
PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU MELALUI PELATIHAN *KAHOOT* DI SDN 01 KULU KECAMATAN KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Lucia Prabawati Prasetyaningsih

SD Negeri 01 Kulu, Pekalongan, Indonesia
email: luciaprabawati@gmail.com

Info Artikel

Abstract

Keywords:

*Training, Professional
Competence, Competence*

The purpose of this study was to determine the increase in the professional competence of SDN 01 Kulu teachers in using the Kahoot program in learning activities through training to make Kahoot. This research uses School Action Research (PTS), in school action research, principals can reflectively analyze, synthesize, what is being done in schools. This research was conducted in two cycles. Each cycle includes planning (plans), action (action), observation (observations), and reflection (reflection). Methods of collecting data with observation and documentation methods. There was an increase in teacher competence in making quizzes using Kahoot. Prior to the provision of teacher competency measures, only 4 teachers (80%) were in the sufficient category and 1 teacher (20%) was in the good category. In the first cycle it increased to 4 teachers (80%) in the good category and 1 teacher (20%) in the very good category. Cycle II experienced an increase from 4 teachers (60%) who attended the training in the very good category, and 2 teachers (40%) in the good category. So it can be concluded that there is an increase in the professional competence of teachers through Kahoot training at SDN 01 Kulu, Karanganyar District, Pekalongan Regency.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kompetensi profesional guru SDN 01 Kulu dalam menggunakan program Kahoot dalam kegiatan pembelajaran melalui pelatihan membuat Kahoot. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS), dalam penelitian tindakan sekolah, kepala sekolah secara reflektif dapat menganalisis, mensintesis, terhadap apa yang dilakukan di sekolah. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Metode pengumpulan data dengan observasi dan metode dokumentasi. Terjadi peningkatan kompetensi guru dalam membuat kuis menggunakan Kahoot. Sebelum pemberian tindakan kompetensi guru hanya 4 guru (80%) dalam kategori cukup dan 1 guru (20%) dalam kategori baik. Pada siklus I meningkat menjadi terdapat 4 guru (80%) dalam kategori baik dan 1 guru (20%) dalam kategori sangat baik. Siklus II mengalami peningkatan menjadi dari 4 guru (60%) yang mengikuti pelatihan dalam kategori sangat baik, dan 2 guru (40%) pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kompetensi profesional guru melalui pelatihan Kahoot di SDN 01 Kulu Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

© 2022 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Masa pandemi yang berkepanjangan mengharuskan para siswa tidak dapat hadir di sekolah untuk mengikuti pembelajaran tatap muka seperti biasanya. Pada masa pandemic ini, keselamatan seluruh warga sekolah menjadi prioritas utama. Maka sebagai solusinya, pemerintah pun mewajibkan setiap sekolah untuk melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh. Ada yang menggunakan teknik daring (dalam jaringan) seperti *zoom meeting*, *wa grup*, dan sebagainya, namun ada pula yang menggunakan teknik luring (luar jaringan) seperti guru kunjung, system modul, dan sebagainya. Bahkan ada pula yang menerapkan campuran keduanya. Semuanya disesuaikan dengan situasi dan kondisi wilayah masing-masing.

Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh ini, meski di satu sisi dianggap memiliki kelebihan, karena mampu memberi solusi bagi dunia pendidikan di masa pandemic ini, namun ternyata memiliki banyak kelemahan. Yang pasti, setelah sekian waktu siswa mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh, semakin dirasakan bahwa rasa jenuh semakin menghinggap para siswa. Pembelajaran pun semakin terasa kurang efektif. Bahkan orangtua yang berubah peran menjadi sang guru bagi anak-anak mereka pun, sudah semakin merasa capek. Semangat untuk mensukseskan pendidikan anak-anak pun terasa semakin surut. Bahkan yang lebih parah lagi, emosi siswa dan orangtua semakin mudah tersulut. Siswa menganggap bahwa pendampingan yang dilakukan para orangtua, jauh berbeda dengan yang dilakukan para guru. Para orangtua pun merasakan bahwa mendampingi anak-anak mereka dalam belajar sungguh sesuatu yang berat dan tidak mudah untuk dilakukan.

