

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat
26 November 2022, Hal. 558-566
e-ISSN: 2686-2964

Peningkatan kompetensi guru adaptif dan normatif SMK adaptif dan normatif melalui pelatihan kuis interaktif berbasis kahoot!

Adhy Kurnia Triatmaja, Budi Santosa

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi terus dikembangkan meskipun sudah memasuki di era pasca-pandemi. Tujuan pelatihan ini adalah untuk membekali para guru adaptif dan normatif untuk bersiap untuk pembelajaran yang berubah setelah masa pandemic berakhir. Salah satu upaya tersebut yaitu dengan menyelenggarakan pelatihan pembuatan kuis interaktif secara daring berbasis teknologi informatika yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Playen dan SMK Muhammadiyah 2 Playen. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan wawasan terkait media pembelajaran Kahoot!. Metode yang dilakukan dalam pelatihan ini terdiri atas tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pelatihan ini dilakukan pada 10 - 11 Agustus 2022 dan diikuti oleh total 42 guru adaptif dan normatif adaptif dan normative dari 2 sekolah. Hasil dari kegiatan pelatihan ini yaitu guru adaptif dan normatif memahami materi pelatihan dengan baik sehingga semua informasi yang didapatkan dapat secara langsung dipraktekkan. Guru adaptif dan normatif mendapatkan materi yang sangat relevan dengan kebutuhan di kelas dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, dampak dari pelatihan ini guru adaptif dan normatif mendapatkan wawasan baru terkait media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam menyusun kuis interaktif secara kreatif dan inovatif.

Kata kunci: SMK, Kuis, Kahoot

PENDAHULUAN

Seorang guru adaptif dan normatif mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas suatu pembelajaran. Dalam melaksanakan tanggung jawab, guru adaptif dan normatif dituntut harus profesional dalam rangka memelihara pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Liguori & Winkler, 2020). Guru adaptif dan normatif juga berkewajiban untuk selalu meningkatkan kompetensinya. Guru adaptif dan normatif yang profesional memiliki peran yang penting dalam mempersiapkan generasi bangsa yang cerdas, mandiri dan produktif (Toquero, 2020).

Berbagai tantangan harus dihadapi oleh guru adaptif dan normatif di masa pandemi Covid-19. Pandemi ini telah mempengaruhi semua sektor, terutama dalam sektor pendidikan yang melibatkan kegiatan pembelajaran didalamnya. Pembelajaran secara daring merupakan suatu pilihan yang telah diterapkan di sekolah sebagai upaya pencegahan Covid-19. (Nur Hidayat et al., 2020). Berbagai fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara daring telah diupayakan oleh pihak guru adaptif dan normatif dan sekolah. Selain itu, kegiatan tatap muka antara pihak satu dengan pihak lain dalam lingkup sekolah telah diupayakan untuk diganti dengan menggunakan metode baru seperti konferensi secara online. Hal ini menyebabkan kebutuhan akses internet semakin meningkat.

Penggunaan perangkat keras seperti *PC* dan *smartphones* sangat berperan penting dalam proses pembelajaran secara daring. Pada perangkat tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Kebutuhan suatu media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar para siswa (Chaiyo & Nokham, 2017). Dalam hal membangun minat belajar siswa, penggunaan media yang interaktif menjadi hal yang perlu dicermati oleh para guru adaptif dan normatif. Guru adaptif dan normatif harus mampu mengembangkan kreativitas dan inovasi sehingga tercipta situasi belajar yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, wawasan guru adaptif dan normatif mengenai media pembelajaran perlu ditingkatkan dengan harapan guru adaptif dan normatif mampu memanfaatkan media secara tepat dan efisien (Triatmaja et al, 2021).

