

KAHOOT SEBAGAI MEDIA EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN ONLINE

*(Meningkatkan kompetensi mengajar guru
dengan pelatihan Kahoot)*

Pemulis:

Nursakiah
Abdul Haris Sunubi
Zulfah Fakhruddin

Editor:

Ipunk Sugiarti

Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press



2022

KAHOOT SEBAGAI MEDIA EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN ONLINE

(Meningkatkan kompetensi mengajar guru dengan pelatihan Kahoot)

Penulis

Nursakiah

Abdul Haris Sunubi

Zulfah Fakhruddin

Editor

Ipung Sugiarti

Desain Sampul

Endi

Penata Letak

Endi

Copyright IPN Press,

ISBN : 978-623-5781-86-0

87 hlm 8.27" cm x 11,69" cm

Cetakan I, Januari 2022

Diterbitkan oleh:

IAIN Parepare Nusantara Presslia

Jalan Amal Bakti No. 08 Soreang

Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91132

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
dengan apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Dicetak oleh IAIN Parepare Nusantara Press, Parepare.





Kata Pengantar

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena buku ini telah selesai disusun. Shalawat serta salam juga penulis kirimkan kepada baginda Rasulullah Muhammad saw, Nabi yang diutus Allah untuk membawa kita menuju kebenaran dan kebahagiaan.

Buku ini disusun agar dapat membantu mahasiswa maupun guru dalam mempelajari konsep pembelajaran online yang berkaitan dengan kompetensi guru, dan sebagai referensi terkait dengan media pembelajaran online terkhusus pada aplikasi Kahoot. Utamanya bagi mahasiswa dan guru jurusan Bahasa Inggris yang membutuhkan media pembelajaran online untuk

memudahkan mereka dalam berinteraksi dengan siswa di dalam kelas.

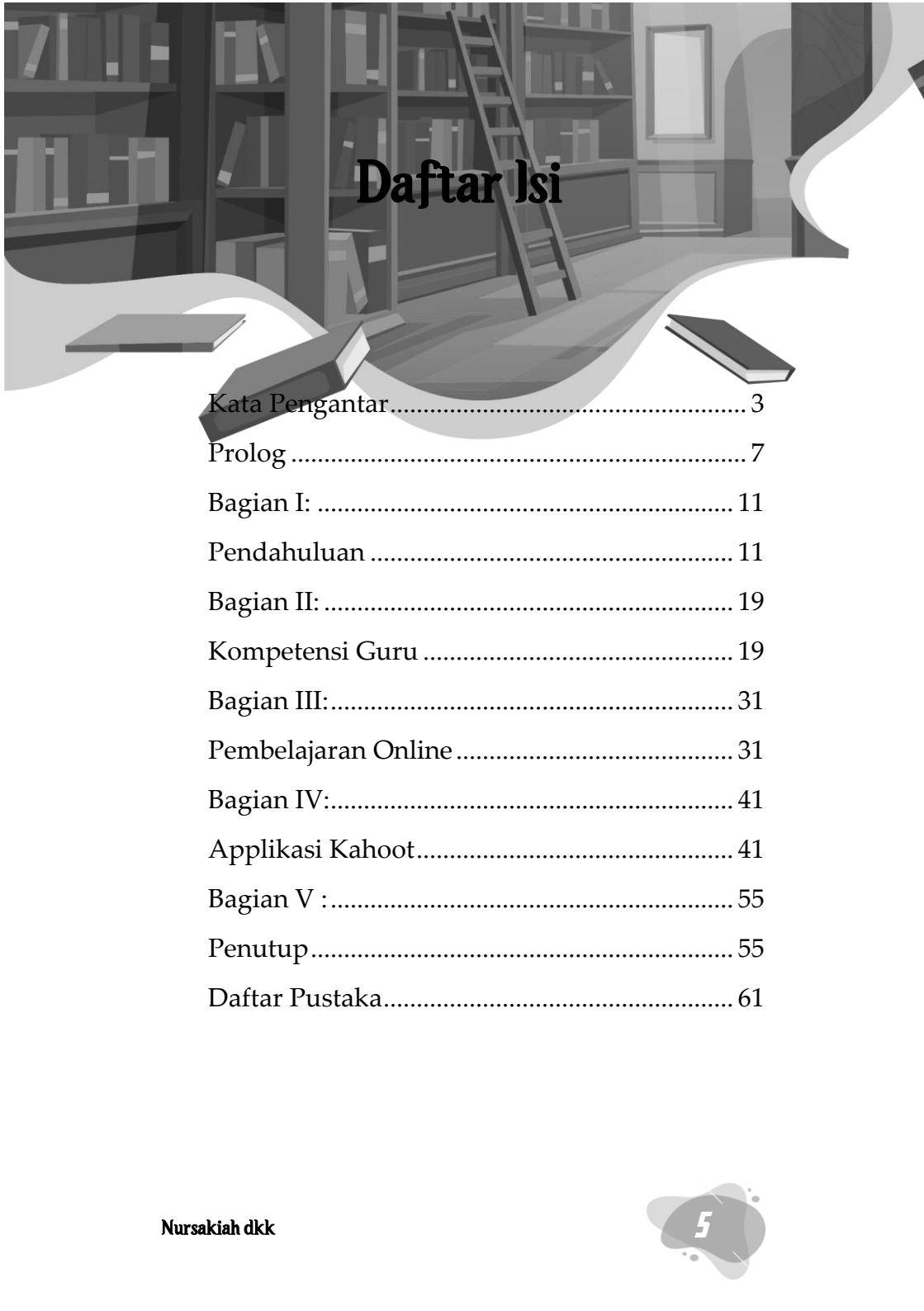
Penulis pun menyadari jika di dalam penyusunan buku ini masih banyak kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun buku ini tetap akan memberikan sebuah manfaat bagi pembaca. Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada kedua orang tua, dosen yang selalu membantu, dan semua pihak yang terlibat atas saran, semangat dan motivasi yang diberikan.

Akhir kata untuk penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya.

Parepare, 11 Maret 2022

Penulis.





Daftar Isi

Kata Pengantar.....	3
Prolog	7
Bagian I:	11
Pendahuluan	11
Bagian II:	19
Kompetensi Guru	19
Bagian III:.....	31
Pembelajaran Online	31
Bagian IV:.....	41
Applikasi Kahoot.....	41
Bagian V :.....	55
Penutup.....	55
Daftar Pustaka.....	61





Prolog

Buku ini membahas tentang kompetensi guru dan kaitannya dengan pembelajaran online, dimana pada masa pandemic covid-19 ini hampir segala aktivitas manusia dilakukan secara online termasuk proses pembelajaran di sekolah. Kompetensi guru sendiri, erat kaitannya dengan kemampuan mengajar, memotivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Kompetensi ini meliputi beberapa aspek, diantara bagaimana guru mampu mengoperasikan teknologi yang mendukung berjalannya proses pembelajaran menyenangkan di dalam kelas. Siswa lebih menyukai belajar sambil bermain games, menggabungkan pembelajaran audio dan visual, mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti power point, video dengan LCD, serta aplikasi pembelajaran yang sangat bervariasi saat ini, dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kompetensi mereka.

Perkembangan teknologi ini mempengaruhi segala aspek kehidupan, utamanya pada aspek pendidikan. Beberapa media dan aplikasi pembelajaran semakin banyak dan mudah ditemukan di internet. Panduan penggunaannya juga tersedia di youtube dan pada beberapa seminar juga membahas tentang isu yang tengah berkembang ini. Guru hanya perlu menyadari dan terus belajar meningkatkan kompetensi mereka. Teknologi yang semakin berkembang, diikuti dengan persaingan tenaga kerja yang semakin terampil, utamanya pada *fresh graduated* yang tentunya pada proses perkuliahan mereka telah mengenal banyak metode pembelajaran berbasis teknologi.

Secara khusus yang menjadi objek dari buku ini adalah aplikasi Kahoot sebagai media efektif dalam pembelajaran dan peningkatan kompetensi guru dalam pengajaran berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi media dan aplikasi ini tidaklah sulit, aplikasi seperti Kahoot didesain dengan sangat sederhana, baik dari segi bahasa maupun penggunaannya. Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis games yang fokus pada proses evaluasi siswa. Selain mampu



meningkatkan motivasi belajar siswa, Kahoot juga memudahkan guru dalam memberikan evaluasi dan membantu guru dalam menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas. Adapun isi dari buku ini yaitu kajian teoritis dan beberapa hasil penelitian terkait dengan kompetensi, pembelajaran online, dan aplikasi Kahoot



Bagian I: Pendahuluan

Profesionalisme mengajar guru selalu menjadi pertimbangan besar bagi orang tua dan masyarakat saat ini. Mempercayakan pendidikan kepada sekolah dan guru merupakan landasan utama bagi orang tua sebelum memutuskan untuk menempatkan anaknya pada tempat yang tepat. Pertimbangan ini memiliki alasan yang mendasar, bahwa kompetensi guru juga masuk dalam daftar. Seperti yang diungkapkan oleh Umiyanti Jabri (2017), pada kenyataannya menjadi seorang guru bukanlah tugas yang mudah karena guru harus memenuhi harapan orang tua dan memastikan siswanya terdidik dengan baik. Paradigma ini berlaku di masyarakat dan sudah menjadi



pandangan umum bahwa keterampilan guru sangat dipertimbangkan.