Menghadapi situasi ini, pihak sekolah khususnya SDN 01 Kulu Kabupaten Pekalongan, mencoba mencari terobosan baru sebagai solusi dalam Pembelajaran Jarak Jauh menggunakan Kahoot. Program yang bersifat assessment ini, disajikan dalam bentuk permainan berbasis teknologi yang sangat disukai oleh anak-anak pada umumnya. Nuansa permainan namun mengandung muatan pembelajaran sesuai kurikulum 2013.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan khususnya dalam kegiatan perencanaan, proses, dan evaluasi. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Seiring dengan pesatnya perkembangan IPTEK, khususnya dalam bidang teknologi, informasi

dan komunikasi (TIK) semakin memudahkan guru dalam menjalankan tugas dan tanggungjawabnya untuk penyampaian materi, pengelolaan dan pengolahan data. Penguasaan TIK kini menjadi bagian dari tuntutan kompetensi guru, baik guna mendukung pelaksanaan tugasnya maupun sebagai sarana untuk mencari dan mengunduh sumber-sumber belajar. Sehingga setiap guru pada semua jenjang harus siap untuk belajar TIK guna pemenuhan tuntutan kompetensi guru.

Eksistensi guru yang kompeten dan profesional merupakan syarat mutlak hadirnya sistem dan praktik pendidikan yang berkualitas. Keberadaan guru yang kompeten dan profesional selalu dikembangkan oleh pemerintah di berbagai negara. Kebijakan yang dikembangkan oleh pemerintah untuk mewujudkan keberadaan guru yang kompeten dan profesional ini salah satunya yaitu dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Salah satu pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah penggunaan Kahoot.

Kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa. Para peserta yang menggunakan Kahoot, akan ditampilkan pertanyaan di layar android, tablet, atau komputer masing-masing, lalu siswa diberi waktu untuk menjawab. Jika jawaban benar atau salah otomatis akan langsung ditampilkan di layar. Pada setiap jawaban peserta, mendapat poin, termasuk yang menjawab paling bagus poinnya. Kahoot menampilkan lima posisi poin tertinggi dengan gambar animasi yang menarik, sedangkan di akhir game, Kahoot akan memberikan tampilan urutan poin tiga terbesar.

Kahoot juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yakni suasana kelas dapat lebih menyenangkan, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot. Selain kelebihan, Kahoot juga memiliki kelemahan sebagai media pembelajaran yaitu tidak semua guru yang update dengan teknologi sehingga guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Kahoot. Kahoot dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar di kelas. Oleh sebab itu, menurut peneliti diperlukan tindakan sebuah penelitian yang meneliti tentang "Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Kahoot di SDN 01 Kulu Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2020/2021".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS), prosedur dan langkah-langkahnya sama dengan penelitian tindakan kelas, secara reflektif dapat menganalisis, mensintesis, terhadap apa yang dilakukan di kelas (Arikunto, 2014: 102). Dalam hal ini berarti dengan melakukan PTS, kepala sekolah dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif. Langkah-langkah PTS yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Langkah-langkah PTS seperti Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah PTS

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di kelas SDN 01 Kulu Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan tahun pelajaran 2020/2021.

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penyusunan laporan hasil penelitian. Tahap perencanaan penelitian dilaksanakan pada 19-25 Januari 2021. Tahap pelaksanaan penelitian dilaksanakan dari tanggal 10 Februari sampai dengan 3 Maret 2021 yang rinciannya sebagai berikut (1) siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 dan 17 Februari 2021, (2) Siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 Februari dan 3 Maret 2021. Penelitian ini ditujukan kepada guru kelas dan guru mata pelajaran di SDN 1 Kulu yang berjumlah 7 guru pada tahun pelajaran 2020/2021.

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan sekolah ini bersumber dari hasil belajar dan lembar observasi kompetensi guru pada tahap siklus I dan II. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Sekolah ini adalah teknik non tes. Instrument non tes berupa lembar observasi. Untuk mengetahui pengaruh suatu model dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode

penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah penelitian dikatakan berhasil jika semua aspek penilaian mencapai kriteria baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melakukan kegiatan tindakan berupa pelatihan, peneliti melakukan pencarian data awal terutama kemampuan guru dalam membuat soal online menggunakan googleform. Peneliti meminta guru untuk menggunakan Kahoot sebagai media untuk membuat evaluasi online meskipun belum maksimal. Hasil data awal dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1. Data Awal Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Kahoot

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Mampu membuka dan mendaftar aplikasi Kahoot	48%	Kurang
2.	Mampu menulis soal pada kolom yang telah tersedia	56%	Cukup
3.	Mampu menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar	44%	Kurang
4.	Mampu menambahkan/ menampilkan gambar pada soal	48%	Kurang
5.	Mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis	48%	Kurang
6.	Mampu mengatur batasan waktu untuk tiap soal	44%	Kurang
7.	Mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal	52%	Kurang
8.	Mampu menulis judul kuis	48%	Kurang
9.	Mampu memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis	44%	Kurang
10.	Mampu membagikan kuis Kahoot kepada siswa	44%	Kurang

