

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana Bahasa Inggris Guru belajar menggunakan Aplikasi Kahoot selama pengembangan profesional pada penilaian berbasis teknologi dilakukan 2) Untuk mendeskripsikan Bahasa Inggris Persepsi guru tentang penggunaan aplikasi Kahoot untuk penilaian di kelas sembilan di SMPN 1 Selemadeg. 3) Untuk mendeskripsikan bagaimana Bahasa Inggris Guru mengimplementasikan aplikasi Kahoot dalam menilai kemampuan Bahasa Inggris siswa. 4) Untuk mengetahui apakah penerapan aplikasi Kahoot berpengaruh terhadap prestasi Reading siswa kelas VII SMPN 1 Selemadeg. Penelitian dilakukan di SMPN 1 Selemadeg, Tabanan, Bali sebagai sekolah Bahasa Inggris Guru telah mengikuti program pelatihan penggunaan teknologi untuk mengevaluasi pembelajaran siswa. Metodologi penelitian yang digunakan adalah sequential mixed method dengan desain pre-experimental yang disebut One-Shot Case Study. Sementara data kualitatif diprioritaskan, data kuantitatif juga dikumpulkan untuk mendukung dan meningkatkan data kualitatif. Temuan menunjukkan bahwa: 1) Bahasa Inggris Guru mengikuti beberapa kegiatan selama pengembangan profesional seperti mengikuti pengembangan profesional, mengikuti lokakarya penggunaan aplikasi Kahoot dan menerapkan penggunaan aplikasi Kahoot di kelas. 2) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru di SMPN 1 Selemadeg merasa positif yang berarti guru setuju tentang semua manfaat asesmen berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Kahoot. 3) Guru tidak mengalami kesulitan dalam membuat penilaian menggunakan aplikasi Kahoot di kelas 4) Nilai terendah pada tes keterampilan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan Kahoot adalah 65, dengan dua siswa (11,1%) mencapai nilai tersebut. Skor tertinggi pada tes keterampilan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan Kahoot adalah 80 yang dicapai oleh satu siswa (5,6%). Setelah menggunakan Kahoot, skor terendah adalah 55 yang diperoleh oleh satu siswa (5,6%). Skor tertinggi setelah menggunakan Kahoot adalah 90, yang dicapai oleh tiga siswa (16,7%).

Kata kunci: Persepsi, Pengembangan profesional, aplikasi Kahoot, keterampilan membaca, asesmen berbasis teknologi.

ABSTRACT

This study was aimed: 1) To describe how English The teacher learn to use Kahoot Application during the professional development on technology-based assessment was conducted 2) To describe English The teacher' perceptions about using Kahoot application for assessment in the ninth grades at SMPN 1 Selemadeg. 3) To describe how the English The teacher implement Kahoot applications in assessing students' English skills. 4) To find whether or not the implementation of the Kahoot application affect the Reading achievement of the seventh-grade students of SMPN 1 Selemadeg. The study was carried out at SMPN 1 Selemadeg, Tabanan, Bali as the school's English The teacher had taken part in a training program on using technology to evaluate students' learning. The research methodology used was a sequential mixed method with a pre-experimental design called One-Shot Case Study. While qualitative data was given priority, quantitative data was also collected to support and enhance the qualitative data. The findings indicate that: 1) English The teacher participated several activities during professional development such as following professional development, attending workshops on using Kahoot applications and implementing the use of Kahoot applications in the classroom. 2) The results of this study indicate that teacher in SMPN 1 Selemadeg feels positive which means teacher agrees about all benefits of technology-based assessment by using the Kahoot application. 3)The teacher has no difficulty making assessments using Kahoot application in classroom 4) The lowest score in the reading skill test for students before the Kahoot treatment was 65, with two students (11.1%) achieving that score. The highest score in the reading skill test for students before the Kahoot treatment was 80, achieved by one student (5.6%). After using Kahoot, the lowest score was 55, obtained by one student (5.6%).The highest score after using Kahoot was 90, achieved by three students (16.7%).

Keywords: Perception, Professional development, Kahoot application, reading skills, technology-based assessment