

## Workshop Pemanfaatan Media Evaluasi Web - Quiz Berbasis Kahoot Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogi Guru Sejarah di Kabupaten Semarang

**Putri Agus Wijayati<sup>1</sup>, Andy Suryadi<sup>2</sup>, Atno<sup>3</sup>, Maulida Putri Fajar Utami<sup>4</sup>,  
Rachmandika Lucky Fausi<sup>5</sup>, Anjani Dwi Apriliana<sup>6</sup>**

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

Email: [andypapasikembar@mail.unnes.ac.id](mailto:andypapasikembar@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak.** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogi guru sejarah di Kabupaten Semarang melalui pemanfaatan media evaluasi berbasis web-quiz menggunakan Kahoot. Di era Revolusi Industri 4.0, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting, terutama untuk pelajaran sejarah yang kerap dianggap monoton. Workshop ini dirancang untuk memperkenalkan dan mendampingi para guru dalam mengintegrasikan media edutainment, khususnya Kahoot, ke dalam pengajaran mereka. Hasil dari workshop ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme guru dalam menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran sejarah, serta respons positif dari para siswa terhadap metode ini. Kegiatan ini berhasil melibatkan 24 guru dari berbagai sekolah di Kabupaten Semarang, dengan dukungan dari Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah setempat. Keberhasilan kegiatan ini mendorong perlunya pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi untuk pendidikan sejarah di masa depan.

**Kata Kunci:** *Kahoot*, Kompetensi, Pedagogik, Sejarah, Guru

### PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 ini, teknologi sangat penting dalam pengajaran dan pembelajaran sejarah (Ahyani 2014; Syaifulloh, Wibowo, and Siswandi 2014). Hadirnya teknologi dalam sebuah pembelajaran, dapat mempengaruhi variasi dalam hal pengajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan lebih dinamis dan berkembang; kontekstual dan kritis untuk mendasari pembentukan karakter yang kuat (Absor 2020). Teknologi ini juga mendukung dalam hal pengetahuan dalam fase abstrak, serta nilai kegunaan dalam fase konkret dari pembelajaran sejarah (Hikmah, Kusumastuti, and Atmadja 2017; Wineburg 2018). Namun, di sisi lain pengintegrasian teknologi dalam pengajaran sedang menjadi tantangan dalam dunia pendidikan Indonesia saat ini, teknologi tidak serta merta diadopsi secara instan, melainkan ada proses yang harus dilalui oleh setiap individu yang berkiprah di dunia pendidikan (Asimeng-Boahene 2007; Sutimin 2019). Oleh karenanya diperlukan pengetahuan secara meluas bagi pelaksana di lapangan, bahwa pembelajaran tidak boleh sekedar terpaku pada kegiatan yang monoton dan berulang-ulang, seharusnya pendidikan dapat menjadi sarana yang menimbulkan kegairahan belajar bagi siswa.

Untuk itulah terobosan inovasi pembelajaran harus dilakukan, guna meningkatkan semangat belajar individu maupun kelompok di sekolah yang mengarah pada pembiasaan cara belajar yang interaktif. Banyak cara untuk menerima tantangan di era revolusi industri 4.0 ini. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media edutainment. Media pembelajaran ini memiliki unsur education (pendidikan) dan entertainment (hiburan). Media edutainment dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yakni seperti video, game komputer, quiz, musik, film, situs web, dan multimedia lainnya. Di era ini, media edutainment ini menjadi sasaran bagi peneliti untuk meneliti implikasinya dalam dunia pendidikan. Salah satunya media ini dianggap sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Pada pembelajaran sejarah, media ini sangat penting, mengingat citra pelajaran sejarah yang dinilai membosankan dan monoton (Byford, Lennon, and Russell 2009; Öztürk 2011; Rachman and Widowati 2018).

Edutainment berasal dari kombinasi kata pendidikan dan hiburan. Karenanya pada media edutainment merupakan salah satu basis pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan ke dalam konteks hiburan untuk memfasilitasi pembelajaran. Ada berbagai cara untuk melakukan pembelajaran berbasis media edutainment. Salah satunya dengan siswa belajar menggunakan layar komputer yang penuh dengan gambar dan desain warna-warni, sehingga meyakinkan pengguna bahwa belajar bisa dilakukan dengan menarik dan menghibur (Hartono 2011; Hasan 2012; Suryadi 2012). Tentunya edutainment ini berbasis media instruksional menggunakan teknologi yang ada dengan hiburan modern sebagai media pembelajaran di kelas. Melalui belajar demikian, akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menarik minat siswa.

