaluasi digital juga mendukung pengembangan kemampuan *self-regulated learning*. Melalui umpan balik langsung yang diberikan setelah mahasiswa menjawab pertanyaan, mahasiswa dapat memonitor kemajuan belajar mereka serta mengevaluasi tingkat pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Proses ini mendorong mahasiswa untuk melakukan refleksi terhadap strategi belajar yang digunakan dan menyesuaikannya agar lebih efektif. Oleh karena itu, evaluasi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan belajar mandiri (Panadero, 2017; Nicol, 2019).

Namun demikian, efektivitas penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran tetap sangat bergantung pada kualitas desain instrumen evaluasi yang digunakan. Instrumen evaluasi harus dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran yang jelas, indikator penilaian yang terukur, serta kriteria penilaian yang transparan agar hasil evaluasi dapat memberikan informasi yang bermakna bagi proses pembelajaran. Tanpa perancangan instrumen evaluasi yang tepat, penggunaan teknologi hanya akan menjadi alat teknis tanpa memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Panadero, 2017; Subhash & Cudney, 2018).

Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga menuntut dosen untuk memiliki kompetensi digital yang memadai. Kompetensi tersebut mencakup kemampuan merancang pembelajaran berbasis teknologi, memanfaatkan platform digital untuk evaluasi pembelajaran, serta menganalisis data hasil belajar mahasiswa secara efektif. Kerangka kompetensi digital bagi pendidik menekankan bahwa pendidik perlu mengembangkan kemampuan pedagogis dan teknologis secara terpadu agar mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran (Redecker & Punie, 2017; Instefjord & Munthe, 2017).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, diselenggarakan *Workshop Pengembangan Evaluasi Berbasis Teknologi dengan Real-Time Feedback* menggunakan Kahoot! sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kapasitas dosen dalam merancang evaluasi pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan berbasis data. Melalui kegiatan *workshop* ini, peserta diharapkan mampu memahami konsep evaluasi digital, merancang instrumen evaluasi berbasis teknologi, serta memanfaatkan fitur umpan balik instan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* partisipatif dengan pendekatan *hands-on training*, di mana peserta terlibat secara aktif dalam setiap tahapan praktik. Model pelaksanaan mengacu pada prinsip desain umpan balik pembelajaran yang efektif sebagaimana dikemukakan oleh Boud dan Molloy (2013), yang menekankan pentingnya perancangan evaluasi yang mampu memberikan umpan balik bermakna dan berkelanjutan.

Tahapan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang meliputi analisis kebutuhan peserta terkait evaluasi digital, penyusunan modul pelatihan penggunaan Kahoot!, serta penyiapan perangkat pendukung seperti laptop, jaringan internet, dan proyektor. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan workshop, kegiatan dimulai dengan pengenalan konsep evaluasi formatif digital, dilanjutkan dengan demonstrasi pembuatan akun dan pengenalan *dashboard* Kahoot!. Peserta kemudian melakukan praktik langsung menyusun berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda, *true/false*, dan kuis berbasis gambar. Selain itu, peserta dilatih mengatur durasi pengerjaan, sistem skor otomatis, serta fitur *leaderboard* untuk meningkatkan motivasi belajar. Kegiatan juga mencakup simulasi pelaksanaan kuis secara langsung menggunakan perangkat masing-masing peserta sehingga mereka dapat merasakan pengalaman sebagai pengajar maupun sebagai peserta didik.

Tahap evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi tingkat keterlibatan peserta selama workshop, analisis terhadap produk kuis yang telah dibuat, serta refleksi bersama mengenai pemanfaatan *real-time feedback* dalam pembelajaran. Indikator keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan peningkatan kemampuan teknis peserta dalam merancang kuis, mengaktifkan fitur umpan balik langsung, serta menganalisis laporan hasil kuis yang dapat diunduh dalam bentuk *spreadsheet* untuk keperluan tindak lanjut pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil workshop menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta dalam merancang evaluasi pembelajaran berbasis teknologi menggunakan platform Kahoot!. Setelah mengikuti sesi pelatihan dan praktik langsung, sebagian besar peserta mampu membuat kuis interaktif yang memuat soal sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah serta mengatur sistem penilaian otomatis melalui fitur yang tersedia pada platform tersebut. Peserta juga mampu menyesuaikan durasi pengerjaan soal, menambahkan media visual seperti gambar, serta mengaktifkan fitur papan peringkat (*leaderboard*) untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses evaluasi pembelajaran.



Gambar 1. Suasana pelaksanaan *workshop*

Pendekatan *workshop* berbasis praktik langsung memberikan pengalaman belajar yang efektif karena peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan teknis dalam merancang evaluasi digital. Melalui simulasi penggunaan Kahoot!, peserta dapat merasakan pengalaman sebagai pengajar sekaligus sebagai peserta kuis, sehingga mereka

dapat memahami bagaimana proses evaluasi berlangsung dari dua perspektif yang berbeda.

Salah satu keunggulan utama Kahoot! yang diperkenalkan dalam kegiatan ini adalah fitur *real-time feedback*, yang memungkinkan dosen memperoleh hasil evaluasi secara langsung setelah mahasiswa menjawab setiap pertanyaan. Fitur ini memberikan beberapa manfaat penting dalam proses evaluasi pembelajaran, antara lain tampilan skor secara langsung setelah setiap soal dijawab, visualisasi distribusi jawaban mahasiswa dalam bentuk diagram batang, papan peringkat (*leaderboard*) yang meningkatkan motivasi dan kompetisi positif, serta laporan hasil kuis yang dapat diunduh untuk analisis pembelajaran lebih lanjut.