Suatu proses pembelajaran memiliki beberapa tahapan salah satunya yaitu evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru adaptif dan normatif. Teknologi informatika dapat dimanfaatkan dalam merancang sebuah kuis interaktif yang bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan seperti *Kahoot!*. (Triatmaja et al, 2021)

Kahoot! merupakan suatu media pembelajaran interaktif berbasis game yang dapat digunakan pada perangkat apapun. Konsep game pada *Kahoot!* dirancang untuk menarik partisipasi siswa dalam belajar (Adnyani et al., 2020). Guru adaptif dan normatif dan siswa harus memiliki perangkat masing-masing ketika bermain dengan *Kahoot!*. *Kahoot!* disediakan untuk membuat kuis termasuk menambahkan elemen-elemen seperti gambar dan video *YouTube*. Saat bermain, guru adaptif dan normatif berperan menampilkan *Kahoot!* pada layar dengan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan. Para siswa tidak harus

memiliki sebuah akun, namun siswa dapat masuk ke dalam permainan dengan sebuah kode dan nama masing-masing siswa. Ketika pertanyaan ditampilkan oleh guru adaptif dan normatif, siswa dapat menekan tombol warna sesuai dengan jawaban yang mereka pilih. Pada layar telah diatur waktu yang akan dihitung mundur hingga waktu yang ditentukan habis. Semua jawaban siswa secara langsung tampil di layar. *Kahoot!* menyediakan musik yang dapat didengar sehingga permainan terkesan menyenangkan (Chaiyo & Nokham, 2017). memiliki kesamaan dengan *Kahoot!* seperti guru adaptif dan normatif mempersiapkan permainan berupa kuis dan disediakan kode untuk setiap siswa. Namun, terdapat sedikit perbedaan antara keduanya yaitu siswa dapat melihat pertanyaan yang disediakan oleh guru adaptif dan normatif pada layar masing-masing dan siswa secara langsung dapat memilih jawaban yang benar. Pertanyaan yang tampil pada layar setiap siswa ditampilkan secara acak sehingga siswa tidak dapat mencontek jawaban dari siswa yang lain. Pada , siswa tidak perlu untuk menunggu seluruh siswa menjawab karena di masing-masing layar siswa telah disediakan waktu yang telah ditentukan. menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif (Junior, 2020).

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* belum dioptimalkan di SMK Muhammadiyah Playen. Pembelajaran secara daring di sekolah tersebut sudah baik namun dalam hal evaluasi pembelajaran, para guru adaptif dan normatif hanya menggunakan *Google Classroom*. Pemberian kuis dilakukan secara manual dengan cara mengirimkan file PDF kepada siswa. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan wawasan dan kemampuan guru adaptif dan normatif dalam memanfaatkan media pembelajaran terutama dalam membuat suatu kuis interaktif berbasis teknologi informatika. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memperkenalkan media pembelajaran yang inovatif melalui kegiatan Pelatihan Kuis Interaktif secara Daring berbasis Teknologi Informatika untuk Guru adaptif dan normatif SMK Muhammadiyah Playen. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan wawasan terkait media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan guru adaptif dan normatif di SMK Muhammadiyah Playen dalam membuat kuis interaktif dan memberikan dampak yang baik untuk proses pembelajaran kedepannya. Dalam kegiatan ini terdapat 2 dosen dan 2 mahasiswa yang membantu kegiatan pelatihan ini.

METODE

Pelatihan pembuatan kuis interaktif dilakukan secara Luring di 2 tempat, yakni aula SMK Muhammadiyah 1 Playen dan SMK Muhammadiyah 2 Playen pada tanggal 10 dan 11 Agustus 2022. Peserta pelatihan terdiri atas semua guru adaptif dan normatif mata pelajaran di SMK Muhammadiyah Playen. Tahapan pelatihan dibagi menjadi tiga yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan, materi akan ditentukan dan disesuaikan dengan analisis situasi pada sekolah mitra. Materi yang akan disampaikan meliputi *Kahoot!*. Kemudian diadakan sosialisasi dari kegiatan pelatihan yang akan dilakukan kepada para guru adaptif dan normatif. Selain itu, perlu dilakukan koordinasi kepada Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Playen terkait waktu pelaksanaan pelatihan. Pada tahap pelaksanaan, terdapat beberapa kegiatan diantaranya: 1) Pengenalan aplikasi *Kahoot!* oleh pemateri dan pembuatan kuis interaktif dengan *Kahoot!* oleh para peserta pelatihan, 2) Pengenalan