Tingkat profesional guru dilihat dari dua faktor, pertama dari dalam diri guru itu sendiri, yaitu bagaimana ia mengembangkan dirinya dalam pekerjaannya. Kedua datang dari luar yang berpengaruh, salah satunya adalah kepala sekolah yang memimpin para guru. Kemudian kompetensi guru sendiri dilihat dari keberhasilan siswa di kelas, bagaimana mereka tertarik pada pelajaran, hubungan mereka dengan teman, guru, dan masyarakat, dan bagaimana prestasi mereka semakin meningkat. Guru adalah suatu profesi, di mana profesi ini membutuhkan tanggung jawab, keserjanaan, kesetiaan, dan kemampuan dalam melaksanakan tugasnya. Profesi ini tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang tanpa pelatihan atau persiapan sebelumnya. Sebuah profesi berkembang menjadi pekerjaan dan membutuhkan konsistensi dan tanggung jawab dalam pekerjaan itu. Kompetensi lain yang dibutuhkan oleh seorang guru adalah keterampilan dan kemampuan mengoperasikan media perangkat pembelajaran. Guru harus dapat mengoperasikan perangkat tersebut dengan efisien dan percaya diri. Sebagai

hasilnya, guru diharapkan mampu memberdayakan peserta didiknya untuk berpikir kritis, mandiri, mengakses dan menganalisis informasi, bekerja sama dalam proyek, dan memecahkan masalah secara kreatif.

Menurut Permendiknas No 16/2007, guru harus memiliki empat kompetensi, pertama kompetensi pedagogik, kedua kompetensi kepribadian, kemudian kompetensi sosial, dan terakhir kompetensi profesional. Berdasarkan beberapa kompetensi guru tersebut, bahwa keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran salah satunya tergantung pada kompetensi guru. Namun pada kenyataannya guru masih belum memiliki kompetensi secara keseluruhan dari yang disebutkan sebelumnya, seperti yang ditemukan dari hasil penelitian Syamsinar dan Baso Jabu (2015), bahwa ada enam masalah yang dimiliki guru dengan kompetensinya, antara lain;

1. Masalah dalam penguasaan materi,
2. Masalah dalam penguasaan kurikulum
3. Masalah mengembangkan materi secara kreatif
4. Kesulitan mengembangkan profesionalisme guru secara terus menerus
5. Masalah dalam penggunaan teknologi informasi

6. Masalah dalam pengelolaan kelas.

Hasil penelitian lain dari perspektif yang lebih spesifik, kompetensi guru dalam media dan teknologi pendidikan mengacu pada pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kemampuan yang dibutuhkan oleh guru untuk menggunakan media dan teknologi pendidikan dalam proses belajar mengajar. Masalah kompetensi guru Bahasa Inggris adalah dalam pemanfaatan media pembelajaran online. Kemudian dalam beberapa kasus, karena sulitnya memilih media yang tepat, tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dan juga akan berdampak pada seluruh aspek proses pembelajaran siswa. Lohr, berpendapat bahwa kurangnya kepercayaan dan pengalaman dengan teknologi mempengaruhi motivasi guru untuk menggunakan teknologi komunikasi informasi di kelas. Kemudian, kini permasalahannya adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengoperasikan media teknologi, yang nyatanya dapat memudahkan mereka dalam mengajar dan menyajikan materi yang lebih menarik.

Banyak guru dan sekolah telah meningkatkan keterampilan mereka dengan menggunakan

teknologi untuk mengajar. Terkadang model pembelajaran tradisional membuat siswa sulit menerima pelajaran dan juga menurunkan motivasi belajar. Selain sistem pendidikan, kurikulum, pemerhati pendidikan, peneliti, dan ahli, maka guru merupakan komponen yang paling berpengaruh dalam unsur pendidikan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Djamarah (2000) mengatakan, guru merupakan salah satu unsur manusia dalam inti pendidikan. Jika ada inovasi pendidikan khususnya dalam upaya peningkatan mutu pendidikan akan selalu mengarah pada guru, karena guru berinteraksi langsung dengan siswa dan lebih mengetahui metode pembelajaran apa yang dibutuhkan.

Maka dari permasalahan tersebut di atas, guru yang profesional harus memiliki kompetensi untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, guru tidak hanya harus menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga memperbaharui dan menguasai materi pembelajaran yang disampaikannya kepada siswa. Peningkatan metode pembelajaran, peningkatan keterampilan dan pengetahuan, serta penggunaan

teknologi pembelajaran online, dapat menjadi pertimbangan guru untuk meningkatkan kompetensi profesionalnya. Sokley (2020) mengatakan, seorang guru yang telah mengajar selama delapan belas tahun mengatakan bahwa mendapatkan pelatihan untuk meningkatkan kualitas guru diakui sangat membantu dalam mengajar. Dengan mendapatkan pelatihan metode pengajaran akan meningkat, kemudian membagikannya kepada siswa dan menjadi pengalaman yang berharga bagi guru.

Ada banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menggabungkan efek audio dan visual juga bisa menjadi pilihan, seperti menggunakan teknologi video, film, musik, dan rekaman suara. Beberapa aplikasi ditemukan oleh para ahli, salah satunya adalah Kahoot. Aplikasi ini adalah platform pembelajaran yang memberdayakan semua orang, anak-anak, siswa, untuk membuka potensi belajar mereka sepenuhnya. Kahoot dapat digunakan untuk meninjau pengetahuan peserta didik, sebagai penilaian formatif, atau sebagai selingan atau variasi dari kegiatan kelas reguler. Kahoot juga menyediakan kuis, sehingga dapat digunakan

dalam proses evaluasi. Kahoot disini dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda yang dapat diatur oleh guru. Guru menyesuaikan dengan materi yang akan dievaluasi dan dibuat dengan model evaluasi animasi, gerak, suara, dengan tampilan menarik.

Fenny Eka Mustikawati (2019) menemukan bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran visual memiliki fungsi atensi yaitu fungsi media sosial yang menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi pada pembelajaran terkait makna visual yang ditampilkan. Kahoot juga merupakan media pembelajaran yang memenuhi tuntutan pembelajaran digital, meningkatkan minat, dan inovasi gaya belajar siswa. Nurul Fazriyah (2020) menemukan bahwa aplikasi Kahoot merupakan aplikasi populer saat ini yang melibatkan guru dan siswa saling berinteraksi dengan materi pembelajaran, sangat perlu melibatkan aplikasi ini dalam pembelajaran untuk mendukung suasana belajar yang cenderung membosankan. Beberapa peneliti lainnya juga telah menemukan keefektifan Kahoot dalam mendukung proses pembelajaran, dan juga membantu guru untuk lebih mudah melaksanakan evaluasi. Dari beberapa uraian

diatas, maka selanjutnya peneliti ingin meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran online dengan menggunakan applikasi Kahoot.

Bagian II: Kompetensi Guru

Kompetensi mengajar guru semakin diperhatikan dewasa ini, apalagi perkembangan teknologi juga semakin maju dan secara tidak langsung menuntut guru untuk belajar dan lebih profesional dalam menggunakan teknologi di dalam kelas. Dari Academia education yang disusun oleh Thinkwell Machingauta mengatakan bahwa guru perlu memiliki banyak kompetensi yang berbeda untuk keberhasilan penggunaan dan integrasi media dan teknologi pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengajar. Namun, ada beberapa hambatan yang dapat menghalangi guru untuk memiliki kompetensi seperti sistem keuangan sekolah yang buruk dan kurangnya waktu yang

cukup untuk menggunakan media pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu guru perlu mengembangkan diri mereka sendiri, dengan mencari tahu aplikasi pembelajaran yang saat ini sangat mudah kita dapatkan di internet. Mengembangkan pembelajaran yang diintegrasikan dengan media juga dapat dilakukan. Seperti yang kita ketahui, beberapa sekolah masih kekurangan dalam hal penyediaan fasilitas media pembelajaran berbasis teknologi.

Secara implisit, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa guru adalah tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, menyelenggarakan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, khususnya bagi para pendidik di perguruan tinggi. Merujuk pada isi undang-undang di atas, guru memang memegang peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa bahkan negara. Tidak hanya memiliki peran penting di sekolah, guru juga berperan serta dalam memajukan masyarakat. Selain mengajar, guru juga melakukan penelitian, pelatihan, dan pengabdian kepada masyarakat.



Tentu saja, ini tidak mudah bagi mereka dibutuhkan pendidikan dan keterampilan tertentu sebelum seseorang siap menjadi guru.

