

Kompetensi pedagogik pendidik pada penilaian kognitif dengan platform pembelajaran Kahoot di Masa Covid 19

Sri Rejeki Murwati ^{a,1,*}, Imam Sutomo ^{b,2}

^aPascasarjana PGMI UIN Salatiga, Jawa Tengah;

^bPascasarjana PGMI UIN Salatiga, Jawa Tengah.

¹ srirejekimurwati@gmail.com; ² imamsutomo.sta@gmail.com

*Correspondent Author

KATAKUNCI

Kompetensi Pedagogik
Pendidik
Penilaian Kognitif
Platform Pembelajaran Kahoot
Covid 19

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi pedagogik guru kelas V pada jenjang sekolah dasar dan untuk mengetahui cara guru dalam melaksanakan penilaian kognitif menggunakan platform pembelajaran *Kahoot*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *field research* atau penelitian lapangan. Metode yang penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru kelas V SD Negeri Kecamatan Margorejo Pati yaitu berjumlah 3 orang dari tiga sekolah dasar yang berada di Kecamatan Margorejo Pati. Sumber data yang digunakan dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman yaitu melakukan reduksi data, menyajikan data dengan uraian singkat serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kompetensi dan kinerja pendidik kelas V di SD Negeri Kecamatan Margorejo Pati dapat memiliki standar kompetensi pedagogik sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 16 Tahun 2007 tentang kompetensi guru (2) pembelajaran di SD Negeri Kecamatan Margorejo Pati tetap dilaksanakan pada masa pandemi Covid 19 penggunaan platform *Kahoot* menjadi alternatif pembelajaran di sekolah. (3) Platform *Kahoot* lebih menjamin efektifitas dan efisiensi penilaian bagi guru pada penilaian kognitif di masa pandemi Covid 19.

KEYWORDS

*Pedagogic Competence
Teacher
Cognitive Assessment
The Kahoot Learning Platform
Covid 19*

Teacher Pedagogic Competence in Cognitive Assessment with the Kahoot Learning Platform in the Covid 19 Period at SD Negeri Margorejo Pati District

This study aims to determine the pedagogic competence of fifth grade teachers at the elementary school level and to find out how teachers carry out cognitive assessments using the Kahoot learning platform. The type of research used is field research or field research. The research method uses descriptive qualitative methods. The subjects of this study were fifth grade teachers at SD Negeri Margorejo Pati District, namely 3 people from three elementary schools in Margorejo Pati District. Sources of data used from interviews, observation and documentation. The data analysis technique uses the Miles and Huberman model, namely data reduction, presenting data with brief descriptions as well as drawing conclusions and verification. The results of the study showed that (1) the competency and performance of the fifth grade teacher at SD Negeri Margorejo Pati District could have pedagogic competency standards according to the Regulation of

the Minister of National Education of the Republic of Indonesia No. 16 of 2007 concerning teacher competence (2) learning at SD Negeri Margorejo Pati District was still implemented during the Covid 19 pandemic using the Kahoot platform as an alternative to learning at school. (3) The Kahoot platform further guarantees the effectiveness and efficiency of assessments for teachers in cognitive assessment during the Covid 19 pandemic.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Sebagai seorang guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (UU Sisdiknas, 2003). Guru merupakan pendidik profesional (H Nashihin, 2019) yang mempunyai tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, mengevaluasi peserta didik khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Kompetensi juga sesuatu yang menggambarkan kemampuan seseorang baik secara kualitatif dan kuantitatif atau kompetensi yaitu kemampuan dan kewenangan guru dalam melakukan profesinya. Kompetensi mencakup tugas, keterampilan, sikap dan apresiasi yang diaplikasikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Guru dan Dosen dikemukakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik (Hafidz & Nashihin, 2021). Kompetensi ini sebagai kompetensi pengelolaan pembelajaran. Kompetensi ini dapat dilihat dari kemampuan seorang guru dalam merencanakan program belajar mengajar, kemampuan melaksanakan interaksi atau mengelola proses belajar mengajar, dan kemampuan melakukan penilaian (Rina Febriana, 2019: 9).