Berdasarkan data di atas dapat diketahui data awal kompetensi guru SDN 01 Kulu dalam menggunakan Kahoot berdasarkan kajian tiap indikator penilaian adalah sebagai berikut, 1) guru kurang mampu membuat mampu membuka dan mendaftar aplikasi Kahoot, 2) cukup mampu menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) kurang mampu menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, 4) kurang mampu menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) kurang mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, 6) kurang mampu mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) kurang mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) kurang mampu menulis judul kuis, 9) kurang mampu memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, 10) kurang mampu membagikan kuis Kahoot kepada siswa.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru masih memiliki keterbatasan dalam menyusun kuis Kahoot. Observasi awal dengan cara peneliti meminta guru untuk mengakses Kahoot melalui laptop masing-masing serta meminta mereka untuk mencoba membuat kuis. Berikut ini disajikan grafik data awal kompetensi guru:



Gambar 2. Data Awal Kompetensi Guru

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan terdapat 4 guru (80%) dalam kategori cukup dan 1 guru (20%) dalam kategori kurang. Sehingga diperlukan pelatihan untuk dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan Kahoot sebagai kuis maupun media pembelajaran.

Untuk dapat meningkatkan kompetensi guru SDN 01 Kulu dalam membuat kuis Kahoot sebagai kepala sekolah akan menyelenggarakan pelatihan Kahoot selama dua siklus (4 pertemuan) di luar jam mengajar sehingga kegiatan guru dalam mengajar tidak terganggu.

2. Deskripsi Siklus I

Kegiatan siklus I ini dilakukan dalam satu minggu dengan dua kali pertemuan. Peserta pelatihan Kahoot berjumlah 5 guru SDN 01 Kulu setelah jam mengajar pelatihan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. Perencanaan

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut 1) melakukan koordinasi dengan guru sebelum pelaksanaan pelatihan, 2) mempersiapkan jadwal dan tempat pelatihan yaitu di salah satu ruang kelas, 3) mempersiapkan materi terutama materi dasar-dasar penggunaan Kahoot, 4) mempersiapkan instrument penilaian untuk mengetahui kompetensi guru.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan *workshop* dimulai dengan adanya upacara pembukaan dan sambutan oleh peneliti yaitu kepala sekolah. Dalam hal ini peneliti menyampaikan pentingnya kegiatan pelatihan ini untuk meningkatkan kompetensi guru dan membantu guru melaksanakan evaluasi maupun sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya penyampaian materi. Peneliti menyampaikan materi dan kegiatan praktik.

Siklus pertama materi yang akan disampaikan pada siklus I adalah pengenalan Kahoot mulai dari 1) mendaftar dan membuat akun, 2) menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, 4) menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, 6) mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) menulis judul kuis, 9) memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, 10) membagikan kuis kahoot kepada siswa. Pada saat kegiatan pelatihan, guru didampingi melakukan praktik secara langsung, guru dibimbing dan dimotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru yang sudah berhasil menyelesaikan tugas, hasilnya diperlihatkan kepada peneliti.

c. Pengamatan

Selama proses kegiatan *workshop* peneliti melakukan kegiatan pengamatan mengenai keaktifan dan juga kemampuan guru dalam membuat kuis menggunakan Kahoot. Pada siklus I ini guru sudah terlihat antusias dan aktif, namun belum semua dikarenakan guru-guru senior membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memahami materi. Adapun kompetensi

guru selama pelatihan siklus I dapat dilihat dari gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Kompetensi Guru Membuat Kahoot Pada Siklus I

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan terdapat 4 guru (80%) dalam kategori baik dan 1 guru (20%) dalam kategori cukup. Penyebab hanya 1 orang guru (20%) termasuk dalam kategori cukup adalah karena guru malu untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Kompetensi guru dalam membuat kuis menggunakan Kahoot dapat dilihat dari tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Kahoot Siklus I

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Mampu membuka dan mendaftar aplikasi Kahoot	72%	Baik
2.	Mampu menulis soal pada kolom yang telah tersedia	76%	Baik
3.	Mampu menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar	64%	Cukup
4.	Mampu menambahkan/ menampilkan gambar pada soal	68%	Cukup
5.	Mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis	60%	Cukup
6.	Mampu mengatur batasan waktu untuk tiap soal	72%	Baik
7.	Mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal	68%	Cukup
8.	Mampu menulis judul kuis	76%	Baik