Menurut aliran behavioris, profesional guru adalah usaha guru untuk membentuk perilaku siswa yang baik, sopan, dan terampil dengan memberikan dukungan dan stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, mengetahui, dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Dalam prosesnya, pembelajaran memiliki dua aspek, yaitu pembelajaran yang berfokus pada apa yang harus dilakukan siswa, dan pengajaran yang berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru. Kedua aspek ini harus selalu berjalan beriringan dan berkolaborasi dengan baik agar selalu terjadi interaksi yang baik di dalam kelas, yang pada akhirnya menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi guru dan siswa. Kemudian dalam UUGD No.14/2005 pada ayat 10 ayat 1 dan PP No.19/2005 ayat 28 ayat 3, dikatakan bahwa guru harus memiliki empat kompetensi dasar, yang meliputi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Empat kompetensi yang harus dimiliki guru;

1. Pedagogi

Pedagogi adalah kemampuan yang berhubungan dengan pengetahuan siswa, pedagogi ini juga merupakan disiplin ilmu yang mempelajari teori dan praktik mengajar, evaluasi materi pembelajaran, dan pengembangan potensi siswa dalam segala aspek. Dalam pedagogi, guru menginformasikan strategi pengajaran, metode, dan tindakan guru terhadap teori-teori pembelajaran. Kemudian secara rinci dari Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang Standar Pendidik dan Pendidikan dijelaskan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran siswa, yang terdiri dari memahami pengetahuan dasar pendidikan dan mengembangkan potensi siswa. Menurut Phelps dan Lee (2016) dalam Jamil dari buku Guru Profesional mereka, guru perlu meningkatkan pengetahuan dan mengakses konsep pembelajaran di masa depan dan mengetahui polanya. Hal tersebut dikarenakan teknologi yang semakin berkembang setiap tahunnya, maka tuntutan

masyarakat terhadap layanan pendidikan juga semakin meningkat.

2. Profesional

Profesional secara umum adalah konteks profesional yang berkaitan dengan suatu profesi atau setiap orang yang berhubungan dengan pekerjaan atau profesinya. Profesional juga menjelaskan standar pendidikan dan pelatihan yang mempersiapkan guru untuk memahami profesionalisme mereka sebagai pengetahuan dan keterampilan khusus yang diperlukan untuk menjalankan peran khusus mereka dalam profesi itu. Dalam profesinya guru dituntut untuk mampu melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara penuh, dan mementingkan tugasnya itu diatas urusan yang lain.

3. Kepribadian

Keperibadian dapat diartikan sebagai cara berinteraksi dengan keadaan dan individu lain. Kepribadian ini tercermin dari kekuatan, kestabilan, kebijaksanaan, kedewasaan, ketenangan, dan sebagai panutan siswa. Artinya guru harus menjadi orang-orang interaktif yang baik di bidang kerjanya. Mereka tahu bagaimana berperilaku dengan rekan kerja dan siswa kemudian akan diteladani oleh

siswa. Keperibadian ini erat kaitannya dengan perilaku guru yang diwujudkan dalam pergaulan sehari-hari, dan menjadi kekuatan pada guru tersebut yang dikenal oleh siswa maupun guru lainnya.

4. Sosial

Sosial berkaitan dengan kemampuan guru dalam berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan siswa, guru, staf, orang tua, dan masyarakat lainnya. Kompetensi yang membangun kapasitas bagaimana menghadapi hal-hal sosial, guru harus peka terhadap masalah di sekitar mereka. Guru adalah manusia sosial, dimana kehidupannya tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan sosial, seorang guru tidak dapat bekerja sendiri; mereka membutuhkan orang lain di sekitar sekolah untuk mengontrol aktivitas siswa di sekolah. Guru harus bekerja dengan masyarakat untuk mendorong siswa belajar dan mempelajari hal-hal baru di masyarakat.

Pada umumnya seorang guru harus sudah memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidangnya masing-masing. Guru setidaknya harus memiliki keterampilan pedagogik, keperibadian, profesional, dan sosial. Berdasarkan undang-undang Guru dan Dosen, sertifikasi guru

merupakan syarat mutlak bagi guru, yang juga harus memiliki kualifikasi akademik, kompetensi yang sehat jasmani dan rohani, serta mampu mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam prosesnya, guru selalu menjadi pusat keberhasilan siswa dalam menguasai suatu materi, ketika siswa gagal, kesalahan utama dan yang akan terlihat adalah gurunya. Jika kita melihat beberapa tahun terakhir, sangat berbeda jika dibandingkan dengan kenyataan saat ini. Di abad 21 ini banyak kita jumpai pendidik yang tidak menempuh jalur pendidikan, hanya mengambil mata kuliah, menguasai teknologi, dan lebih rajin belajar, kualitas inilah yang kemudian diutamakan daripada lulusan sarjana yang memiliki ijazah.

Guru merupakan pusat dalam sebuah kelas dan membutuhkan banyak strategi untuk menerapkannya, maka media pembelajaran merupakan salah satu hal yang perlu dipersiapkan. Dalam menggunakan media, guru tidak boleh sembarangan bahkan guru dituntut untuk kreatif. Media yang dimaksud harus mampu memfasilitasi kreativitas dan inovasi guru, atau dengan kata lain media harus mampu menarik perhatian dan tetap berada dalam koridor efisiensi. Minimnya

kemampuan guru dalam mentransfer ilmu, baik teori maupun praktik, akan sangat mempengaruhi kualitas lulusan tersebut. Namun, tidak hanya perhatian pemerintah, kesadaran dan profesionalisme guru juga diperlukan.

Sedangkan aliran humanisme menggambarkan belajar sebagai pemberian kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Aliran humanistik ini tercermin dalam kurikulum yang saat ini digunakan di Indonesia, dimana siswa diarahkan untuk lebih mengeksplorasi diri dalam pembelajaran. Guru terus membimbing, disertai dengan buku teks, kemudian siswa menemukan jawabannya dan diberi kebebasan untuk berkreasi sesuai dengan kreativitasnya. Metode ini juga dengan salah satu tujuan pembelajaran yaitu membangun ide-ide ilmiah, dimana siswa berinteraksi dengan lingkungan dan kejadian disekitarnya. Tentu saja, mengembangkan ide ini membutuhkan bantuan dan dukungan dari guru, siswa, dan sistem pendidikan lainnya. Metode yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa, kemudian akan membantu siswa untuk lebih aktif di kelas. Dari

keempat kompetensi guru yang telah disebutkan sebelumnya, semua saling berhubungan dan harus ada pada masing-masing guru sebagai standar mereka. Keempat kompetensi ini tidak bisa dipisahkan, karena jika semuanya ada dalam diri guru maka guru tersebut sudah dianggap sebagai guru yang kompeten. Tercapainya keempat kompetensi tersebut, tentunya juga dibarengi dengan kreativitas dan kemampuan guru dalam mengelola teknologi, kemudian menggunakannya di dalam kelas sebagai media dalam proses pembelajaran.

Beberapa pendapat juga terkait dengan pengembangan kompetensi mengajar oleh guru diungkapkan oleh Angeline Barret dan tim (2007), dalam judul makalah “Inisiatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, tinjauan literatur terkini”. Tinjau literatur terbaru yang berkaitan dengan kualitas proses belajar-mengajar di sekolah-sekolah di negara-negara berpenghasilan rendah yang diilustrasikan dengan analisis inisiatif khusus untuk meningkatkan kualitas. Makalah ini berfokus pada tiga bidang utama untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam, tren dalam perubahan kurikulum dan memungkinkan guru termasuk

penyediaan pengajaran, dan sumber belajar. Disebutkan pula bahwa keberhasilan dalam proses pembelajaran dilihat dari hubungan antara siswa dan guru serta materi itu sendiri. Hal utama di sini adalah guru yang menguasai kelas dituntut menguasai materi dan mampu menguasai siswa. Mayer pada tahun 2005 menegaskan bahwa seorang guru yang baik harus memiliki kompetensi menggunakan teori kognitif pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa kata-kata dan gambar lebih kondusif untuk belajar daripada hanya teks atau gambar saja.

Berkaitan dengan penjelasan sebelumnya mengenai fungsi teknologi bagi guru dan siswa, peningkatan kemampuan guru dalam pengembangan materi dan kemampuan menggunakan teknologi merupakan hal pertama yang harus dilakukan. Guru dapat menemukan beberapa situs pelatihan di youtube yang terkait dengan kebutuhan mereka. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan materi dengan melihat buku-buku baru dari berbagai metode pembelajaran. Sedangkan untuk pemahaman yang lebih cepat, guru dapat mengikuti pelatihan yang berkaitan dengan pengembangan materi atau

metode pengajaran. Salah satu alasan yang perlu diperhatikan guru adalah persaingan di era globalisasi ini. Beberapa tahun kemudian, fresh graduate semakin bertambah dan juga semakin kreatif dalam hal metode pengajaran dan pemanfaatan teknologi. Tidak bisa dipungkiri kompetisi ini akan berdampak pada dunia kerja dan prioritas tenaga pendidik yang dibutuhkan. Bahkan, siswa juga lebih tertarik pada pembelajaran yang kreatif dan inovatif daripada metode tradisional, dan kemudian guru benar-benar harus mempertimbangkan untuk mengembangkan kemampuannya masing-masing.