Penilaian autentik merupakan pengukuran atas proses dan hasil belajar peserta didik dalam ranah sikap (afektif), ketrampilan (psikomotorik) dan pengetahuan (kognitif) (Husna Nashihin, 2019b). Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan mengelola pembelajaran yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik. Secara substansi kompetensi ini mencakup kemampuan pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Rohmat, 2014: 100).

Pedagogik adalah teori mendidik yang mempersoalkan apa dan bagaimana mendidik sebaik-baiknya. Berdasarkan Undang-Undang No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

dijelaskan bahwa kompetensi pedagogik merupakan kemampuan seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran yang berhubungan dengan peserta didik (Husna Nashihin, 2019a), meliputi pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum atau silabus, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemahaman teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Penilaian merupakan proses pengumpulan sebuah data dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian belajar peserta didik (A. Muri Yusuf, 2017: 23). Penilaian yang telah dilaksanakan oleh pendidik memiliki tujuan untuk melaksanakan fungsi formatif dan fungsi sumatif, serta bertujuan untuk memantau proses, memperbaiki hasil belajar secara berkesinambungan (Asep Ediana, 2018: 22).

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Bloom mengelompokkan ranah kognitif ke dalam enam kategori dari yang sederhana sampai kepada yang paling kompleks dan diasumsikan bersifat hirarkis, yang berarti tujuan pada level yang tinggi dapat dicapai apabila tujuan pada level rendah telah dikuasai. Tingkatan pengetahuan merupakan kemampuan mengingat kembali, misalnya pengetahuan mengenai istilah-istilah, pengetahuan mengenai klasifikasi dan sejenisnya (Asrul, dkk, 2015: 99).

Domain kognitif berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah (Husna Nashihin, 2017). Tingkatan kemampuan dari domain kognitif yaitu 1) Pengetahuan (*knowledge*), 2) Pemahaman (*comperhension*), 3) Penerapan (*Aplication*), 4) Analisis (*analysis*), 5) Sintesis (*synthesis*), 6) Evaluasi (*evaluation*).

Pengolahan penilaian hasil belajar pengetahuan berakhir dengan laporan dalam bentuk angka, predikat dan deskripsi, yang diolah dari penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester serta selanjutnya diberikan predikat serta deskripsi pencapaian penilaian pengetahuan. Pengolahan penilaiannya selama satu semester dilakukan secara kuantitatif dengan mengacu pada acuan penilaian pengetahuan berupa perhitungan rerata (Asep Ediana Latif, 2018: 191).

Penilaian kompetensi pengetahuan berbentuk soal tes tertulis yang meliputi memilih jawaban berupa : 1) pilihan ganda, 2) dua pilihan (benar-salah, ya tidak) 3) menjodohkan 4) sebab akibat. Selanjutnya berbentuk mensuplai jawaban yang terdiri dari : 1) isian atau melengkapi, 2) jawaban singkat atau pendek dan 3) uraian (Amirotto dan Daryanto, 2016: 283).

Nilai penilaian harian (NPH) merupakan catatan atau kumpulan nilai dari penilaian harian (tes atau non-tes untuk penilaian keterampilan) pada setiap KD per-muatan pelajaran. Hasil penilaian harian digunakan sebagai bahan pertimbangan kegiatan remedial ataupun

pengayaan.

Penilaian harian dilakukan dalam bentuk tes tertulis, lisan, atau penugasan. Penilaian harian tertulis direncanakan berdasarkan pemetaan KD dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan minimal satu kali dalam satu tema untuk setiap KD muatan pelajaran. Penilaian harian berfungsi untuk memperbaiki pembelajaran dan juga sebagai salah satu bahan untuk pengolahan nilai rapor. Nilai pengetahuan yang diperoleh dari penilaian harian (NPH) merupakan nilai rerata yang ditulis dengan menggunakan rentang angka 0-100 (Dirjen Dikdasmen, 2018: 35).

Pandemi Covid 19 melanda di seluruh negeri yang ada di belahan dunia. *Corona Virus Disease 2019* (Covid 19) ini berasal dari Wuhan, Provinsi Hubei Cina dan telah menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Corona Virus atau Covid 19 merupakan keluarga besar dari virus yang dapat menyebabkan penyakit dengan ditandai dengan gejala umum antara lain gangguan pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru (Aan Putra dan Kesi Afrilia, 2020).