Di tengah maraknya pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, namun di beberapa kota pengintegrasian ini masih belum menyeluruh. Bisa saja media pembelajaran edutainment menjadi kurang populer dalam pendidikan. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya media ini dapat mengeluarkan biaya yang lebih tinggi. Namun faktanya di era ini terdapat teknologi yang ketersediannya terus meningkat, yakni perangkat mobile (starcell). Secara bertahap pembelajaran menggunakan perangkat mobile mulai populer diiringi oleh meningkatnya ketersediaan dengan nirkabel berbiaya rendah. Perangkat ini mulai dilirik oleh stakeholder dunia pendidikan karena dalam fasilitasnya dapat mengoperasikan game, video, musik, dan lain sebagainya (Banks 2006; Bicen and Beheshti 2017). Meskipun telah terdapat beberapa aplikasi media yang mendukung pengintegrasian teknologi dalam sebuah pembelajaran, namun masih belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh guru sejarah dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Bahkan siswa cenderung menggunakan media teknologi seperti smartphone hanya sebagai hiburan dan sarana berinteraksi sosial. Padahal perangkat seperti smartphone memiliki keunggulan penting yakni sangat accessible untuk digunakan kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan survey awal yang dilakukan di beberapa sekolah di Kabupaten Semarang, hasilnya menunjukkan bahwa, pertama, pembelajaran sejarah masih belum

menjadi subjek yang menarik bagi siswa. Kedua, teknik mengajar yang monoton menjadi faktor dominan siswa tidak tertarik dengan pelajaran sejarah. Dan ketiga, dibutuhkan suatu strategi mengajar dengan teknik yang memungkinkan siswa lebih tertarik pada materi sejarah. Berdasarkan alasan tersebut maka, edutainment menjadi pemahaman yang penting dalam aplikasinya dalam pembelajaran sejarah di sekolah Kabupaten Semarang. Permasalahannya, para guru sejarah di Kabupaten Semarang tidak familiar dengan edutainment dalam konsep ataupun praktik. Hal ini menjadi tantangan bagi Tim Pengabdi untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Untuk merespon kebutuhan para pelaksana pendidikan di lapangan, Tim Pengabdi telah melakukan audiensi terkait program yang tepat sasaran bagi peningkatan kapasitas guru sejarah dalam melakukan pembelajaran. Program tersebut yaitu Pelatihan pemanfaatan media *Kahoot* (web-quiz) bagi guru sejarah di Kabupaten Semarang. Kegiatan ini juga sesuai dengan rencana strategis penelitian dan pengabdian masyarakat dari UNNES, yaitu mendukung terciptanya inovasi pembelajaran di unit sekolah, baik negeri maupun swasta. Hal ini dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

### Solusi Permasalahan

Berdasarkan hasil audiensi bersama mitra, maka solusi yang akan ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi melalui Workshop Pemanfaatan Media Evaluasi Web-Quiz Berbasis Kahoot sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogi Guru Sejarah di Kabupaten Semarang sebagai berikut.

Tabel 1. Solusi Permasalahan yang di Tawarkan

No	Prioritas Permasalahan	Solusi yang Ditawarkan
1	Bagaimana mempersiapkan guru yang memiliki kompetensi dalam mengimplementasikan Media Evaluasi Web-Quiz Berbasis Kahoot?	Mempersiapkan buku panduan tentang implementasi Media Evaluasi Web-Quiz Berbasis Kahoot Mempersiapkan hotline yang memberikan pelayanan konsultasi pada guru terkait implementasi Media Evaluasi Web-Quiz Berbasis Kahoot Focus Group Discussion (FGD) dan sosialisasi terkait implementasi Media Evaluasi Web-Quiz Berbasis Kahoot
2	Bagaimana model Pendampingan Implementasi Media Evaluasi Web-Quiz Berbasis Kahoot bagi guru sejarah Kabupaten Semarang?	Pendampingan yang dilaksanakan rutin selama satu bulan sekali (berjalan 8 bulan). Pendampingan tersebut dilaksanakan secara online melalui media sosial (Whatsapp Group) dan

---

offline yaitu secara tatap muka langsung.