Bagian III:

Pembelajaran Online

Pembelajaran online adalah pendidikan yang berlangsung melalui Internet. Hal ini sering disebut sebagai "e-learning" dalam istilah lain. Namun, pembelajaran online hanyalah salah satu jenis "pembelajaran jarak jauh" -istilah umum untuk pembelajaran apa pun yang berlangsung lintas jarak dan bukan di kelas tradisional. Sejauh ini pendekatan yang paling populer saat ini adalah pembelajaran online. Dimasa pandemic covid-19 ini, pembelajaran online populer dilakukan, bahkan seluruh Indonesia menerapkannya. Guru dan siswa saling berinteraksi melalui *handphone* atau *laptop* yang terhubung dengan jaringan. Menurut Konsorsium Sloan, pendaftaran online terus tumbuh pada tingkat yang lebih cepat daripada

populasi siswa yang lebih luas, dan lembaga pendidikan tinggi mengharapkan tingkat pertumbuhan terus meningkat. Beberapa temuan sebagai berikut:

1. Lebih dari 1,9 juta siswa belajar online pada musim gugur 2003.
2. Sekolah mengharapkan jumlah siswa online tumbuh menjadi lebih dari 2,6 juta pada musim gugur tahun 2004.
3. Sekolah mengharapkan pertumbuhan pendaftaran online untuk mempercepat — tingkat pertumbuhan rata-rata yang diharapkan untuk siswa online untuk tahun 2004 adalah 24,8%, naik dari 19,8% pada tahun 2003.
4. Mayoritas semua sekolah (53,6%) setuju bahwa pendidikan online sangat penting untuk strategi jangka panjang mereka.
5. Sebagian besar pemimpin akademik percaya bahwa kualitas pembelajaran online sudah sama atau lebih unggul daripada pengajaran tatap muka.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penggunaan media teknologi dalam pengajaran bahasa Inggris sangat populer saat ini. Media tersebut berupa aplikasi web, youtube, ilustrasi

dalam video, dan penggunaan laptop dan LCD. Hal ini telah menggeser proses pembelajaran dari pengajaran konvensional menjadi pembelajaran kontemporer. Saat ini, kita merasakan banyak sekali berbagai media yang digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris, di mana bahasa Inggris berfokus pada bagaimana siswa tersebut dapat berkomunikasi dan memahami apa yang dikatakan lawan bicaranya. Menurut Kennedy (2016), teknologi digital dalam pembelajaran literasi di abad ke-21 berarti seperangkat kompetensi dasar yang relatif stabil harus dikuasai dalam menghadapi munculnya perangkat digital baru setiap hari. Ini mencakup penggunaan alat digital yang tepat untuk mengidentifikasi, mengintegrasikan, mengelola akses, menilai, dan secara fungsional menganalisis sumber daya digital.

Lebih lanjut, Sarica (2009) yang mengkaji teknologi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dan perangkat komunikasi internet melihat perangkat pembelajaran bahasa Inggris berbasis web dalam lingkungan pendidikan lebih menyenangkan. Kajiannya mencakup tren terbaru dalam e-learning yaitu mobile learning (iPod,

ponsel, Iphone) blog, e-mail, kuis dan tes online, instant messenger, dan skype telepon internet.

Beberapa fungsi media bagi siswa dan guru menurut Asri dan Santiana (2017):

1. Teknologi media dapat meningkatkan kreativitas guru
2. Menggunakan teknologi meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar. Berdasarkan wawancara yang diberikan kepada responden, "Menggunakan teknologi meningkatkan kreativitas saya. Saya biasanya ingin membuat siswa merasa senang saat belajar. Menggunakan prezi, sangat mendorong saya untuk menjadi guru yang kreatif. Ada banyak hal yang bisa saya lakukan dengan menggunakan aplikasi tersebut dan itu benar-benar menghasilkan lingkungan belajar yang lebih baik bagi para siswa."
3. Teknologi media dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih baik
4. Menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran tentunya dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Metode sebelumnya dimana guru hanya menjelaskan materi dengan

menggunakan media tradisional seringkali membuat siswa bosan untuk belajar. Teknologi dapat menciptakan aktivitas yang menarik dan beragam bagi siswa hingga siswa dapat berinteraksi satu sama lain dan guru dengan bantuan teknologi.

5. Teknologi media dapat meningkatkan motivasi siswa
6. Siswa harus dapat memiliki motivasi untuk belajar dan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Dalam penelitian ini juga terbukti bahwa teknologi dapat meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa untuk belajar. Responden mengatakan, “Ketika saya menyampaikan materi dengan menggunakan presentasi Prezi, motivasi siswa saya benar-benar meningkat. Mereka menonton presentasi dengan antusias dan fokus pada apa yang saya jelaskan di kelas”.
7. Teknologi media dapat membantu menilai siswa
8. Selain membantu guru menyampaikan materi, teknologi media juga membantu mereka menilai kemampuan siswa dengan mudah. Terbukti dari ungkapan yang diberikan oleh responden, “Edmodo dapat membantu saya untuk menilai siswa dengan

mudah dengan menggunakan kuis. Saya tidak perlu menghitung jawaban yang benar yang diberikan oleh siswa. Tetapi sistem secara otomatis melakukannya untuk saya. Ini sangat berguna, saya menyukainya”

Penelitian yang dilakukan oleh tiga peneliti Tertiaavini, Tedy Setiawan Saputra, dan Anisa Fitriani (2017) tentang peningkatan potensi guru dalam membuat bahan ajar menggunakan media pembelajaran pintar di Sumatera Selatan. Hasil penelitiannya menemukan bahwa guru memiliki banyak kendala dalam mengajar, salah satunya tidak tercapainya target pencapaian materi. Terkait dengan permasalahan tersebut, peneliti kemudian menerapkan metode smart learning untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar yang menarik dan inovatif. Bahan ajar yang direkam dalam kaset dengan suara audio gurunya dapat memberikan efek psikologis dan guru juga dapat memotivasi kepribadian siswa. Tidak hanya siswa, metode ini juga membantu guru merasa percaya diri dalam mengajar.

Pemanfaatan media teknologi dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, salah satunya

adalah pembelajaran berbasis game, Gabriel Savonitti dan Joao Mattar (2018), menemukan banyak manfaat yang dirasakan siswa ketika guru menerapkan metode permainan di dalam kelas. Di sini mereka menggunakan permainan hiburan, dimana mereka berinteraksi satu sama lain dalam pembelajaran dan sebagai hasilnya, motivasi siswa meningkat, interaksi kelas, interaksi sosial, nilai, kosa kata, konten tertulis yang berulang, dan banyak lagi. Tentu saja, ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan banyak aspek kelas. Dari beberapa hasil penelitian tentang kompetensi mengajar online, dapat disimpulkan bahwa kompetensi mengajar online adalah kemampuan guru untuk menggunakan, mengolah, dan memanfaatkan teknologi untuk digunakan di dalam kelas, yang dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana baru. Menggunakan teknologi di kelas membantu guru dan siswa untuk mengeksplorasi lebih banyak tentang gaya belajar dan materi pembelajaran. Guru lebih mudah dalam menyediakan alat dan bahan, dan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan metode yang didukung audio dan visual. Di era teknologi saat ini, bukan hal yang tabu bagi guru

untuk menghindari teknologi di dalam kelas. Informasi juga lebih mudah ditemukan, sehingga informasi yang hilang atau ketidaktahuan tentang era digital tidak lagi menjadi alasan bagi guru untuk menghindari penggunaan teknologi di kelasnya.

Kemudian sejalan dengan penelitian ini, aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi diketahui memberikan kontribusi yang besar terhadap pembelajaran. Beberapa peneliti telah menemukan fakta terkait fungsi kahoot dalam hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran, ditemukan beberapa fungsi kahoot yang dapat mendukung terselenggaranya pembelajaran yang baik. Fenny Eka Mustikawati (2019) menemukan bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran visual memiliki fungsi atensi yaitu fungsi media sosial yang menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi pada pembelajaran terkait makna visual yang ditampilkan. Kahoot juga merupakan media pembelajaran yang memenuhi tuntutan pembelajaran digital, meningkatkan minat, dan inovasi gaya belajar siswa. Nurul Fazriyah (2020) menemukan bahwa aplikasi Kahoot merupakan

aplikasi populer saat ini yang melibatkan guru dan siswa saling berinteraksi dengan materi pembelajaran perlu melibatkan aplikasi ini dalam pembelajaran untuk mendukung suasana belajar yang cenderung membosankan.