Menurut surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) yang berisikan tentang hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat *Corona Virus Disease* (COVID-19) melalui pelaksanaan Belajar dari Rumah.

Belajar Dari Rumah (BDR) dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip yaitu keselamatan dan kesehatan lahir batin (Husna Nashihin, 2017) peserta didik, pendidik, kepala satuan pendidikan dan seluruh warga satuan pendidikan menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan BDR. Kegiatan BDR dilaksanakan guna memberikan pengalaman belajar bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum. BDR dapat dilakukan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi COVID-19. Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter serta jenis kekhususan peserta didik.

Dari prinsip-prinsip pelaksanaan belajar dari rumah ini mengharuskan guru memberikan solusi alternatif dalam memberikan penilaian. Pada daerah / kota yang dinyatakan dalam zona merah belum diperbolehkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka dalam berbagai bentuk. Maka guru harus memberikan penilaian pengetahuan (kognitif) yang tidak menyalahi aturan yang telah ditetapkan.

Kahoot merupakan aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, *Kahoot* adalah

permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*. Belajar dan bermain dengan *Kahoot* ini membuat para peserta didik terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh, dan tidak bosan baik dalam kelas, kantor, maupun di rumah (Natalia Christiani, dkk, 2019: 5). Pengajar dapat membuat soal kuis atau tes yang dikemas dengan sedemikian menarik untuk membuat peserta didik nyaman dan termotivasi dalam mengerjakannya dengan baik.

Ada dua (2) langkah utama dalam membuat tes online dengan menggunakan *Kahoot*. Langkah pertama adalah membuat soal tes online di *Kahoot*, selanjutnya langkah yang kedua adalah memainkan tes online di aplikasi *Kahoot* tersebut. Sebagai langkah awal, yang perlu dipelajari dari *Kahoot* adalah :

1. Membuat akun pada www.kahoot.com
2. Menyiapkan soal-soal tes online
3. Menyiapkan gambar-gambar yang sesuai dengan subtema pembelajaran yang akan dibuat tes online.
4. Menyiapkan video-vodeo yang relevan dengan materi tema yang akan dibuat ulangan.

Guru dalam membuat soal online menggunakan platform pembelajaran *Kahoot*, pertama harus menyiapkan dulu soal-soalnya diketik di *Microsoft Word* serta menyiapkan kunci jawaban. Hal ini guna memudahkan guru dalam membuat soal di aplikasi *Kahoot*. Kemudian guru tinggal memasukkan soal yang telah dibuat dan mengatur waktu pengerjaan per butir soal tergantung tingkat kesulitan soal.

Ketika soal sudah dibuat di akun *Kahoot* pendidik, maka soal ulangan harian online tersebut dapat digunakan siswa dan dapat diakses peserta didik di rumah. Ulangan harian online *Kahoot* ini akan memunculkan sebuah PIN yang dibagikan pada peserta didik.

Dalam menggunakan penilaian autentik melalui platform pembelajaran *Kahoot* ini, peserta didik dapat menggunakan *smart phone* android masing-masing, selanjutnya peserta didik membuka situs www.kahoot.it atau guru memberikan link ulangan online dan siswa tinggal mengklik link ulangan tersebut dan selanjutnya siswa memasukkan PIN yang telah diberikan pada kolom yang diminta serta menuliskan nama siswa masing-masing.

Penilaian dalam ranah kognitif menggunakan *Kahoot* ini dapat dibuka secara individu. Pendidik yang memegang kontrol penuh terhadap penilaian online ini sehingga dapat mengatur kapan soal mulai ditampilkan dan kapan soal akan berakhir sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Pada akhir penilaian online melalui *Kahoot* ini, *Kahoot* akan menampilkan hasil penilaian dan peserta didik dapat melihat nilai yang mereka peroleh serta ada peringkat 1-3 untuk siswa yang memiliki nilai tinggi. Jadi dalam penelitian menggunakan platform pembelajaran *Kahoot* ini memotivasi siswa untuk bisa giat belajar supaya ketika

ulangan mendapat nilai terbaik.

Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, Kahoot adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis *online* (Natalia Christiani, dkk., 2019: 5). Kahoot merupakan *game digital* versi modern dari pembelajaran berbasis *game* yang digunakan pendidik untuk melibatkan siswanya dalam aktivitas yang bermakna dan menyenangkan (Ryan Dellos, 2015: 49). Belajar dan bermain Kahoot ini membuat para peserta didik terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh dan tidak bosan baik dalam kelas, kantor maupun di rumah.

Pengajar dapat mengunjungi <https://create.kahoot.it>, masuk dan memilih *game* tertentu, lalu klik "main" untuk membuka *game* dan memulai *game* yang akan digunakan di kelas. Kemudian beranda *game* menampilkan pin *game* dibagian atas layar, dan siswa masuk menggunakan situs web <https://kahoot.it> untuk mengakses *platform*. Kahoot dapat digunakan dengan *smart phone*, laptop, tablet/ PC (C.M. Plump and J. La Rosa, 2017: 152).

Kahoot ini juga terintegrasi dan terkombinasi dengan Google Classroom, agar pembelajaran daring lebih menarik dan inovatif. Sebab rubrik penilaiannya pun jelas, sehingga para peserta didik dapat mempersiapkannya dengan baik (Meda Yuliani, dkk., 2020: 83).

Sebagai seorang guru yang memiliki kompetensi perlu sepantasnya guru dapat memberikan inovasi pembaharuan khususnya dalam pelaksanaan ulangan online menggunakan Kahoot ini supaya mempermudah dalam proses penilaian tanpa perlu mengoreksi soal terlebih dahulu. Hal ini sangat bermanfaat untuk diaplikasikan disaat pembelajaran daring di masa COVID-19 yang masih belum memperbolehkan siswa untuk belajar disekolah.

Dalam hal ini kompetensi pedagogik yang dimiliki guru kelas V SD Negeri di Kecamatan Margorejo Pati yaitu SD Negeri Langenharjo 01, SD Negeri Langenharjo 02, dan SD Negeri Dadirejo 01 dalam melakukan penilaian di masa pandemi COVID-19 perlu melakukan sebuah alternatif baru dalam melakukan penilaian kognitif. Hal ini dikarenakan penilaian yang dilakukan sehari-hari menggunakan penilaian manual atau berupa hard copy soal yang diberikan ke rumah siswa menjadikan guru mengeluarkan banyak waktu dan sangat tidak efektif dalam mempercepat proses penilaian.

Sebagai seorang guru yang memiliki kompetensi pedagogik perlu adanya pembaharuan atau pergerakan baru untuk memajukan sekolah khususnya di kelas yang diampunya. Dalam pelaksanaan penilaian kognitif ini guru kelas V SD Negeri di Kecamatan Margorejo yaitu SD Negeri Langenharjo 01, SD Negeri Langenharjo 02 dan SD Negeri Dadirejo 01 menggunakan

platform *Kahoot* sebagai alat atau cara untuk melakukan penilaian kognitif di masa pandemi COVID-19.

Komptensi pedagogik merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai pendidik, maka dari itu guru harus memiliki wawasan yang luas dan cara-cara kreatif dalam mengaplikasikan kompetensi yang telah dimilikinya.

Berdasarkan urian di atas, maka peneliti bermaksud meneliti mengenai Kompetensi Pedagogik Pendidik pada Penilaian Kognitif dengan Platform Pembelajaran *Kahoot* di Masa Covid 19 di SD Negeri Kecamatan Margorejo Pati.

Metode

Jenis penelitian dalam tesis ini adalah *field research* atau penelitian lapangan yang menggunakan metode penelitian evaluasi program dalam pendekatan kualitatif, dalam hal ini kajian tesis ini diusahakan mendasar, mendalam serta berorientasi pada keberhasilan suatu program pembelajaran dengan mengetahui efektifitas komponen-komponennya, baik program pembelajaran yang sedang berjalan maupun program pembelajaran yang telah lalu (S. Eko Putro Widoyoko, 2013: 10).