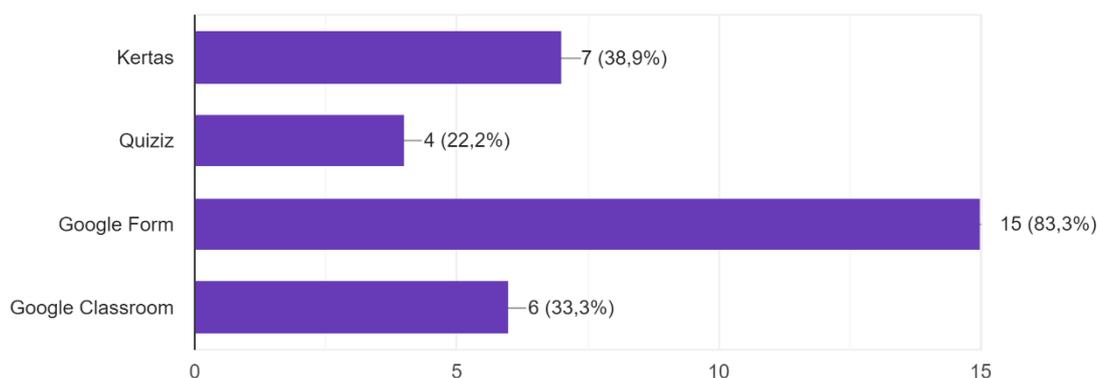
aplikasi *Google Form* oleh pemateri dan pembuatan kuis interaktif dengan *Google Form*, 3) Pengenalan aplikasi dan dan pembuatan kuis interaktif dengan , dan 4) Sinkronisasi Aplikasi *Kahoot!*, *Google Form* dengan *Google Classroom* atau *e-learning* yang digunakan di sekolah. Pada tahap evaluasi, semua peserta mengisi angket kepuasan pelatihan kuis interaktif yang yang dapat diisi melalui *Google Form*.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan secara daring yang diikuti oleh semua guru adaptif dan normatif mata pelajaran di SMK Muhammadiyah Playen berjumlah 32 orang. Materi yang disampaikan berbasis pada teknologi informatika dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yaitu *Kahoot!*, *Google Form*. Selama kegiatan berlangsung, dilakukan diskusi dan tanya jawab sehingga semua peserta dapat menyampaikan hal yang belum dipahami dalam pelatihan. Pada akhir pelatihan dilakukan evaluasi berupa angket yang dibagikan melalui *Google Form*. Berdasarkan hasil angket, penggunaan aplikasi yang sering digunakan guru adaptif dan normatif di sekolah dalam memberikan soal kepada siswa yaitu pada aplikasi *Google Classroom*. Penggunaan *Google Classroom* menunjukkan persentase sebesar 33,33%. Hal ini menunjukkan bahwa para guru adaptif dan normatif sering menggunakan media ini dalam kegiatan pembelajaran terutama pemberian soal di sekolah. Selain itu, *e-learning* sekolah. Persentase penggunaan aplikasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

Media apa yang bapak ibu gunakan untuk evaluasi sebelum pelatihan?

18 jawaban



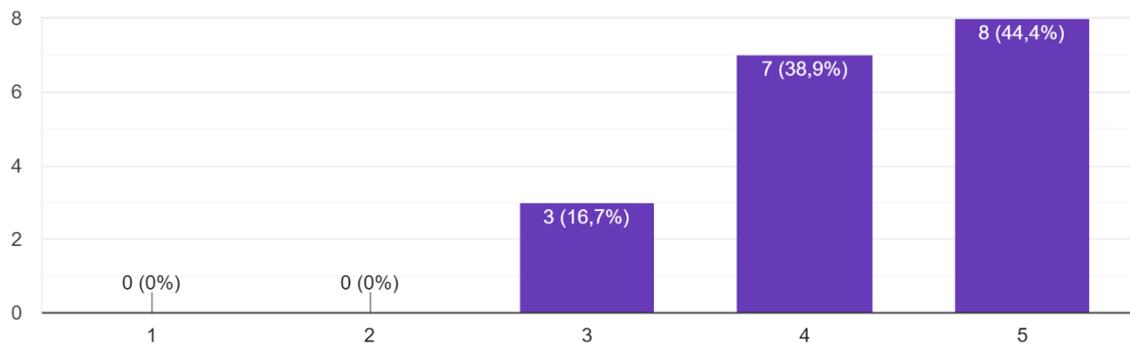
Gambar 1. Penggunaan aplikasi yang digunakan para guru adaptif dan normatif di sekolah