Bagian IV:

Applikasi Kahoot

Kahoot adalah aplikasi pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*games*) untuk semua kalangan (bukan hanya peserta didik) yang telah diperkenalkan di beberapa bidang kehidupan terutama di bidang pendidikan. Kahoot adalah campuran permainan di ICT, berisi pertanyaan tentang topik tertentu. Kahoot didirikan pada 2012 oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Universitas Sains dan Teknologi Norwegia. Mereka bekerja sama dengan Profesor Alf Inge Wang dan kemudian bergabung dengan pengusaha Norwegia smund Furuseth. Kahoot diluncurkan dalam versi beta privasi di SXSWedu pada Maret 2013 dan beta dirilis ke publik pada September 2013. Secara umum,

Kahoot ini tersedia dalam dua versi, pertama *for school* dan kedua *for business*. Guru bisa memilih *for school* untuk mengakses beberapa fitur secara gratis.

Kahoot dirancang untuk pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Situs ini juga dapat digunakan melalui perangkat berbagi layar seperti Skype, google, dan ponsel. Jadi tidak hanya digunakan di sekolah, aplikasi ini juga dapat digunakan di lingkungan sosial lainnya sesuai kebutuhan. Aplikasi ini sangat fleksibel untuk digunakan di sekolah-sekolah khususnya di tingkat madrasah, karena sangat jarang di sekolah madrasah yang memperbolehkan siswanya membawa handphone, dan menurut informasi guru, tidak semua siswa memiliki handphone, jadi Kahoot masih bisa digunakan dengan guru menyediakan laptop, kemudian memberikan evaluasi dengan bermain games menggunakan Kahoot.

Beberapa keunggulan Kahoot yang menjadi pertimbangan peneliti mengapa menggunakan aplikasi ini untuk diterapkan di beberapa Madrasah Wonomulyo ; Pertama, Kahoot tidak hanya

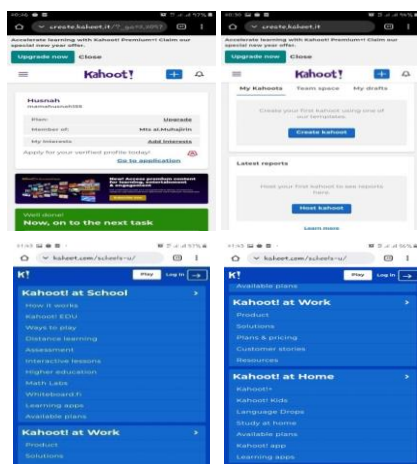
digunakan untuk media pendidikan, tetapi juga dapat digunakan secara sosial, misalnya di kantor, di rumah, dan di tempat kerja lainnya. Jadi aplikasi ini sangat fleksibel, tidak hanya fokus pada pendidikan atau keterampilan tertentu. Kedua, Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran meskipun siswa tidak memiliki handphone. Guru menyediakan laptop dan layar LCD, kemudian secara bergiliran siswa bermain game evaluasi menggunakan laptop guru. Ketiga, Kahoot merangsang konsentrasi dan fokus siswa. Salah satu fitur Kahoot yang digunakan saat evaluasi siswa adalah untuk menguji konsentrasi dan fokus mereka, dimana memainkan fitur ini; siswa harus cepat dan menjawab jawaban yang benar. Keempat, Kahoot dapat mendukung interaksi langsung melalui video jika dibandingkan dengan aplikasi lain; ada beberapa yang tidak bisa berinteraksi langsung dengan video. Dengan adanya interaksi video ini, suasana belajar siswa menjadi lebih santai, dan secara keseluruhan siswa dituntut untuk aktif dan berinteraksi satu sama lain.

Ada tiga jenis Kahoot; yaitu kuis, diskusi, dan survei. Kuis merupakan jenis yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran. Guru

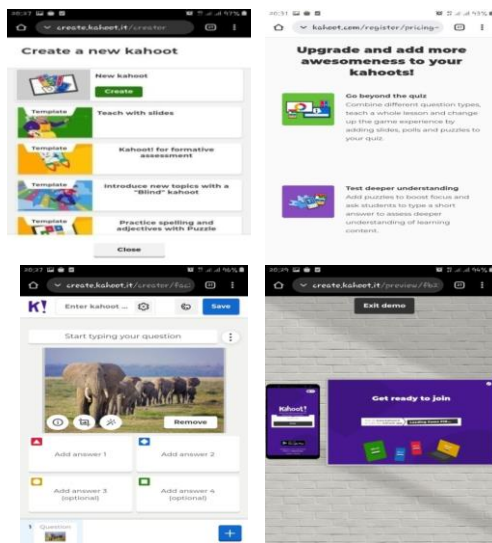
sebagai pemimpin permainan membutuhkan laptop sebagai server, LCD proyektor, dan juga speaker. Untuk pemain, dibutuhkan smartphone atau laptop yang dilengkapi dengan Wi-Fi, kemudian siswa masuk ke kelas, dan mengikuti arahan guru. Pada akhirnya, guru dapat mengevaluasi dengan bermain game. Terdapat berbagai macam permainan yang dapat dipilih guru dalam aplikasi kahoot, hanya menyesuaikan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemudian yang kedua adalah diskusi, pada fitur diskusi ini, beberapa siswa dapat saling berdiskusi mengenai pembelajaran yang akan dibahas pada fitur kahoot. Fitur ini jarang digunakan oleh guru, namun bisa dicoba untuk mengasah kemampuan berfikir, dan berbicara siswa. Ketiga adalah fitur survey, pada fitur survey ini siswa dapat memaparkan pendapat ataupun pandangan mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Siswa juga dapat memasukkan elemen pendukung seperti, gambar, video maupun teks. Guru juga bisa menambahkan batasan waktu untuk menjawab kuis atau survey pada Kahoot, sehingga bukan hanya jawaban saja yang akan dilihat oleh guru, namun juga ketepatan dan kecepatan siswa dalam berfikir dan menjawab soal. Jadi kesempatan

siswa untuk bekerja sama dan mencontek juga semakin terbatas. Dalam beberapa hasil penelitian ditemukan bahwa kahoot mendukung terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif.

Guru maupun siswa tidak perlu untuk mendownload dan menginstal aplikasi Kahoot di play store mereka, hanya dengan mengunjungi *Kahoot.com* atau *Kahoot it* guru dan siswa sudah bisa membuat akun sesuai dengan peran mereka masing-masing. Beberapa fitur, kuis, dan ilustrasi Kahoot dijelaskan sebagai berikut;



Gambar 4.1, Akun Kahoot



Gambar 4.2; Fitur Games Kahoot

Seperti yang terlihat pada gambar diatas, fitur-fitur Kahoot tersedia pada berbagai profesi maupun komunitas kerja. Setiap fitur disediakan model pembelajaran maupun evaluasi yang menarik dan tersaji secara interaktif sehingga melibatkan semua siswa atau anggota dalam suatu forum.

Adapun efektivitas Kahoot bagi siswa dan guru, yang ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut;

1. Kahoot sebagai Media dalam Pembelajaran

Beberapa hasil penelitian menemukan bahwa Kahoot merupakan inovasi teknologi yang menarik, menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan membantu guru dalam evaluasi. Esti Erlina Sari (2020), menemukan hasil penelitian tentang pengaruh media Kahoot terhadap hasil belajar siswa (pembelajaran materi virus), bahwa dengan menggunakan media game Kahoot dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk saling memahami, lebih memahami materi virus, bertukar pikiran dan bekerja sama dalam memilih jawaban yang telah disiapkan dalam aplikasi game kahoot, dimana media pembelajaran siswa adalah dituntut untuk memperhatikan setiap gambar atau video yang ada. Pada tampilan aplikasi game Kahoot, siswa akan melihat secara langsung nilai yang telah diperoleh masing-masing kelompok. Dengan begitu, siswa bisa lebih semangat untuk mendapatkan nilai tertinggi, belajar lebih banyak dan mengingat banyak informasi. Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa

penggunaan media pembelajaran game Kahoot dalam kegiatan belajar mengajar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pendidikan seperti hasil belajar yang rendah.

2. Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa salah satu fitur dari Kahoot adalah kuis, dimana kuis ini berfungsi sebagai alat evaluasi siswa setelah melewati pelajaran tertentu. Banyak peneliti atau guru menemukan bahwa Kahoot lebih banyak digunakan untuk evaluasi dengan bermain game. Army Justitia, Badrus Zaman, Rimuljo Hendradi, Fitri Retrialisca, Roslinda Salim (2021), dalam penelitiannya menemukan, di masa pandemi ini semakin sulit bagi guru untuk memberikan pengajaran dan mencapai target kurikulum. Pembelajaran online membuat siswa kurang fokus dan melalaikan tugasnya. Kemudian menjadi tantangan bagi guru untuk memberikan gaya belajar yang inovatif khususnya dalam proses evaluasi. Aplikasi Kahoot dinilai dapat menjadi solusi bagi guru dan siswa dalam memberikan evaluasi yang menarik dan transparan.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah peningkatan keterampilan guru dalam menguasai Kahoot, dan pemahaman materi Kahoot. Hal ini terlihat dari peningkatan sesekali sebesar 15,97% setelah pelatihan selesai. Peserta pelatihan merasa puas dengan pelaksanaan pelatihan yang dibuktikan dengan pengisian angket umpan balik, dengan skor kepuasan diatas 3,5 dari 4. Pengabdian kepada masyarakat ini berdampak positif terhadap keterampilan dan pemahaman terkait penggunaan Kahoot untuk pembelajaran interaktif dan media evaluasi. Aplikasi Kahoot membantu siswa melakukan evaluasi dengan cara yang menyenangkan, selain itu guru juga lebih mudah dalam melakukan penilaian karena hasil evaluasi dapat langsung terlihat setelah siswa menyelesaikan satu level permainan. Metode ini juga sangat efektif dalam mengurangi kecurangan siswa dalam proses evaluasi.