Ada tiga tahapan teknik analisis ini yaitu :

1. *Data reduction*, dengan melakukan reduksi data yaitu merangkum, memilih hal pokok, memfokuskan pada hal penting, mencari tema serta polanya dan membuang yang tidak penting.
2. *Data display*, penyajian data dilakukan dengan bentuk uraian singkat.
3. *Conclusion Drawing*, teknik analisis data terakhir yaitu peneliti melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi (Melvin Silberman, 2013: 45).

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Kompetensi Pedagogik Pendidik Pada Penilaian Kognitif Dengan Platform Pembelajaran *Kahoot* di Masa Covid 19 SD Negeri Kecamatan Margorejo Pati.

Melihat dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa guru Kelas V SD Negeri Kecamatan Margorejo Pati mampu menguasai kompetensi pedagogik. Bahwa guru kelas merupakan pendidik profesional yang menjalankan tugasnya pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan dasar yang dimaksud dijelaskan dalam UUD Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa : 1). Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah, 2). Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan

Madrasah Ibtidaiyah (Daryanto, 2013: 223).

Tabel 1. Standar Kompetensi Pedagogik Pendidik

No.	Kompetensi Inti Guru	Kompetensi Guru Kelas SD/MI
1	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	1.1 Memahami karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial emosional, moral, spiritual, dan latar belakang social budaya. 1.2 Mengidentifikasi potensi peserta didik usia sekolah dasar dalam lima mata pelajaran SD/MI. 1.3 Mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik usia sekolah dasar dalam mata pelajaran SD/MI. 1.4 Mengidentifikasi kesulitan peserta belajar usia sekolah dasar dalam lima mata pelajaran SD/MI.
2	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	1.1 Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan lima mata pelajaran SD/MI. 1.2 Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam lima mata pelajaran SD/MI. 1.3 Menerapkan pendekatan pembelajaran tematis, khususnya di kelas awal SD/MI.
3	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.	1.1 Memahami prinsip-prinsip pengembangan kurikulum. 1.2 Menentukan tujuan lima mata pelajaran SD/MI. 1.3 Menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan lima mata pelajaran SD/MI. 1.4 Memilih materi lima mata pelajaran SD/MI yang terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran. 1.5 Menata materi pembelajaran secara benar sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik usia SD/MI. 1.6 Mengembangkan indikator dan instrumen penilaian.

No.	Kompetensi Inti Guru	Kompetensi Guru Kelas SD/MI
4	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.	<p>4.1 Memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang mendidik.</p> <p>4.2 Mengembangkan komponen-komponen rancangan pembelajaran.</p> <p>4.3 Menyusun rancangan pembelajaran yang lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, laboratorium, maupun lapangan.</p> <p>4.4 Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan.</p> <p>4.5 Menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan lima mata pelajaran SD/MI untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.</p> <p>4.6 Mengambil keputusan transaksional dalam lima mata pelajaran SD/MI sesuai dengan situasi yang berkembang.</p>
5	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran.	5.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran
6	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.	<p>6.1 Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi belajar secara optimal.</p> <p>6.2 Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk kreativitasnya.</p>
7	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	<p>1.1 Memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik dan santun, baik secara lisan maupun tulisan.</p> <p>1.2 Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi pembelajaran yang terbangun secara siklikal dari (a) penyiapan kondisi psikologis peserta didik, (b) memberikan pertanyaan atau tugas sebagai undangan kepada peserta didik untuk merespon, (c) reaksi guru terhadap respons peserta didik, dan seterusnya.</p>

No.	Kompetensi Inti Guru	Kompetensi Guru Kelas SD/MI
8	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	8.1 Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik lima mata pelajaran SD/MI. 8.2 Menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik lima mata pelajaran SD/MI. 8.3 Menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar. 8.4 Mengembangkan instrument penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar. 8.5 Mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrument. 8.6 Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan. 8.7 Melakukan evaluasi proses dan hasil belajar.
9	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	9.1 Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar. 9.2 Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan. 9.3 Mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi kepada pemangku kepentingan. 9.4 Menentukan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
10	Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.	10.1 Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 10.2 Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan lima mata pelajaran SD/MI. 10.3 Melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan

No.	Kompetensi Inti Guru	Kompetensi Guru Kelas SD/MI
		kualitas pembelajaran lima mata pelajaran SD/MI.