---

### **METODE PELAKSANAAN**

Untuk mencapai tujuan kegiatan peningkatan kompetensi pedagogi guru sejarah dalam Workshop Pemanfaatan Media Evaluasi Web-Quiz Berbasis Kahoot sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogi Guru Sejarah di Kabupaten Semarang, akan dilakukan melalui beberapa pendekatan, antara lain;

1. Model *Participatory Rural Appraisal* (PRA) yang menekankan keterlibatan masyarakat dalam keseluruhan kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program kegiatan.
2. Model *Participatory Technology Development* yang memanfaatkan teknologi tepat guna yang berbasis pada ilmu pengetahuan dan kebijakan pemerintah.
3. Model *Community Development* yaitu pendekatan yang melibatkan masyarakat secara langsung sebagai subyek dan obyek pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
4. Persuasif yaitu pendekatan yang bersifat himbuan dan dukungan tanpa unsur paksaan bagi masyarakat untuk berperan aktif dalam kegiatan ini.
5. Edukatif yaitu pendekatan sosialisasi dan pendampingan sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan dan pendidikan untuk pemberdayaan masyarakat.

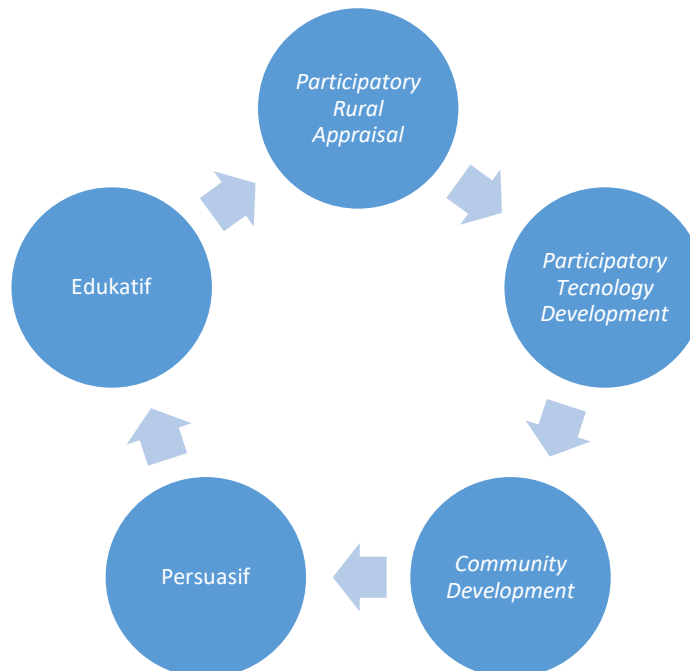


Diagram 1. Skema Pelaksanaan Pengabdian

### **Teknik Pelaksanaan Kegiatan**

Secara teknis, pelaksanaan kegiatan Workshop Pemanfaatan Media Evaluasi Web-Quiz Berbasis Kahoot sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogi Guru Sejarah di Kabupaten Semarang adalah sebagai berikut:

1. Persiapan. Pada tahap persiapan ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan secara lebih mendalam dan merumuskan langkah strategis dalam penyelesaian permasalahan tersebut.
2. Pelaksanaan Kegiatan. Mempersiapkan buku panduan tentang implementasi media kahoot (web-quiz). Mempersiapkan hotline yang memberikan pelayanan konsultasi pada guru terkait implementasi kebijakan merdeka belajar Focus Group Discussion (FGD) dan sosialisasi terkait implementasi media kahoot (web-quiz). Pendampingan yang dilaksanakan rutin selama satu bulan sekali (berjalan 8 bulan). Pendampingan tersebut dilaksanakan secara online melalui media sosial (Whatsapp Group) dan offline yaitu secara tatap muka langsung.
3. Evaluasi dan monitoring kegiatan. Evaluasi dan monitoring kegiatan dilakukan secara periodik dengan melibatkan anggota pelaksana dan mitra kegiatan. Setiap tahap evaluasi akan dilaksanakan secara keseluruhan untuk mengetahui derajat keberhasilan kegiatan berdasarkan target yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi tahap pertama akan dijadikan dasar untuk pelaksanaan tahun kedua dan seterusnya.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Media Belajar Sejarah Bagi Guru**

Pendidikan Sejarah merupakan suatu proses internalisasi nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan kesejarahan dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa disamping itu pendidikan sejarah juga memiliki peranan yang penting dalam pendidikan karakter bangsa. Sejarah sebagai pengalaman masa lalu suatu bangsa sarat akan dengan nilai-nilai. Nilai-nilai tersebut perlu di internalisasikan melalui proses pendidikan yang terarah dan terpadu dalam suatu sistem pendidikan nasional.

Mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan pendidikan sejarah. Mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan menengah (SMA/MA, SMK/MAK). Di dalam pelaksanaan kurikulum 2013 dimana kurikulum sejarah ada di dalamnya perlu disikapi dengan serius mengingat selama ini mata pelajaran sejarah kurang mendapat perhatian yang serius dari pemerintah. Pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penguatan proses pembelajaran dilakukan melalui pendekatan saintifik, yaitu pembelajaran yang mendorong siswa lebih mampu dalam mengamati, menanya, mencoba/ mengumpulkan data, mengasosiasi/ menalar, dan mengomunikasikan begitupun dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah

pada kurikulum 2013, media pembelajaran yang digunakan oleh guru hendaknya mengacu pada pendekatan saintifik yang meliputi:

1. Mengamati. Metode mengamati mengutamakan kebermanaknaan proses pembelajaran (meaningfull learning). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. contoh: Proses terbentuknya negara, interaksi sosial, Situs sejarah, Sedangkan dalam pembelajaran di kelas, mengamati dapat dilakukan melalui berbagai media yang dapat diamati peserta didik, misalnya: video, gambar, grafik, bagan, dsb.
2. Menanya. Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong siswa untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik. Artinya guru dapat menumbuhkan sikap ingin tahu siswa, yang diekspresikan dalam bentuk pertanyaan melalui media yang ditayangkan.
3. Menalar. Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas faktafakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, meski penalaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat.
4. Mencoba/ mengumpulkan data/ eksplorasi. Eksplorasi adalah upaya awal membangun pengetahuan melalui peningkatan pemahaman atas suatu fenomena. merupakan proses berfikir yang logis dan sistematis atas faktakata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.
5. Membuat jejaring/ kolaborasi merupakan tahap dimana guru bertindak sebagai mediator dalam belajar. Dapat juga dikatakan bahwa guru bersifat direktif atau manajer belajar, sehingga diharapkan dalam membuat jejaring, yang lebih aktif adalah peserta didik. Membuat jejaring adalah usaha kolektif dalam rangka mencapai tujuan belajar bersama.

Salah satu media yang juga penting dalam mengembangkan pengetahuan sejarah adalah Web-Quiz Berbasis Kahoot, sebuah ruangan yang mendisplay secara kronologis maupun tematis peristiwa sejarah di Indonesia dan dunia. Seharusnya setiap sekolah memiliki satu ruangan semacam itu untuk mengembangkan pengetahuan siswa secara lebih faktual dengan model yang ditampilkan. Media Web-Quiz Berbasis Kahoot dapat meningkatkan antusiasme siswa belajar, karena media tersebut dapat merubah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### **Respon Peserta**

Rapat bersama mitra diikuti oleh perwakilan dari MGMP Sejarah Kabupaten Semarang, Tim Pengabdian, dan Pihak Sekolah yang ditunjuk sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan. Total peserta rapat bersama ini berjumlah 24 orang dan dilaksanakan pada 4 September 2023 di ruang rapat SMA N 1 Tuntang.

## Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara langsung di ruang rapat SMA N 1 Tuntang dan diikuti oleh 24 peserta yang tergabung dalam MGMP Sejarah Kabupaten Semarang. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 7 September 2023. Kegiatan dilaksanakan pada pukul 09.00 yang diawali dengan doa bersama. Dari segi kehadiran peserta dapat dikatakan bahwa kegiatan ini berhasil. Hal ini dibuktikan dari jumlah anggota MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang yang hadir sebanyak 24 orang, jumlah ini adalah kuota maksimal penyelenggaraan di erapandemi seperti saat ini. Kehadiran peserta yang mencapai 100% menunjukkan antusiasme guru untuk mengikuti kegiatan sangat tinggi. Selain itu, kegiatan didukung dengan proses online untuk tetap memberikan peluang pada peserta yang berminat mengikuti tetapi terhalang batasan peserta.