3. Kahoot Meningkatkan Motivasi

Budiati (2017) telah melakukan penelitian dan menggunakan program Kahoot untuk pemacu belajar bahasa Inggris siswa, dan menemukan bahwa guru membutuhkan variasi dan kreativitas dalam mengajar bahasa Inggris. Media

pembelajaran yang mudah dirancang dan sangat aplikatif, sangat berguna dan sangat efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Dikatakan bahwa Kahoot ini sebagai media atau cara yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan santai. Kemudian yang tak kalah pentingnya, dapat meningkatkan pembelajaran, sehingga siswa menantikan kedatangannya ke kelas. Namun untuk mengaplikasikan game tersebut, dibutuhkan dukungan ICT yang baik, dan koneksi Wi-Fi yang baik.

Peneliti lainnya Andarusni Alfansyur dan Mariyani (2019) menggunakan Kahoot terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Pembahasan penelitian ini adalah pentingnya ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran, Kahoot sebagai media berbasis ICT, upaya peningkatan motivasi siswa dan pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi siswa. Penelitian sebelumnya dari Nokham (2017) menyatakan bahwa respon siswa berbasis game berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan

pembelajaran siswa setelah menggunakan Kahoot. Penggunaan kahoot di kelas bahasa Inggris sangat dianjurkan untuk meningkatkan motivasi siswa, serta memudahkan guru dalam mengajar dengan suasana kelas yang menyenangkan. Satu hal yang perlu diperhatikan di sini adalah koneksi internet yang stabil.

4. Kahoot Membentuk Pembelajaran Kerja Sama Tim (Berkelompok)

Dalam hasil penelitian Lime (2018) ditemukan bahwa tingkat kerjasama siswa meningkat ketika menggunakan aplikasi Kahoot pada beberapa kali pertemuan. Ditemukan persentase indikator kerjasama siswa pada pertemuan pertama adalah 60%, pertemuan kedua adalah 80 % & dan ketiga adalah 100% dan ini termasuk dalam kategori sangat baik. Kerjasama dalam kelas ini sangat dibutuhkan oleh siswa selain untuk mempermudah dalam mengerjakan tugas tetapi juga untuk mempererat hubungan dan perilaku sosialnya. Dengan Kahoot ini, siswa akan lebih antusias dan bekerjasama dengan berpartisipasi di kelas. Dari hasil penelitian Harlina, Nor, & Ahmad, (2017) menemukan bahwa Kahoot merupakan pilihan dari berbagai macam media

pembelajaran interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun guru, karena aplikasi Kahoot lebih menekankan pada gaya belajar yang melibatkan peran aktif partisipasi siswa dengan teman sebayanya. Kahoot dapat dimainkan secara individu atau kelompok, namun guru sering menggunakan fitur kelompok, salah satu tujuannya adalah untuk membangun kerja sama tim dalam kelompok, juga sebagai pembelajaran dalam bersosialisasi.

5. Kahoot Meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris

Telah disebutkan beberapa fungsi Kahoot bagi siswa dan guru untuk lebih meningkatkan minat belajar, kemudian ditemukan lebih lanjut bahwa Kahoot juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, seperti keterampilan membaca dan penguasaan kosakata. Sebuah studi dilakukan oleh Elyza martiarini, Asti Ramadhani endah Lestari, dan Ferawati Puspitorini yang menggunakan Kahoot untuk meningkatkan keterampilan membaca dan kosakata untuk tutor Bahasa Inggris. Dalam prosesnya, penelitian ini dilakukan secara bertahap, dimulai dengan

pengenalan aplikasi Kahoot kepada tutor hingga permintaan tanggapan peserta terkait aplikasi Kahoot. Para peserta mengatakan bahwa dengan bantuan aplikasi Kahoot proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; siswa sangat antusias dalam mempelajari kosakata dan secara tidak langsung meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa program sosialisasi menggunakan Kahoot dalam meningkatkan keterampilan membaca dan penguasaan kosakata memberikan manfaat yang besar bagi para peserta. Informasi yang diberikan tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta, tetapi juga secara tidak langsung membantu proses pembelajaran bahasa Inggris di lembaga bimbingan belajar bahasa Inggris di wilayah Jakarta Selatan menjadi lebih efektif. Kemudian dijelaskan juga sebelumnya bahwa Kahoot juga meningkatkan keterampilan mendengarkan, karena salah satu fiturnya dapat terhubung langsung ke youtube yang dapat digunakan untuk kelas mendengarkan.

Seperti yang tergambar dari informasi dari berbagai sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa

media saat ini semakin beragam dan tidak lepas dari teknologi yang semakin berkembang. Beragamnya media dalam pembelajaran bahasa Inggris tentunya semakin mendukung siswa dalam berkreasi sesuai minatnya masing-masing. Begitu juga bagi siswa madrasah, meskipun disibukkan dengan kegiatan keagamaan, beberapa media tersebut dapat membantu mereka mengembangkan pengetahuan dan kreativitas, apalagi jika didukung oleh guru yang juga profesional. Namun ada satu hal yang perlu diperhatikan guru yaitu pemilihan media yang juga harus disesuaikan dengan situasi siswa, sekolah dari segi fasilitas, dan juga guru itu sendiri. Guru saat ini dituntut untuk selalu mengembangkan diri, baik dari segi materi pembelajaran mereka, dan juga metode berbasis teknologi yang mereka gunakan. Sebagai permulaan, guru dapat menggunakan media sederhana, misalnya hanya dengan bantuan telepon seluler atau komputer. Salah satu aplikasi sederhana yang menggunakan handphone atau laptop adalah Kahoot yang digunakan dalam penelitian ini.

Bagian V : Penutup

Profesionalisme mengajar guru selalu menjadi pertimbangan besar bagi orang tua dan masyarakat saat ini. Mempercayakan pendidikan kepada sekolah dan guru merupakan landasan utama bagi orang tua sebelum memutuskan untuk menempatkan anaknya pada tempat yang tepat. Tingkat profesional guru dilihat dari dua faktor, pertama dari dalam diri guru itu sendiri, yaitu bagaimana ia mengembangkan dirinya dalam pekerjaannya. Kedua datang dari luar yang berpengaruh, salah satunya adalah kepala sekolah yang memimpin para guru. Kemudian kompetensi guru sendiri dilihat dari keberhasilan siswa di kelas, bagaimana mereka tertarik pada pelajaran, hubungan mereka dengan teman, guru, dan

masyarakat, dan bagaimana prestasi mereka semakin meningkat. Guru adalah suatu profesi, di mana profesi ini membutuhkan tanggung jawab, keserjanaan, kesetiaan, dan kemampuan dalam melaksanakan tugasnya. Profesi ini tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang tanpa pelatihan atau persiapan sebelumnya. Sebuah profesi berkembang menjadi pekerjaan dan membutuhkan konsistensi dan tanggung jawab dalam pekerjaan itu. Guru setidaknya harus memiliki keterampilan pedagogik, keperibadian, profesional, dan sosial. Berdasarkan undang-undang Guru dan Dosen, sertifikasi guru merupakan syarat mutlak bagi guru, yang juga harus memiliki kualifikasi akademik, kompetensi yang sehat jasmani dan rohani, serta mampu mencapai tujuan pendidikan nasional.

Banyak guru dan sekolah telah meningkatkan keterampilan mereka dengan menggunakan teknologi untuk mengajar. Terkadang model pembelajaran tradisional membuat siswa sulit menerima pelajaran dan juga menurunkan motivasi belajar. Selain sistem pendidikan, kurikulum, pemerhati pendidikan, peneliti, dan ahli, maka guru merupakan komponen yang paling berpengaruh dalam unsur pendidikan dalam meningkatkan

mutu pendidikan. Djamarah (2000) mengatakan, guru merupakan salah satu unsur manusia dalam inti pendidikan. Jika ada inovasi pendidikan khususnya dalam upaya peningkatan mutu pendidikan akan selalu mengarah pada guru, karena guru berinteraksi langsung dengan siswa dan lebih mengetahui metode pembelajaran apa yang dibutuhkan. Ada banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menggabungkan efek audio dan visual juga bisa menjadi pilihan, seperti menggunakan teknologi video, film, musik, dan rekaman suara. Beberapa aplikasi ditemukan oleh para ahli, salah satunya adalah Kahoot. Aplikasi ini adalah platform pembelajaran yang memberdayakan semua orang, anak-anak, siswa, untuk membuka potensi belajar mereka sepenuhnya. Kahoot dapat digunakan untuk meninjau pengetahuan peserta didik, sebagai penilaian formatif, atau sebagai selingan atau variasi dari kegiatan kelas reguler. Kahoot juga menyediakan kuis, sehingga dapat digunakan dalam proses evaluasi.