Dari tabel standar kompetensi pedagogik pendidik SD pada poin 8 mengenai kompetensi ini guru bahwa guru yang menjadi fokus penelitian ini adalah mengenai penyelenggaraan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran. Jadi sebagai guru kelas SD harus mampu menguasai kompetensi pedagogik yang khususnya pada penilaian atau evaluasi pembelajaran yaitu guru harus menguasai beragam cara penilaian yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran di kelas.

Tugas guru yang utama adalah mengajar dan mendidik peserta didik di kelas serta diluar kelas. Guru selalu berhadapan dengan murid yang memerlukan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap utama untuk menghadapi hidupnya di masa depan. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan yang dimaksud dengan kompetensi pedagogik adalah kemampuan dalam pengelolaan peserta didik yang meliputi : (a) pemahaman wawasan atau landasan kependidikan; (b) pemahaman tentang peserta didik; (c) pengembangan kurikulum/silabus; (d) perancangan pembelajaran; (e) pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis; (f) evaluasi hasil belajar; dan (g) pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Jejen Musafah, 2012: 30-31).

Pemahaman wawasan dan landasan kependidikan. Bahwa seorang guru harus memahami hakikat pendidikan dan konsep yang terkait dengannya. Diantaranya fungsi dan peran dari lembaga pendidikan, konsep pendidikan seumur hidup dan berbagai implikasinya, peranan keluarga dan masyarakat dalam pendidikan, pengaruh timbal balik antara sekolah, keluarga dan masyarakat dalam pendidikan, pengaruh timbal balik antara sekolah, keluarga, dan masyarakat, sistem pendidikan nasional dan inovasi pendidikan.

Pemahaman yang benar tentang konsep pendidikan tersebut akan membuat guru sadar posisi strategisnya di tengah masyarakat dan peranannya yang besar bagi upaya pencerdasan generasi bangsa. Maka dari itu, guru juga harus sadar bagaimana harus bersikap di sekolah dan masyarakat, dan bagaimana cara memenuhi kualifikasi statusnya, yaitu sebagai guru professional.

Pemahaman tentang peserta didik. Guru harus mengenal dan memahami siswa dengan baik, memahami tahap perkembangan yang telah dicapainya, kemampuannya, keunggulannya dan kekurangannya, hambatan yang dihadapi serta faktor dominan yang mempengaruhinya. Pada dasarnya peserta didik itu ingin tahu, dan sebagian tugas guru adalah membantu perkembangan keingintahuan tersebut, dan membuat mereka lebih ingin tahu.

Guru yang baik memahami bahwa mengajar bukan sekedar berbicara, dan belajar bukan sekedar mendengarkan. Guru yang efektif mampu menunjukkan bukan hanya apa yang ingin mereka ajarkan, namun juga bagaimana siswa dapat memahami dan menggunakan pengetahuan dan ketrampilan baru. Selanjutnya guru mengetahui apa yang dibutuhkan siswa, maka guru memilih tugas yang produktif, dan mereka menyusun tugas ini melalui cara yang menimbulkan pemahaman. Akhirnya guru memantau keterlibatan siswa di sekolah, belajar produktif, dan tumbuh sebagai anggota masyarakat yang kooperatif dan bijaksana yang akan dapat berpartisipasi di masyarakat.

Kompetensi pedagogik guru yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu guru mampu melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa yaitu berupa penilaian kognitif yang dilakukan oleh guru setelah melaksanakan pembelajaran yaitu dengan cara melaksanakan ulangan harian online.