Penggunaan *Kahoot!* para guru adaptif dan normatif belum ada yang menggunakannya sehingga dilakukan sebuah pelatihan kuis interaktif yang memanfaatkan aplikasi tersebut. Pelatihan kuis interaktif yang telah dilakukan dapat mendukung profesi guru adaptif dan normatif. Hal ini dapat dibuktikan dengan pernyataan sangat setuju yang

mendapatkan persentase sebesar 44.4%, setuju 38.9% dan netral sebesar 16.7%. Melalui pelatihan ini dapat memotivasi guru adaptif dan normatif untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga dapat sejalan dengan proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada sistem evaluasi pembelajaran yang dapat dikembangkan secara efektif dan efisien. Persentase perolehan angket dapat dilihat pada Gambar 2.

Pelatihan Kuis Interaktif mendukung pengembangan profesi bapak/ibu guru

18 jawaban

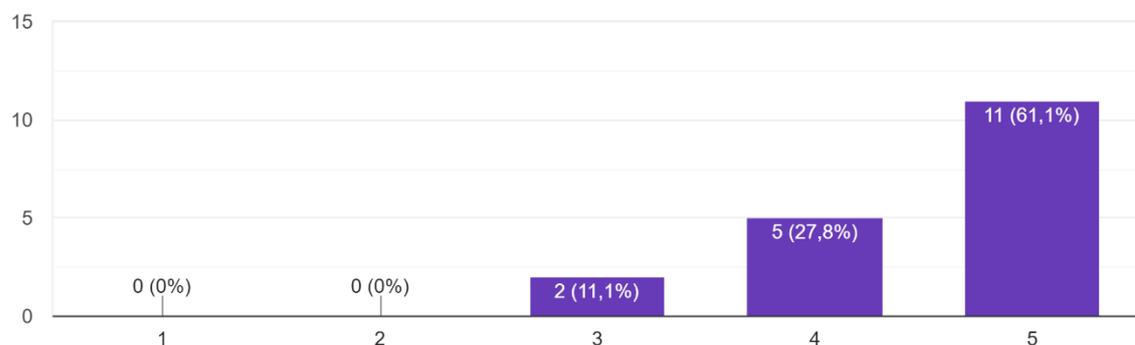


Gambar 2. Pelatihan kuis interaktif mendukung profesi guru adaptif dan normatif

Pelatihan kuis interaktif yang telah dilakukan dapat menambah wawasan para guru adaptif dan normatif. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sangat setuju yang mendapatkan persentase sebesar 61.1%, setuju 27.8% dan netral sebesar 11.1%. Melalui pelatihan kuis interaktif, wawasan guru adaptif dan normatif dapat bertambah dalam mengembangkan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik siswa. Persentase perolehan angket dapat dilihat pada Gambar 3.

Pelatihan Kuis Interaktif menambah wawasan bapak/ibu guru

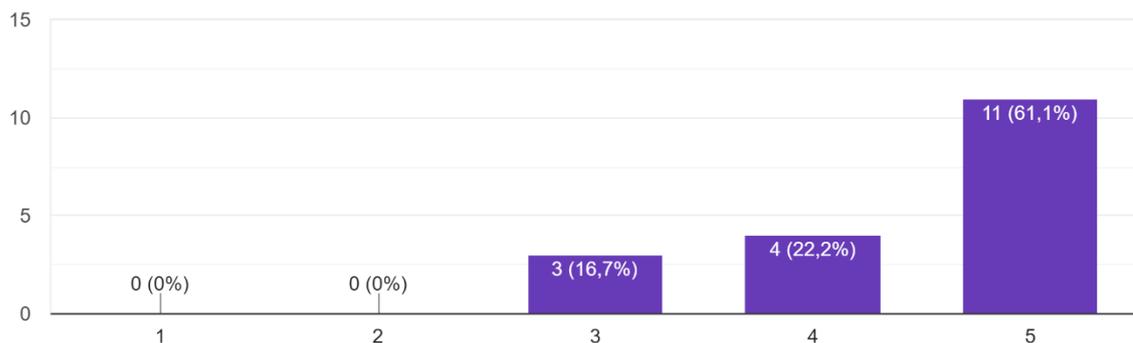
18 jawaban



Gambar 3. Pelatihan kuis interaktif menambah wawasan para guru adaptif dan normatif