Kahoot dirancang untuk pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau

monitor komputer. Situs ini juga dapat digunakan melalui perangkat berbagi layar seperti Skype, google, dan ponsel. Jadi tidak hanya digunakan di sekolah, aplikasi ini juga dapat digunakan di lingkungan sosial lainnya sesuai kebutuhan. Guru maupun siswa tidak perlu untuk mendownload dan menginstal applikasi Kahoot di play store mereka, hanya dengan mengunjungi *Kahoot.com* atau *Kahoot it* guru dan siswa sudah bisa membuat akun sesuai dengan peran mereka masing-masing. Pada beberapa hasil penelitian, ditemukan beberapa manfaat Kahoot bagi siswa maupun guru, sebagai berikut:

1. Kahoot sebagai Media dalam Pembelajaran
2. Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi
3. Kahoot Meningkatkan Motivasi
4. Kahoot Membentuk Pembelajaran Kerja Sama Tim (Berkelompok)
5. Kahoot Meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris

Beragamnya media dalam pembelajaran bahasa Inggris tentunya semakin mendukung siswa dalam berkreasi sesuai minatnya masing-masing. Begitu juga bagi siswa madrasah, meskipun disibukkan dengan kegiatan keagamaan, beberapa media

tersebut dapat membantu mereka mengembangkan pengetahuan dan kreativitas, apalagi jika didukung oleh guru yang juga profesional. Namun ada satu hal yang perlu diperhatikan guru yaitu pemilihan media yang juga harus disesuaikan dengan situasi siswa, situasi sekolah dari segi fasilitas, dan juga guru itu sendiri. Guru saat ini dituntut untuk selalu mengembangkan diri, baik dari segi materi pembelajaran mereka, dan juga metode pembelajaran berbasis teknologi yang mereka gunakan.



Daftar Pustaka

Busiri, A. (2020). PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENDENGARKAN BAHASA ARAB DI IAI SUNAN KALIJOGO MALANG. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 225-240. <https://doi.org/10.51339/muhad.v2i2.209>.

Achmad, Sugandi, et al, 2000. "Belajar dan Pembelajaran", Semarang, IKIP PRESS, pp. 9.

Act of the Republic of Indonesia on *National Education System*, 2013. Terjemahan. Indonesian authentic version, (July), p.12.

Alfansyur Andarusni and Mariyani, 2019, "Pemanfaatan Media Berbasis Ict "Kahoot" Dalam Pembelajaran Ppkn untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”,
Jurnal Bhineka Tunggalika, Volume (6),
Nomor (2), November p.,210.

Ali Mudlofir. 2013, *Pendidik Profesional*, PT Raja
Grafindo Persada, Jakarta.

Annuri. M.Nafi, 2018. “Peningkatan Potensi
Profesional Guru melalui PTK”. Dimas
Journal, Volume, 18. No, 2.pp. 179.

Barret, Angeline et al, “Initiatives to improve the
quality of teaching and learning, A review of
recent literature”, *Paper*, from edqual
UNESCO.

Baskerville, L.R. 1999. Investigating Information
System with action research, association for
information system. A Journal, Atlanta.

Budiati, 2017, “ICT (Information and
communication technology) use : Kahoot
program for English students learning
booster)”, Ellic, The 1st Education and
Language International Conference
Proceedings Center for International
Language Development of Unissula, May
2017, p.,180.

D. T, Willingham, 2009, "Why don't students like school? A cognitive scientist answers questions about how the mind works and what it means for the classroom". John Wiley & Sons, p.,194.

Darsono, 2000. "Model Pembelajaran SAVI (Somatik, Auditori, Visual, dan Intelektual)", 23 November, pp. 24.

Djamarah, Syaiful Bahari, "Guru dan anak didik dalam interaktif inovatif", Jakarta: Rineka Cipta. 2000, p.,73.

Ernalida, et all, 2019, "Pembuatan media berbasis kahoot dalam pembelajaran bagi guru- guru SMA swasta kota Palembang", Universitas Sriwijaya, Vol.2, No.1. p.225.

Fenny Eka Mustikawati, 2019. "Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia", Jurnal pendidikan bahasa dan seni, prosiding Seminar nasional pendidikan dan sastra, Universitas Bengkulu.

Fristiana Irina, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Dua Satria Offset, Yogyakarta.

Handayani Nastiti, "Becoming the effective English teachers in the 21st century : What should know and what should do ?", UPI Indonesia ELLiC conferences, p.156.

Hardianto, Irwan,K, 2020. "Model Pembelajaran Berbasis Games" available at https://sibatik.kemendikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_6.pdf.

Harlina, et.all, 2017, Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*., Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>,

Hidayat, Rahmat, 2018. *Game-Based Learning: Academic Games* sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan, Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada : Buletin Psikologi, Vol. 26, No. 2, 71 – 85.

Jabri, Umiyanti, 2017, "The Profile Of English Teachers' Professional Competence and Students' Achievement At Sma Negeri 1 Enrekang", Edu Maspul Jurnal

Pendidikan, Volume 1–Nomor 1, April, p.,61-62.

Jabu Baso, Syamsinar, 2015, “The Problems in Professional Competence of Teachers in Teaching English Subject at Vocational High Schools”, *ELT World wide* Vol. 2 No.2 October, p.,95.

Jamil Suprihatiningrum, 2016, *Pendidik Profesional*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.

Jarot BS, 2017. “Manfaat belajar kelompok menurut ahli”, Daily vlog Jarot BS, posted on 16 November.

Kahoot team, 2019, “Kahoot news”, Datum Group, Accelerator Investments LLC (owned by Walt Disney Company), and Norwegian and international investors. Kahoot! was listed on the Oslo Stock Exchange’s Euronext Growth on October 10.

Kahoot Trivia”, 2017, “Allen County Public Library”.
Diarsipkan dari versi asli tanggal 08-10.

Kahoot! (dalam bahasa Inggris). Diarsipkan dari versi asli tanggal 2018-11-03. Diakses tanggal - 11- 01.

Kahoot! as Formative Assessment - Center for Instructional Technology". 2017, Center for Instructional Technology (dalam bahasa Inggris). 2015-07-02. Diarsipkan dari versi asli tanggal 2017-02-01. Accessed on 08-09.

Kothiyal, A. Majumdar, R. Murthy, S. Iyer, S. (2013). Effect of think-pair-share in a large CS1 Class: 83% sustained engagement. Institute for Clinical and Economic Review, 14 (12).

Lime, 2018, "Pemanfaatan media kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif, ditinjau dari segi kerjasama dan hasil belajar SMPN 5 yogyakarta", skripsi, UN Sanata Dharma, 10 juli p., 89.

Machingauta, Thinkwell, "what are the teacher competencies for successful use of educational media and technology?", University of Ulster, Belfast, *an essay from Academia*.

Madya S, 2006. "Teori dan Praktek Penelitian Tindakan". Alfabeta, Bandung

Marola Chandra Hamzah, 2018, "Action Research/ Penelitian Tindakan", official



website of Chandra Hamzah Marola, accessed <https://chandrax.wordpress.com/07/05/action-research-penelitian-tindakan/>.

Marola, Chandra Hamzah, 2008. "Action Research/Penelitian Tindakan", official website of Chandra Hamzah Marola, accessed <https://chandrax.wordpress.com/2008/07/05/action-research-penelitian-tindakan/>.

Masnur Muslich, 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research)*, cet. V (Jakarta: Bumi Aksara,), hal.12-13.

Mateer, et all, "Assessment Of Trainee-Teachers' Competency Level In The Use Of Educational Media During Teaching Practice In Lagos State", from *Academia*, p.,18.

Maulana, Muhammad Sidqi, 2017. "Implementasi game untuk meningkatkan hasil belajar pada materi sumber daya alam SMPN 2 Pekalongan", (Semarang), pp. 51.

Mc Taggart, R. Kemmis, S.,(1988). *The action research reader* (3rd ed. ed.). Geelong: Deakin University Press.

Mediatati, Nani, 2016. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menyusul Proposal Laporan Penelitian PTK Melalui Model Pelatihan Partisipatif dengan Pendampingan Intensif, FKIP Universitas Kristen Satya Wacana : Jurnal Manajemen Pendidikan", Volume: 3, No. 1, Januari-Juni 2016 Hal, 148-163.

Nurul Fazriyah, dkk, 2020. "Penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran SD", Journal Ilmiah PGSD STKIP Subang, Vol.6, No.1, Juni

Ogange, Beatrice Obura, 2017. "Improving Teachers Quality through Innovative professional development", *Commonwealth of Learning*, October (online).