Dengan adanya umpan balik instan tersebut, dosen dapat segera mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah dipelajari. Informasi ini memungkinkan dosen untuk mengidentifikasi konsep yang masih sulit dipahami oleh mahasiswa dan merancang strategi pembelajaran lanjutan secara lebih tepat. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengetahui hasil jawabannya secara langsung sehingga dapat melakukan refleksi terhadap proses belajar yang telah dilakukan.

Unsur gamifikasi yang terdapat pada Kahoot! juga terbukti mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan interaktif. Sistem skor, batasan waktu, serta tampilan papan peringkat dapat meningkatkan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Hal ini membuat kegiatan evaluasi tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang menegangkan, tetapi menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.

Dari sisi pedagogis, peserta workshop memahami bahwa penggunaan Kahoot! bukan sekadar alat permainan digital, tetapi merupakan bagian dari strategi evaluasi formatif yang dapat mendukung perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Melalui analisis hasil kuis yang ditampilkan secara langsung, dosen dapat memperoleh data mengenai pola jawaban mahasiswa dan tingkat penguasaan materi. Data tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan refleksi pembelajaran, memperbaiki metode pengajaran, serta menyesuaikan materi yang perlu diperdalam pada pertemuan berikutnya.

Selain meningkatkan kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi evaluasi, kegiatan workshop ini juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital dosen. Peserta memperoleh pengalaman dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara lebih efektif, mulai dari perancangan kuis, pelaksanaan evaluasi daring, hingga analisis data hasil belajar mahasiswa. Kompetensi ini menjadi penting dalam mendukung transformasi pembelajaran di era digital yang menuntut integrasi teknologi secara lebih luas dalam proses pendidikan.

Untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, dilakukan evaluasi menggunakan angket dengan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), cukup setuju (3), setuju (4) dan sangat setuju (5).

Angket diberikan kepada seluruh peserta pada akhir kegiatan *workshop* untuk menilai beberapa aspek, yaitu kualitas materi pelatihan, metode penyampaian, manfaat kegiatan, serta relevansi terhadap kebutuhan pembelajaran digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta memberikan penilaian yang sangat positif terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

Tabel 1. Hasil pengolahan data angket

No	Pernyataan	Skor Rata-rata
1	Materi <i>workshop</i> relevan dengan kebutuhan pembelajaran digital di perguruan tinggi	4,60
2	Penyampaian materi oleh narasumber jelas dan mudah dipahami	4,68
3	Sesi praktik langsung membantu meningkatkan keterampilan menggunakan Kahoot!	4,72
4	Fitur real-time feedback Kahoot! bermanfaat untuk evaluasi pembelajaran	4,66
5	<i>Workshop</i> meningkatkan pemahaman tentang evaluasi pembelajaran digital	4,63
6	Kegiatan meningkatkan motivasi untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran	4,70
7	Materi pelatihan mendukung peningkatan literasi digital dosen	4,65
8	<i>Workshop</i> secara keseluruhan bermanfaat bagi pengembangan profesional dosen	4,71

Berdasarkan hasil tersebut, nilai rata-rata tingkat kepuasan peserta mencapai 4,67, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *workshop* dinilai efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi peserta dalam memanfaatkan teknologi untuk evaluasi pembelajaran.

Selain penilaian kuantitatif, peserta juga memberikan beberapa testimoni mengenai manfaat kegiatan. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman baru dalam merancang evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Peserta juga menilai bahwa penggunaan Kahoot! mempermudah proses evaluasi karena hasil kuis dapat diperoleh secara instan dan dapat langsung digunakan untuk menganalisis tingkat pemahaman mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa *workshop* ini berhasil meningkatkan kompetensi dosen dalam merancang evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, memperkuat pemanfaatan evaluasi formatif digital, serta mendorong penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pendidikan di perguruan tinggi.

SIMPULAN

Workshop Pengembangan Evaluasi Berbasis Teknologi dengan *Real-Time Feedback* menggunakan Kahoot! berhasil meningkatkan kompetensi dosen dalam merancang evaluasi digital yang interaktif dan berbasis data. Pemanfaatan fitur

real-time feedback memungkinkan analisis hasil belajar secara instan dan mendukung perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Kegiatan ini berkontribusi terhadap transformasi pembelajaran digital yang adaptif, partisipatif, dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Carless, D., & Boud, D. (2018). The development of student feedback literacy: Enabling uptake of feedback. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 43(8), 1315–1325. <https://doi.org/10.1080/02602938.2018.1463354>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Instefjord, E., & 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>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot! in the classroom: Engaging students with game-based learning. *Computers & Education*, 130, 69–82. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.11.010>
- Nicol, D. (2019). Reconceptualising feedback as an internal not an external process. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 45(2), 1–14. <https://doi.org/10.1080/02602938.2019.1630765>
- Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: Six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 8, 422. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422>
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- 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>
- Winstone, N. E., & Carless, D. (2020). *Designing effective feedback processes in higher education: A learning-focused approach*. Routledge.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement. *Computers & Education*, 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>