9.	Mampu memilih dan batas waktu penggunaan kuis	64%	Cukup
10.	Mampu membagikan kuis Kahoot kepada siswa	64%	Cukup

Berdasarkan data di atas dapat kompetensi guru SDN 01 Kulu pada siklus I dalam menggunakan Kahoot berdasarkan kajian tiap indicator penilaian adalah sebagai berikut, 1) guru baik dalam membuat mampu membuka dan mendaftar aplikasi kahoot, 2) baik dalam menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) baik dalam menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, 4) baik dalam menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) cukup mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, 6) baik dalam mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) cukup mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) baik dalam menulis judul kuis, 9) baik dalam memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, serta 10) baik dalam membagikan kuis kahoot kepada siswa.

Kegiatan refleksi dilakukan untuk menilai pelaksanaan penelitian pada siklus I. Peneliti menganalisis hasil observasi dan mencoba menentukan kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama proses pelatihan .

Berikut dijelaskan beberapa kelebihan dari pelaksanaan siklus I yaitu memberikan pengetahuan baru untuk guru dan lebih mempercepat tugas dari guru. Adapun kekurangan dari siklus II adalah sebagai berikut: terdapat peserta yang kurang aktif saat melakukan pelatihan, peserta masih sering lupa dengan materi yang baru disampaikan, belum adanya buku pegangan (*handout*) materi bagi peserta.

Beberapa kekurangan masih terlihat dalam pelaksanaan siklus I. indikator penelitian yang ditentukan dalam penelitian menunjukkan bahwa apabila pemberian tindakan kegiatan pelatihan apabila seluruh indikator penilaian seluruhnya minimal pada kategori baik. Pada siklus I masih terdapat persentase indikator kompetensi guru dalam kategori cukup, sehingga dapat dilanjutkan pada siklus II.

Karena masih terjadi kelemahan dan belum tercapainya indikator keberhasilan penelitian maka akan dilanjutkan siklus II dengan tindakan sebagai berikut.

- a. Penyampaian materi jangan terlalu cepat sehingga peserta dapat mengikuti dengan baik

- b. Terdapat modul/buku pegangan yang dapat dipelajari peserta
- c. Pelatih atau narasumber lebih memperhatikan peserta

3. Deskripsi Siklus II

Kegiatan penelitian pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki kelemahan yang terjadi pada siklus I. Siklus II dilakukan selama dua minggu dengan dua kali pertemuan. Adapun tahapan pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan pada siklus II yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut 1) mempersiapkan jadwal dan tempat *workshop* yaitu di aula sekolah jadwal dilakukan pada jam 11.00 - 13.00 WIB, 2) mempersiapkan materi 1) mendaftar dan membuat akun, 2) menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, 4) menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, 6) mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) menulis judul kuis, 9) memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, 10) membagikan kuis Kahoot kepada siswa

b. Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan dengan diawali oleh penyampain materi. Belajar dari kelemahan pada siklus I, siklus II ini peneliti menyampaikan materi dengan cukup santai supaya mudah diikuti oleh peserta. Selain itu setiap peserta memperoleh modul pedoman cara membuat media atau evaluasi online menggunakan Kahoot. Dalam penyampaian materi supaya peserta tidak merasa bosan juga diselingi dengan pemberian penghargaan bagi peserta yang dapat menjawab beberapa pertanyaan.

Pelatihan ini sangat membantu guru di SDN 01 Kulu karena selama ini guru belum menggunakan Kahoot. Berikut gambaran hasil pelatihan mengolah nilai soal online menggunakan spreadsheet. Bagaimana membuka, mengunduh dan mengolah nilai untuk lebih mempercepat pekerjaan guru.



Gambar 4. Tampilan Link Kahoot

Setelah waktu yang diberikan habis, setiap guru wajib memperlihatkan hasil pekerjaannya peneliti untuk dinilai. Guru diminta untuk melakukan kerja sama dengan guru yang lain dengan cara, guru yang telah menyelesaikan tugasnya dapat menjadi tutor bagi guru yang belum menyelesaikan penugasan.

c. Pengamatan

Diakhir kegiatan pelatihan peneliti melakukan kegiatan pengamatan untuk menilai kompetensi guru dalam membuat soal online dan membagikan link nya kepada siswa melalui Whatsapp grup kelas. Guru senior dan junior bekerja sama saling membantu. Hal yang belum dipahami segera ditanyakan kepada fasilitator. Kompetensi guru pada siklus II dapat dilihat dari grafik berikut ini.