Gambar 1. Workshop Web-Quiz Berbasis Kahoot bersama guru di Kabupaten Semarang yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Sejarah FISIP UNNES pada 7 September 2023 (Sumber: dokumentasi tim pengabdian)

Ketekunan peserta Selama kegiatan pelatihan, peserta tampak aktif dan antusias mengikuti kegiatan. Ketika penyampaian materi dilakukan banyak peserta yang memperhatikan dan mencatat poin-poin penting mengenai bagaimana mengoperasikan aplikasi menemubaling ini. Menurut salah satu peserta yang berasal dari SMA Negeri 1 Tuntang, dengan adanya media pembelajaran ini sangat memudahkan guru dalam mendukung peningkatan kesadaran tentang sejarah karena yang selama ini dirasakan, guru sangat kesusahan dalam mencari media yang bermuatan kearifan. Secara umum, guru mengakui bahwa kegiatan ini memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan kesadaran tentang kearifan dan identitas ataupun memanfaatkan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Ketika sesi tanya jawab berlangsung banyak peserta yang bertanya, menyampaikan keluhan dan kesulitan yang mereka alami dalam memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif. Salah satunya adalah Putri Novitasari, guru sejarah SMA Negeri 1 Tuntang, yang menyampaikan kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai instrumen

evaluasi. Media Web-Quiz Berbasis Kahoot kesejarahan menurutnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang hasil kegiatan belajar siswa.

### **Analisis Hasil Kegiatan**

Dilihat dari jalannya kegiatan pengabdian dan kehadiran peserta, secara umum, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pelatihan Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Pelatihan Web-Quiz Berbasis Kahoot Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Semarang yang dilaksanakan secara daring dengan mitra MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang, berjalan dengan baik dan lancar. Namun, ada beberapa hal yang membuat kegiatan ini kurang maksimal. Hal ini tidak terlepas dari adanya faktor pendukung dan penghambat kegiatan.

Faktor pendukung kegiatan pengabdian masyarakat antara lain:

1. Adanya dukungan dari pengurus MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang, khususnya ketua MGMP Suparti untuk mengkoordinasikan dan mengatur anggotanya walaupun sangat sulit dari segi waktu, sehingga tingkat ketercapaian kehadiran peserta sangat tinggi yaitu mencapai 80%.
2. Dukungan sarana dan prasarana yang diberikan oleh pimpinan dan keluarga besar MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang, sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan di ruang aula atau konferensi yang nyaman dan didukung dengan peralatan yang mendukung kegiatan pengabdian.
3. Semangat dan antusiasme guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan menjadi salah satu faktor pendukung yang dapat menjadikan lancarnya kegiatan ini. Ternyata banyak guru yang menyadari pentingnya penggunaan media kreatif dalam pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran sejarah. Dengan adanya kesadaran tersebut, membuat peserta yang mereka adalah guru untuk hadir dengan semangat mengikuti kegiatan pengabdian.

Faktor penghambat kegiatan ini antara lain dari segi peserta, sebagian besar adalah guru senior yang dapat dibilang adalah guru yang kurang paham dengan teknologi masa kini, sehingga ketika dilakukan pelatihan masih banyak guru yang kebingungan untuk mengaplikasikan media pembelajaran.

### **Pemantauan dan Pendampingan Kegiatan Pengabdian**

Tahap berikutnya dari kegiatan pengabdian ini adalah melakukan pemantauan dan pendampingan. Tujuan kegiatan ini untuk mengukur sejauh mana perkembangan peserta, setelah memperoleh pengetahuan dan peningkatan keterampilan. Tujuan pemantauan adalah untuk mengumpulkan data dan informasi, memperoleh gambaran ketercapaian ketercapaian tujuan, serta mencari kesulitan dan hambatan. Berdasarkan kegiatan pemantauan dan pendampingan yang dilaksanakan pada tanggal 7 September 2023 diperoleh hasil bahwa Secara keseluruhan peserta dalam hal mitra yang merupakan guru-gurusejarah SMA yang tergabung dalam MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang, dapat menggunakan dan memanfaatkan media dan sumber pembelajaran dengan baik. Kegiatan pendampingan dilakukan selama kurun waktu hingga tidak terbatas. Artinya pendampingan mitra dapat dilakukan kapan saja tanpa



harus dilakukan pertemuan langsung. Tim pengabdi dapat melakukan pendampingan mitra melaluiberbagai sosial media yang ada, begitu juga dengan mitra dapat berkonsultasi dengan tim pengabdi melalui Zoom, Whatsapp, Facebook atau sosial media lainnya. Tujuan penggunaan sistem ini adalah untuk meminimalisir ketidakcocokan waktu untuk melakukan kegiatan pendampingan. Mengingat tanggungan pekerjaan yang dimiliki oleh mitra ataupun tim pengabdian.'