2. Analisis Cara Pendidik Melakukan Penilaian Kognitif Menggunakan Platform Pembelajaran *Kahoot* pada Tema 9 Kelas V SD Negeri di Kecamatan Margorejo Pati Tahun 2021

Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilaksanakan dalam bentuk penilaian kognitif. Penilaian hasil belajar oleh pendidik merupakan proses pengumpulan informasi atau data mengenai capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek ketrampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Sementara yang dimaksud dengan *assessment* yaitu *assessment is an activity designated typically for either end of the learning process: done before students start learning, to determine what they don't know, or after they have finished learning, to determine what (or how much) they have learned*. Bahwa penilaian merupakan desan dari aktivitas peserta didik yang menggambarkan hasil akhir atau proses; sebelum peserta didik mulai belajar, menentukan hal-hal yang belum diketahui, atau hal yang sudah diselesaikan dalam belajar, untuk menetapkan apa (atau berapa banyak) yang telah dipelajari.

Penilaian kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pelaksanaan penilaian berupa ulangan harian online yang dilakukan oleh pendidik melalui platform pembelajaran *Kahoot*. Sebagai seorang pendidik perlu memiliki wawasan dan ilmu yang luas yang mampu menciptakan solusi dari permasalahan yang melanda khususnya pada saat pandemi Covid 19. Saat adanya pandemi peserta didik tidak diperbolehkan untuk pergi ke sekolah atau belajar di sekolah secara langsung melainkan mereka harus melaksanakan belajar di rumah untuk

mencegah bahaya penularan virus Covid 19.

Maka dari itu guru menerapkan solusi mengenai cara pelaksanaan penilaian ulangan harian yang mudah efektif dan efisien dengan menggunakan platform pembelajaran *Kahoot*. Dalam menerapkan ulangan harian online ini perlu adanya kerjasama antara guru dan orang tua ketika mendampingi anak belajar dirumah menggunakan *handphone* atau *leptop* untuk mengerjakan ulangan harian online menggunakan *Kahoot*. Guru kelas V SD Negeri di Kecamatan Margorejo Pati khususnya di SD Negeri Langenharjo 01, SD Negeri Langenharjo 02 dan SD Negeri Dadirejo 01 telah melaksanakan ulangan harian online menggunakan platform pembelajaran *Kahoot*.

3. Analisis Hasil dari Penilaian Kognitif Menggunakan Platform Pembelajaran *Kahoot* pada Tema 9 Kelas V SD Negeri Di Kecamatan Margorejo Pati Tahun 2021

penelitian ini yang dibahas adalah penilaian kognitif yang dilakukan oleh guru kelas V di SD Negeri Kecamatan Margorejo Pati adalah berupa ulangan harian online berupa soal pilihan ganda yang mana dalam melakukan penilaian guru menggunakan platform pembelajaran *Kahoot* untuk memudahkan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran atau ulangan harian di masa pandemi covid 19 atau saat pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Meskipun pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka terbatas namun masih ada sekolah yang menerapkan pendidikan 50% daring dan 50% tatap muka. Jadi penilaian secara online ini masih bisa digunakan sebagai alternatif dalam melaksanakan penilaian kognitif atau penilaian pengetahuan.

Hasil dari pelaksanaan penilaian kognitif ini selain terdapat keunggulan untuk mempermudah proses penilaian daring di masa pandemi Covid 19 ada juga kendala yang dihadapi guru maupun peserta didik yaitu dari penelitian ditemukan bahwa ada peserta didik yang tidak bisa mengikuti ulangan harian online sesuai jam sekolah yaitu antara pukul 07.00 WIB – 12.00 WIB dalam menggunakan platform *kahoot* karena orang tuanya sedang bekerja dan *handphone* dibawa oleh orang tuanya. Jadi peserta didik tersebut harus menunggu orang tua pulang di sore hari untuk bisa melaksanakan ulangan harian online menggunakan platform pembelajaran *Kahoot*.

Ada juga peserta didik yang orang tuanya tidak paham tentang internet jadi saat membuka *google* untuk mengakses link ulangan harian mereka bertanya kepada wali murid lainnya yang rumahnya dekat.

Kendala yang dihadapi guru yaitu banyak orang tua yang sering bertanya mengenai cara pengerjaan ulangan dan guru harus menjelaskan dengan hati-hati supaya para orang tua paham dan bisa mendampingi anaknya ketika mengikuti ulangan harian online di rumah.