Pelatihan kuis interaktif dapat meningkatkan keterampilan para guru adaptif dan normatif. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sangat setuju yang mendapatkan persentase sebesar 61.1%, setuju 22.2% dan netral sebesar 16.7%. Melalui pelatihan kuis interaktif, guru adaptif dan normatif dapat merancang suatu media pembelajaran berbasis teknologi informatika sehingga proses belajar mengajar lebih optimal dan menarik. Selain itu, guru adaptif dan normatif dapat mengekspresikan diri dengan mencoba hal-hal baru. Persentase perolehan angket dapat dilihat pada Gambar 4.

Pelatihan Kuis Interaktif meningkatkan ketrampilan bapak/ibu guru
18 jawaban

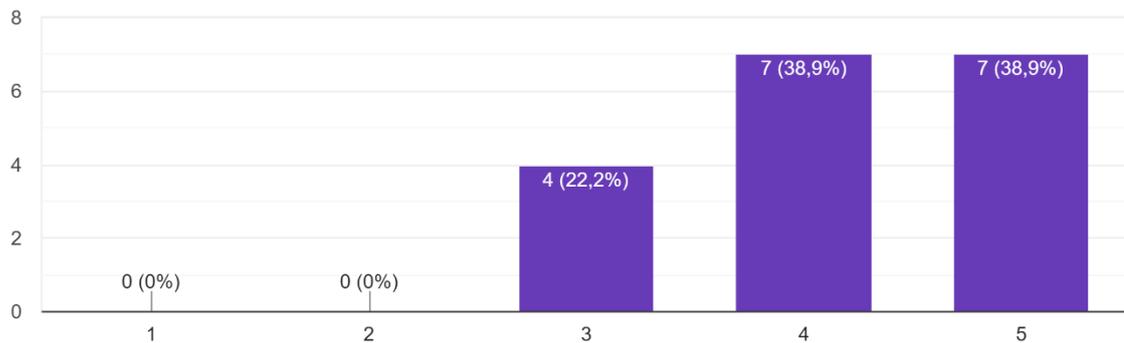


Gambar 4. Pelatihan kuis interaktif meningkatkan keterampilan para guru adaptif dan normatif

Materi pelatihan kuis interaktif yang diberikan mudah dipahami oleh para guru adaptif dan normatif. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sangat setuju yang mendapatkan persentase sebesar 38.9%, setuju 38.9% dan netral sebesar 22.2%. Pelatihan dilakukan dengan penyampaian materi yang sejalan dengan diskusi dan tanya jawab antara pemateri dengan para guru adaptif dan normatif sehingga mempermudah guru adaptif dan normatif memahami materi. Melalui materi pelatihan kuis interaktif yang mudah dipahami membuat para guru adaptif dan normatif dapat berkolaborasi dan bekerja sama dalam tim dengan baik. Persentase perolehan angket dapat dilihat pada Gambar 5.