### **Evaluasi dengan Mitra**

Tahap akhir dari rangkaian kegiatan evaluasi ini adalah melakukan evaluasi kegiatandengan mitra. Evaluasi ini dilaksanakan dua kali, yaitu evaluasi internal dan evaluasi eksternal. Evaluasi internal telah dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2023, sehari setelah kegiatan pengabdian. Tujuan evaluasi internal ini untuk mengetahui jalannya kegiatan pengabdian dan beberapa kekuarangan atau masalah yang muncul ketika kegiatan pengabdian. Dari hasil kegiatan evaluasi internal tersebut diperoleh hasil bahwa selama kegiatan pengabdian tidak ditemukan kendala yang berarti, dan masih dapat dipecahkan dengan kerjasama antara mitra dan tim pengabdi. Evaluasi eksternal dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2023. Kegiatan evaluasi ini melibatkan tim pengabdi, mitra, dan stakeholder. Pelibatan stakeholder untuk mendukung keberlanjutan dari kegiatan ini. Dari kegiatan ini dihasilkan bahwa stakeholder sangat mendukung kegiatan ini, dan akan membantu memfasilitasi berbagai kebutuhan yang dibutuhkan untuk kegiatan-kegiatan selanjutnya. Begitu juga dengan mitra sangat mendukung kegiatan ini, dan menginginkan agar kegiatan dan kerjasama ini dapat terus berlanjut, dengan tema-tema pengabdian yang lain. Evaluasi dilakukan secara langsung di ruang rapat SMA N 1 Tuntang.

### **Respon Guru**

Web-Quiz Berbasis Kahoot telah diujicobakan ke berbagai sekolah di Kabupaten Semarang, salah satunya di SMA N 1 Tuntang. Guru melihat kuis sejarah sebagai terobosan yang harus diapresiasi. Di samping itu guru juga memberikan komentar bahwa hasil uji coba kuis mendapatkan penilaian positif dari siswa. Guru memberikan apresiasi yang positif dalam pemanfaatan kuis sejarah. Selain memiliki muatan materi yang populer, soal yang disiapkan secara ringan tetapi tidak kehilangan esensi, dan desain yang menarik menjadikan kuis sejarah sangat digemari oleh siswa, di samping itu guru juga menjadi dimudahkan dalam mengembangkan pembelajaran.

Kuis sejarah ini juga memicu kreativitas belajar siswa, di mana kuis sejarah yang dapat dikerjakan secara kelompok dapat memicu siswa bekerjasama memecahkan kuis yang tersedia. Sehingga setiap kelompok berlomba untuk menjawab dengan benar soal yang disajikan untuk mendapatkan skor. Hal ini melahirkan kompetisi yang sehat dan siswa dilatih untuk itu. Sejarah tidak lagi diasumsikan sebagai mata pelajaran yang hanya bercerita kisah-kisah, tetapi juga dapat dimainkan dengan skema kuis yang interaktif.

Pengembangan lebih lanjut media kuis ini juga mendapatkan dukungan dari Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah Kabupaten Semarang yang telah mencoba kuis sejarah itu. MGMP mendorong supaya kuis sejarah ini bisa dimanfaatkan

dengan baik dalam kegiatan belajar, dan terus untuk dikembangkan kontennya. Sehingga pembelajaran sejarah tidak lagi membelenggu siswa, tetapi justru menarik minat mereka untuk mencari tahu lebih detail tentang materi yang diajarkan.

Kuis sejarah yang terintegrasi teknologi ini dinilai dapat menarik minat siswa belajar, dan siswa dapat mengembangkan pemikiran kreatif. Pembelajaran yang semacam itu akan sangat mendongkrak citra pelajaran sejarah dan dapat menjadikan sejarah bukan sekedar "barang kuno", tapi sejarah benar-benar bisa jadi pelajaran untuk hari ini dan esok. Bagi guru sejarah, kuis sejarah menjadi media yang sangat dibutuhkan.