Gambar 5. Kompetensi Guru Membuat Kahoot Pada Siklus II

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan dari 4 guru (60%) yang mengikuti pelatihan dalam kategori sangat baik, dan 2 guru (40%) pada kategori baik. Guru sudah tidak malu untuk bertanya kepada peneliti dan mengikuti arahan dengan baik. Selain itu kerjasama antar sesama guru juga sangat baik. Beberapa guru sempat mendapatkan penghargaan karena berhasil menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemateri.

Tabel 3. Kompetensi Guru Dalam Membuat Soal Online Siklus II Pada Tiap Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Mampu membuka dan mendaftar aplikasi Kahoot	88%	Sangat Baik
2.	Mampu menulis soal pada kolom yang telah tersedia	92%	Sangat Baik
3.	Mampu menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada	88%	Sangat Baik

4.	jawaban yang benar Mampu menambahkan/ menampilkan gambar pada soal	84%	Baik
5.	Mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis	80%	Baik
6.	Mampu mengatur batasan waktu untuk tiap soal	84%	Baik
7.	Mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal	76%	Baik
8.	Mampu menulis judul kuis	80%	Baik
9.	Mampu memilih cair bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis	80%	Baik
10.	Mampu membagikan kuis Kahoot kepada siswa	76%	Baik

Berdasarkan data di atas dapat diketahui kompetensi guru SDN 01 Kulu pada siklus II dalam menggunakan Kahoot berdasarkan kajian tiap indikator penilaian adalah sebagai berikut, 1) guru sangat baik dalam membuat mampu membuka dan mendaftar aplikasi kahoot, 2) sangat baik dalam menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) sangat baik dalam menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, 4) baik dalam menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) baik mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, 6) baik dalam mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) baik dalam mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) baik dalam menulis judul kuis, 9) baik dalam memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, 10) baik dalam membagikan kuis Kahoot kepada siswa.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa guru sudah aktif dalam kegiatan pelatihan. Guru sudah mampu 1) mendaftar dan membuat akun, 2) menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, 4) menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) menggunakan berbagai tampilan pilihan

bentuk kuis,6) mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) menulis judul kuis, 9) memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, 10) membagikan kuis Kahoot kepada siswa

Indikator kinerja juga dapat tercapai pada siklus II. Persentase kompetensi guru pada siklus II mencapai rata rata baik dan telah mencapai indikator kinerja.

B. PEMBAHASAN

Setelah dilaksanakannya penelitian tindakan sekolah dalam dua siklus dengan serangkaian kegiatan dari mulai perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Hasil penelitian tiap siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

Hasil siklus I menunjukkan kompetensi guru SDN 01 Kulu membuat menggunakan Kahoot adalah sebagai berikut, pada siklus I dalam menggunakan Kahoot berdasarkan kajian tiap indicator penilaian adalah sebagai berikut, guru baik dalam membuat mampu membuka dan mendaftar aplikasi Kahoot, baik dalam menulis soal pada kolom yang telah tersedia, baik dalam menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, baik dalam menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, cukup mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, baik dalam mengatur batasan waktu untuk tiap soal, cukup mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, baik dalam menulis judul kuis, baik dalam memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, serta baik dalam membagikan kuis Kahoot kepada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dapat disimpulkan kompetensi guru dalam menggunakan Kahoot mengalami peningkatan jika dibandingkan pada kondisi awal.

2. Siklus II

Hasil siklus II menunjukkan kompetensi guru SDN 01 Kulu dalam membuat kuis menggunakan Kahoot adalah sebagai berikut, guru sangat baik dalam membuat mampu membuka dan mendaftar aplikasi kahoot, sangat baik dalam menulis soal pada kolom yang telah tersedia, sangat baik dalam menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri tanda pada jawaban yang benar, baik dalam menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, baik mampu menggunakan berbagai tampilan

pilihan bentuk kuis, baik dalam mengatur batasan waktu untuk tiap soal, baik dalam mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, baik dalam menulis judul kuis, baik dalam memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, serta baik dalam membagikan kuis Kahoot kepada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II dapat disimpulkan bahwa semua indikiaktor penilaian telah berada pada kategori baik sehingga indikator kinerja tercapai pada siklus II. Guru yang sebelumnya masih belum memahami dan memanfaatkan Kahoot untuk membuat media atau evaluasi online maupun media pembelajaran sekarang sudah mampu memanfaatkannya secara maksimal untuk melaksanakan inovasi dalam penilaian hasil belajar siswa. Kemampuan peningkatan tersebut dapat dilihat gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Grafik Peningkatan Kompetensi Guru SDN 01 Kulu