Kendala yang dialami peserta didik ini hanya saat awal-awal pelaksanaan ulangan harian

menggunakan platform pembelajaran kahoot karena mereka baru mengetahui dan baru mengikuti jadi wajar bila mengalami kendala.

Selain kendala terdapat kelebihan dari sistem pelaksanaan ulangan harian online menggunakan platform pembelajaran kahoot yaitu menambah wawasan siswa dan orang tua mengenai cara ulangan harian menggunakan kahoot dari yang awalnya mereka ulangan dengan mengerjakan soal tes menggunakan kertas dan bolpoin dari adanya penggunaan platform pembelajaran kahoot ini siswa jadi memiliki wawasan yang bertambah luas. Yang mana di zaman sekarang sudah era digital jadi sejak ditingkat dasar peserta didik perlu diberikan pemahaman tentang ilmu teknologi melalui pelaksanaan ulangan harian online menggunakan platform pembelajaran kahoot.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa:

1. Guru kelas sekolah dasar dapat memiliki standar kompetensi pedagogik sebagaimana terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Akademik dan Kompetensi Guru.
2. Pembelajaran di sekolah harus tetap dilaksanakan pada masa pandemi Covid 19 maka penggunaan platform *Kahoot* menjadi salah satu alternatif untuk keberlangsungan pembelajaran di sekolah yaitu berupa pelaksanaan penilaian kognitif .
3. Platform *Kahoot* lebih menjamin efektifitas (segi keberhasilan tuntas) dan efesiensi (praktis waktu, ringkas tenaga) pada penilaian kognitif bagi guru pada masa pandemi Covid 19.

Daftar Pustaka

- Asrul, dkk. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Citapustaka Media.
- Amiroto dan Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Gava Media.
- C.M. Plump and J. La Rosa, (2017), "Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement andActive Learning," *Manag. Teach. Rev.* Volume 2 No.2.
- Christiani, Natalia, dkk. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*, Sukabumi : CV Jejak.
- Daryanto. (2013). *Standar Kompetensi dan Penilaian Kinerja Guru Profesional*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dellos, Ryan, (2015). "Kahoot! A digital game resource for learning" *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, Volume 12, No. 4.
- Dirjen Dikdasmen. (2018.) *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD)*, Jakarta : Kemdikbud RI.
- Ediana, Asep. (2018). *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Hasil*

- Belajar Autentik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Febriana, Rina. (2019). *Kompetensi Guru*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hafidz, & Nashihin, Husna. (2021). IMPLEMENTASI TOTALQUALITYMANGEMENT (TQM) DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA YOGYAKARTA. *As-Sibyan*, 3(2), 37–50.
https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v3i2.189
- Husna Nashihin. (2017). *Pendidikan Akhlak Kontekstual*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=UBWiDwAAQBAJ>
- Musafah, Jejen. (2012). *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*, Jakarta : Kencana.
- Nashihin, H. (2019). *Analisis Wacana Kebijakan Pendidikan (Konsep dan Implementasi)*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=SXcqEAAAQBAJ>
- Nashihin, Husna. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pesantren*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=X27IDwAAQBAJ>
- Nashihin, Husna. (2019a). Konstruksi Budaya Sekolah Sebagai Wadah Internalisasi Nilai Karakter. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 131–149.
- Nashihin, Husna. (2019b). KONTEKTUALISASI STRATEGI PEMBELAJARAN NABI (STUDI ANALISIS HADIST TENTANG KAFARAT PUASA, AMALAN UTAMA, DAN ZINA). *Al- Ghazali*, 2(1), 15.
- Putra, Aan dan Kesi Afrilia, (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*.
- Rohmat. (2014). *Terapan Teknologi Pembelajaran dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta : Gerbang Media Aksara.
- Silberman, Melvin. (2013). *Active Learning 101 Cara Belajar Aktif*, Bandung: Nuansa Cendekia
- Undang-undang Sisdiknas. (2003). Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Depdiknas.
- Undang-Undang Republik Indonesia, (2005). *Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Depdiknas RI : Jakarta.
- Widoyoko, S. Eko Putro. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuliani, Meda, dkk. (2020). *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Yusuf, A. Muri. (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta : Kencana.