## KESIMPULAN

Media Web-Quiz Berbasis Kahoot adalah terobosan bagi sekolah untuk dapat menghadirkan sejarah secara langsung kepada siswa. Ini adalah satu usaha untuk mengingat warisan leluhur dan perjuangan bangsa di masa lalu. Edutainment yang didukung oleh media quiz kesejarahan dapat menjadi kombinasi yang ideal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Sehingga, media ini sangat penting bagi setiap sekolah di Indonesia. Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara langsung di ruang rapat SMA N 1 Tuntang dan diikuti oleh 24 peserta yang tergabung dalam MGMP Sejarah Kabupaten Semarang. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 7 September 2023. Kegiatan dilaksanakan pada pukul 09.00 yang diawali dengan doa bersama. Dari segi kehadiran peserta dapat dikatakan bahwa kegiatan ini berhasil. Hal ini dibuktikan dari jumlah anggota MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang yang hadir sebanyak 24 orang. Kehadiran peserta yang mencapai 100% menunjukkan antusiasme guru untuk mengikuti kegiatan sangat tinggi. Selain itu, kegiatan didukung dengan proses online untuk tetap memberikan peluang pada peserta yang berminat mengikuti tetapi terhalang batasan peserta. Tahap akhir dari rangkaian kegiatan evaluasi ini adalah melakukan evaluasi kegiatan dengan mitra. Evaluasi ini dilaksanakan dua kali, yaitu evaluasi internal dan evaluasi eksternal. Evaluasi internal telah dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2023, sehari setelah kegiatan pengabdian. Hasil akhir kegiatan memunculkan rekomendasi bahwa kerjasama antara UNNES dan MGMP Sejarah Kabupaten Semarang harus berlanjut dan perlu adanya follow up untuk hal ini, khususnya perancangan kegiatan di tahun yang akan datang dengan melihat kesesuaian tema dengan kegiatan pengabdian tahun ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Absor, Nur Fajar. 2020. "Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan Dan Peluang Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19." *CHRONOLOGIA* 2(1):30–35. doi: 10.22236/jhe.v2i1.5502.
- Ahyani, Nur. 2014. "Kemampuan Berfikir Kritis Dalam Pembelajaran Sejarah." in *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan 2014*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Asimeng-Boahene, Lewis. 2007. "Creating Strategies to Deal with Problems of Teaching Controversial Issues in Social Studies Education in African Schools." *Intercultural Education* 18(3):231–42. doi: 10.1080/14675980701463588.

- Banks, James A. 2006. *Race, Culture, and Education*. Routledge.
- Bicen, Huseyin, and Mobina Beheshti. 2017. "The Psychological Impact of Infographics in Education." *BRAIN – Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscienc* 8(4):99–108.
- Byford, Jeff, Sean Lennon, and William B. Russell. 2009. "Teaching Controversial Issues in the Social Studies: A Research Study of High School Teachers." *The Clearing House* 82(4):165–70.
- Hartono, Yudi. 2011. "PEMBELAJARAN YANG MULTIKULTURAL UNTUK MEMBANGUN KARAKTER BANGSA." *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA* 1(1). doi: 10.25273/ajsp.v1i1.125.
- Hasan, Said Hamid. 2012. "Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter." *Paramita: Historical Studies Journal* 22(1). doi: 10.15294/paramita.v22i1.1875.
- Hikmah, Noor, Ika Widya Kusumastuti, and Hamdan Tri Atmadja. 2017. "Upaya Meningkatkan Minat Membaca Siswa SMA Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Berbantuan Infografis Pada Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Profesi Keguruan* 3(2):175–82.
- Öztürk, İbrahim Hakkı. 2011. "Problem of Anachronism in History Teaching: An Analysis of Fictional Texts in Social Studies and History Textbooks." *Journal of Social Studies Education Research* 2(1):37–58.
- Rachman, Fauzi, and Yuliani Sri Widowati. 2018. "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL LABORATORIUM SEJARAH RUMAH ARCA SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH LOKAL." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 1(2). doi: 10.32585/jkp.v1i2.28.
- Suryadi, Andy. 2012. "Pembelajaran Sejarah Dan Problematikanya." *Historia Pedagogia* 1(1):74–84.
- Sutimin, Leo Agung. 2019. "Development of Students' Knowledge of History: Acceptance and Rejection of the Indonesia-Malaysia Confrontation Narratives." *Journal of Social Studies Education Research* 10(2):290–307.
- Syaifulloh, Muhammad, Basuki Wibowo, and Siswandi. 2014. "Pemanfaatan Laboratorium Sejarah Sebagai Sumber Belajar Sejarah (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Semester III STKIP PGRI Pontianak)." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 1(1):59–72.
- Wineburg, Sam. 2018. *Why Learn History (When It's Already on Your Phone)*. Chicago: The University of Chicago Press.