Berdasarkan gambar 6, terlihat jelas peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan Kahoot sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Sebelum pemberian tindakan kompetensi guru hanya 4 guru (80%) dalam kategori cukup dan 1 guru (20%) dalam kategori baik. Pada siklus I meningkat menjadi terdapat 4 guru (80%) dalam kategori baik dan 1 guru (20%) dalam kategori sangat baik. Siklus II mengalami peningkatan menjadi dari 4 guru (60%) yang mengikuti pelatihan dalam kategori sangat baik, dan 2 guru (40%) pada kategori baik.

Setelah dilaksanakan penelitian tindakan sekolah (PTS) melalui pelatihan Kahoot, 1) guru sangat baik dalam membuat mampu membuka dan mendaftar aplikasi kahoot, 2) sangat baik dalam menulis soal pada kolom yang telah tersedia, 3) sangat baik dalam menulis pilihan jawaban pada kolom-kolom jawaban, dan beri

tanda pada jawaban yang benar, 4) baik dalam menambahkan/ menampilkan gambar pada soal, 5) baik mampu menggunakan berbagai tampilan pilihan bentuk kuis, 6) baik dalam mengatur batasan waktu untuk tiap soal, 7) baik dalam mampu mengatur besar point yang akan digunakan untuk butir soal, 8) baik dalam menulis judul kuis, 9) baik dalam memilih cara bermain kuis dan batas waktu penggunaan kuis, 10) baik dalam membagikan kuis Kahoot kepada siswa.

Kompetensi profesional merupakan suatu kemampuan sesuai dengan keahliannya. Seorang guru harus memiliki kompetensi profesional dalam bidang keahliannya. Guru memiliki kompetensi profesional bila guru tersebut memiliki pengetahuan dan pemahaman dasar dibidangnya. Pelaksanaan tugas dan kewajiban guru memerlukan dukungan TIK agar dapat berjalan dengan baik, dan memberikan dampak terhadap pelaksanaan tugas guru. Guru dituntut untuk literate terhadap informasi dan TIK.

Munir (2010) mengatakan bahwa memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, antara lain dengan guru dan siswa mampu mengakses kepada teknologi informasi dan komunikasi; pendidik memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuannya untuk meningkatkan kualitas profesional dan kompetensinya serta tersedia materi pembelajaran yang berkualitas dan bermakna (*meaningful*).

SIMPULAN

Terjadi peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan Kahoot sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Sebelum pemberian tindakan kemampuan guru hanya mampu 4 guru (80%) dalam kategori cukup dan 1 guru (20%) dalam kategori baik. Pada siklus I meningkat menjadi terdapat 4 guru (80%) dalam kategori baik dan 1 guru (20%) dalam kategori cukup. Siklus II mengalami peningkatan menjadi dari 4 guru (60%) yang mengikuti pelatihan dalam kategori sangat baik, dan 2 guru (40%) pada kategori baik.

Setelah pelatihan ini guru harus tetap belajar menggunakan Kahoot supaya bisa lebih lancar lagi dan mewujudkan inovasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna (*meaningful*).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono., Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Awiria dkk. (2020). Pelatihan Mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Inovatif Menggunakan Google Form, Kahoot Dan Quizziz Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 9(1): 112-119
- Bahar, Herwina dkk. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2): 155-162.
- Fazriyah, Nurul dkk. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Suban*, IV(1) : 139-147.
- Haryati, M. (2007). *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Inggriyan, Feby. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(1): 59-64.
- Lutfi. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*. 4(3): 186-191.
- Muhibbin, S. (2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2.
- Muhson, A. M. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. VIII No.2, 1.
- Mulyasa, E. (2009). *Standar Kompetensi Guru dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, S. 92013). *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusyan, H.A., Tabrani. (2014). *Membangun Guru Berkualitas*. Jakarta: PT. Pustaka Dinamika.
- Tomoredjo, M. R. (n.d.). *Penguasaan ICT: Bekal Guru Profesional Menghadapi Era Global*. Retrieved 2018
- Triyanto, T. (2006). *Tinjauan Yuridis Hak Sera Kewajiban Pendidik Menurut UUGD*. Jakarta: Prestasi Pustaka.