Materi Kuis Interaktif dapat dipahami dan dipraktikan

18 jawaban



Gambar 5. Materi pelatihan kuis interaktif mudah dipahami

Penggunaan media evaluasi yang selama ini digunakan oleh para guru adaptif dan normatif di SMK Muhammadiyah Playen yaitu *Google Classroom* dan *e-learning* yang disediakan oleh sekolah. Upaya untuk meningkatkan kemampuan guru adaptif dan normatif dalam mengoptimalkan pembelajaran daring yaitu dengan memberikan pelatihan terkait sistem evaluasi yang selama ini belum pernah digunakan sebelumnya seperti *Kahoot!*. Melalui media tersebut, guru adaptif dan normatif mendapatkan pengetahuan baru dalam merancang sebuah sistem evaluasi yang efektif dan efisien dan tentunya bermuara terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Proses pelatihan kuis interaktif sangat membantu guru adaptif dan normatif dalam mengeksplorasi hal-hal baru sehingga guru adaptif dan normatif dapat belajar dan merancang suatu media pembelajaran dengan kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pentury dkk. (2021) bahwa guru adaptif dan normatif memperoleh kesempatan dalam membangun sendiri pengetahuannya sehingga mendapatkan pemahaman dan pengalaman yang mendalam. Selain itu, guru adaptif dan normatif dapat mengatasi keterbatasan pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi informatika. Penggunaan media dalam kuis interaktif membuka wawasan kepada para guru adaptif dan normatif bahwa teknologi informatika memberikan peluang yang lebih efektif dan fleksibel dalam pembelajaran daring (Hofmeister & Pilz, 2020).

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan kuis interaktif berbasis teknologi informatika melalui pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* mampu meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan guru adaptif dan normatif dalam membuat kuis interaktif yang lebih menarik, interaktif dan efektif. Pelatihan ini memberikan materi yang yang diberikan relevan dengan kebutuhan guru adaptif dan normatif dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih dan apresiasi yang sebesar-besarnya saya persembahkan kepada pihak LPPM UAD yang memberikan dana untuk melaksanakan pengabdian, selain itu terimakasih juga saya ucapkan kepada SMK Muhammadiyah 1 Playen dan SMK Muhammadiyah 2 Playen yang telah bersedia menyediakan tempat dan SDM yang bersedia untuk mengikuti pelatihan pembuatan kuis interaktif berbasis teknologi informatika melalui aplikasi Kahoot! ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, K. E. K., Adnyana, I. W., & Murniasih, N. N. (2020). *Teacher and Students' Perception on Using Kahoot! for English Learning*. 394(Icirad 2019), 62–67. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.011>
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT 2017*, 178–182. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Hofmeister, C., & Pilz, M. (2020). Using E-Learning to Deliver In-Service Teacher Training in the Vocational Education Sector: Perception and Acceptance in Poland, Italy and Germany. *Education Sciences*, 10(7), 182. <https://doi.org/10.3390/educsci10070182>
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for Learning With Mobile Apps: Exploring the Potential of in the Educational Context. *International Journal of Development Research*, 10(1), 33366–33371.
- Liguori, E., & Winkler, C. (2020). From Offline to Online: Challenges and Opportunities for Entrepreneurship Education Following the COVID-19 Pandemic. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 3(4), 346–351. <https://doi.org/10.1177/2515127420916738>
- Nur Hidayat, W., Suswanto, H., Wijaya Kristanto, C., Pramudya Wardhani, A., Hamdan, A., & Kartika Sari, R. (2020). The effectiveness of interactive digital evaluation training for improving teacher skills in the covid-19 pandemic period. *4th International Conference on Vocational Education and Training, ICOVET 2020*, 310–314. <https://doi.org/10.1109/ICOVET50258.2020.9230070>
- Pentury, H. J., Rangka, I. B., Anggraeni, A. D., & Korespondensi, P. (2021). *Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru adaptif dan normatif dalam Pembelajaran Daring melalui Penerapan Kuis Interaktif Daring*. 3(2), 109–114.
- Toquero, C. M. (2020). Challenges and Opportunities for Higher Education amid the COVID-19 Pandemic: The Philippine Context. *Pedagogical Research*, 5(4), em0063. <https://doi.org/10.29333/pr/7947>
- Triatmaja, A. K., Wahyuni, M. E., Setyanto, B. N., Sudarma, R. T., & Oktavian, W. F. (2021). Optimalisasi Kemampuan Guru Melalui Pelatihan Kuis Interaktif Secara Daring Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 45-51.
- Triatmaja, A. K., Setyanto, B. N., Sudarma, R. T., & Oktavian, W. F. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Kuis Interaktif secara Daring Berbasis Teknologi Informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 3, No. 1, pp. 788-794).