R. E, Mayer, 2005, "The Cambridge handbook of Multimedia Learning", New York: Cambridge University Press, p.47.

Republik Indonesia, 2005, "Undang-undang Dasar 1945, Pasal 11 ayat 3 tahun 2005".

Salim, Sardi, 2011, "Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Sekolah Kejuruan",

Gorontalo: Pedagogika FIP Universitas Negeri Gorontalo , p. 1.

Sari Esti Erlina, 2020, "Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 19 Makassar Pada Materi Virus, Universitas Muhammadiyah Makassar", *Skripsi*, UMPAR Makassar, 13 Februari, p.,39.

Savonitti, Gabriel & Joao Mattar, 2018."Entertainment Games for Teaching English as a Second Language", *International Journal for Innovative Education and Research*, Vol, 6.No, 2.

Sharma, H.L. & Sharma, S. (2010).*Learning to Learn with Love: Theory and Practice of Cooperative Learning*. Maujpur, Delhi: Gagandeep Publications.

Skype in the Classroom & Kahoot - Microsoft in Education".education.microsoft.com (dalam bahasa Inggris).2017, Diarsipkan dari versi asli tanggal 2017-08-10.Diakses tanggal -08-09.

Sugandi, Achmad, dkk, 2000, "Belajar dan Pembelajaran", Semarang, IKIP PRESS,,p, 9.

Sugiono, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.

Suherdi, D, 2012, *"Towards the 21st Century English Teacher Education; An Indonesian Perspective."*, Bandung: CELTICS Press.

Sukardi, 2013. *"Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas (Implementasi dan pengembangannya)"*, PT Bumi Aksara, Yogyakarta.

Suyadi, 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas; Buku Wajib Bagi Para Pendidik* (Jogjakarta: Diva Press,) hal. 18.

Taitano, E. J., & Vuong, K., 2017. "Analyzing The Efficacy of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performance". Turkish Online Journal of Distance Education.

Tertiaavini, et.al, 2017. "Peningkatan potensi guru dalam pembuatan bahan ajar menggunakan media pembelajaran smart learning di Sumatra Selatan", Volume 1, no 1, November , pp. 46.

The Research Subject. "Mts teachers ", Observed on July 22th, 2021



The Research Subject. "Mts teachers" Interviewed on July 22th, 2021

Tomlinson ed, Brian, 2012. *Material Development In Language Teaching*, (New York: Cambrige University Press), pp. 2. (Softcopy pdf adobe reader).

Vanzin, Ilaria, 2020. "The key ingredient to more efficient early grade learning?Upgrading the qualifications of teacher educators".*Official website GPE Transforming Education UNESCO*, (28 Januari).

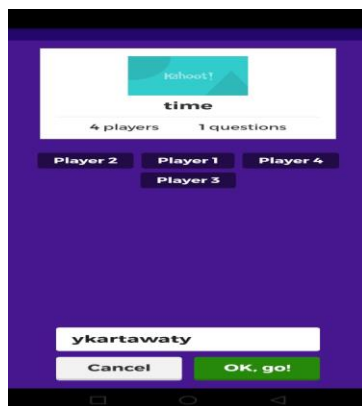
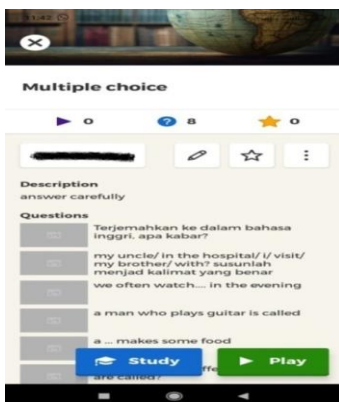
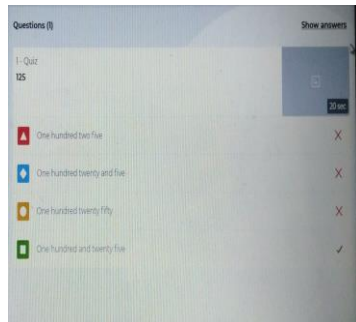
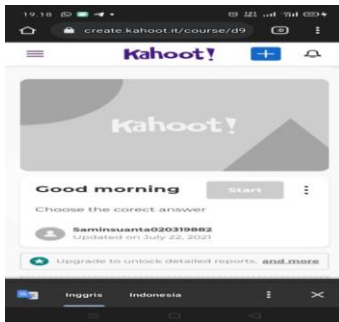
Wahab, Abduh, 2018, "Four Competencies That Must Be Possessed By Teacher", [steemiteducation](https://steemiteducation.com), blog.

Why Kahoot is one of my favourite classroom tools — Tomorrow's Learners"(dalam bahasa Inggris).2017 Diarsipkan dari versi asli tanggal 2017-08-10.Diakses tanggal -08-09.

Yunelia, Intan, 2020, "Kemenag Siapkan Modul Belajar Bahasa Inggris Khusus Madrasah", an article of med.com,id, 16 Januari.Malang", Rumah jurnal pendidikan Bahasa Arab,

<https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i2.3517>,
Vol.2, No.2, desember.

Lampiran 1. Akun Kahoot oleh Guru



Lampiran 2 : Dokumentasi proses kegiatan pengenalan Kahoot



2.	Guru memahami dan mampu mendownload dan membuat akun secara mandiri		√		√			√			√				√		
3.	Guru memahami dan mampu membuat materi dan mengupload soal ke dalam aplikasi			√			√		√				√			√	
4.	Guru memahami dan mampu mempraktekkan bagaimana menggunakan fitur Kahoot, utamanya pada fitur evaluasi			√				√		√			√			√	

Note :

G= Good

S= Sufficient

L=Less

2. Teacher YK, S.Pd, Mts As'Adiyah Al.Muhajirin

No	Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran Kahoot	Standar Kompetensi Pembelajaran Kahoot																	
		Siklus 1												Siklus 2					
		1			2			3			4			1			2		
		G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L
1.	Guru memahami fungsi dari beberapa jenis fitur Kahoot.	√			√			√			√			√			√		
2.	Guru memahami dan mampu mendownload dan membuat akun secara mandiri			√			√		√		√			√			√		

3.	Guru memahami dan mampu membuat materi dan mengupload soal ke dalam aplikasi			√			√		√		√				√		
4.	Guru memahami dan mampu mempraktekkan bagaimana menggunakan fitur Kahoot, utamanya pada fitur evaluasi			√				√			√		√		√		

Note :

G= Good

S= Sufficient

L=Less

3. Teacher W, S.Pd.I, Mts As'Adiyah Al.Muhajirin

No	Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran Kahoot	Standar Kompetensi Pembelajaran Kahoot																	
		Siklus 1												Siklus 2					
		1			2			3			4			1			2		
		G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L
1.	Guru memahami fungsi dari beberapa jenis fitur Kahoot.	√			√			√			√			√			√		
2.	Guru memahami dan mampu mendownload dan membuat akun secara mandiri			√			√			√	√			√			√		



3.	Guru memahami dan mampu membuat materi dan mengupload soal ke dalam aplikasi			√			√			√		√		√			
4.	Guru memahami dan mampu mempraktekkan bagaimana menggunakan fitur Kahoot, utamanya pada fitur evaluasi			√					√			√			√		√

Note :

G= Good

S= Sufficient

L=Less

4. Teacher WD, S.Pd, Darul Hasanah

No	Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran Kahoot	Standar Kompetensi Pembelajaran Kahoot																	
		Siklus 1												Siklus 2					
		1			2			3			4			1			2		
		G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L
1.	Guru memahami fungsi dari beberapa jenis fitur Kahoot.	√			√			√			√			√			√		
2.	Guru memahami dan mampu mendownload dan membuat akun secara mandiri			√			√		√		√			√			√		

3.	Guru memahami dan mampu membuat materi dan mengupload soal ke dalam aplikasi			√			√			√		√			√		√		
4.	Guru memahami dan mampu mempraktekkan bagaimana menggunakan fitur Kahoot, utamanya pada fitur evaluasi			√			√			√			√		√		√		

Note :

G= Good

S= Sufficient

L=Less

5. Teacher S, S.Pd.I, Mts Mts Mas'Udiyah

No	Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran Kahoot	Standar Kompetensi Pembelajaran Kahoot																	
		Siklus 1												Siklus 2					
		1			2			3			4			1			2		
		G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L	G	S	L
1.	Guru memahami fungsi dari beberapa jenis fitur Kahoot.	√			√			√			√			√			√		

2.	Guru memahami dan mampu mendownload dan membuat akun secara mandiri		√		√	√		√		√		√		√		
3.	Guru memahami dan mampu membuat materi dan mengupload soal ke dalam aplikasi			√		√		√	√		√	√				
4.	Guru memahami dan mampu mempraktekkan bagaimana menggunakan fitur Kahoot, utamanya pada fitur evaluasi		√			√		√		√	√	√				

Note :

G= Good

S= Sufficient

L=Less