



Peningkatan Kemampuan Guru Menggunakan Aplikasi *Quiziz* Pada Model Pembelajaran *Blended Learning* Melalui Kegiatan Pendampingan Di SDN No. 56 Kota Timur Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022

Srfitrisno K. Takuwa
SDN No. 56 Kota Timur
srfitrisno@gmail.com

Received: 19 June 2022; Revised: 22 July 2022; Accepted: 20 August 2022
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.2.3.989-1000.2022>

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Quiziz* pada pembelajaran daring di SDN No.56 Kota Timur Tujuan penelitian adalah meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Quiziz* pada pembelajaran daring melalui pelaksanaan kegiatan bimbingan teknis. Subjek penelitian adalah 8 guru di SDN No. 56 Kota Timur Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dalam tiap siklusnya. Teknik pengumpulan data dengan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif komparatif. Hasil penilaian observasi kegiatan diskusi menunjukkan bahwa pada kondisi awal perolehan nilai menunjukkan angka 47,08 dalam kriteria KURANG, meningkat menjadi 69,58 dalam kriteria CUKUP pada siklus pertama dan 90,83 dalam kriteria SANGAT BAIK pada akhir siklus kedua. Penjelasan mengenai peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Quiziz* pada pembelajaran daring pada kondisi awal sebesar 45,31 dan hanya masuk dalam kualifikasi KURANG, dan pada pelaksanaan siklus pertama menunjukkan hasil angka nilai rata-rata 69,38 dalam kualifikasi C atau CUKUP dan pada akhir siklus kedua meningkat menjadi 91,25 dalam kualifikasi nilai SANGAT BAIK. Dari segi peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Quiziz* pada pembelajaran daring secara individual menunjukkan peningkatan, karena pada siklus pertama ada 4 guru 50,00% yang memenuhi kriteria keberhasilan yaitu masuk dalam kategori BAIK, pada siklus kedua semua guru dinyatakan meningkat keterampilannya dalam menggunakan aplikasi *Quiziz* pada pembelajaran daring, karena dari 8 guru terdapat 5 guru atau 62,50% yang memenuhi kriteria keberhasilan yaitu masuk dalam kategori SANGAT BAIK dan 3 guru atau 37,50% dalam kriteria nilai BAIK. Melihat data perolehan hasil penelitian dalam kegiatan Penelitian Tindakan Sekolah ini, dapat disimpulkan bahwa bimbingan teknis yang dilakukan oleh kepala sekolah terhadap 8 guru di SDN No. 56 Kota Timur dinyatakan **BERHASIL** meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Quiziz* pada pembelajaran daring
Kata Kunci : *kemampuan, pembelajaran daring, Quiziz*

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa dan olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global Peningkatan mutu pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia.

Pandemi COVID-19 yang mendera hampir seluruh negara di dunia membawa pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Terpukulnya perekonomian, melambatnya pergerakan politik, berubahnya interaksi sosial dan budaya, serta semua bidang lain sebagai lingkup penyertanya seperti pendidikan. Diberlakukannya *Social Distancing* sebagai salah satu upaya mencegah penyebaran penyakit ini menyebabkan pembelajaran secara konvensional dihentikan. Pembelajaran pun beralih menjadi *Pendidikan Jarak Jauh (PJJ)* dan *Belajar Dari Rumah (BDR)* dengan berbagai model yang menyesuaikan kondisi siswa dalam satuan pendidikannya. Baik itu dalam jaringan (*daring/online*), luar jaringan (*luring/offline*), atau kombinasi keduanya yang dikenal dengan *Blended Learning*.

Dari hasil observasi awal diketahui bahwa dari 8 guru di SDN No.56 Kota Timur yang menjadi subjek penelitian terdapat 2 guru atau 25,00% dalam kriteria cukup dan 6 guru lainnya atau 75% dalam kriteria kurang, dan belum ada satupun guru yang berada dalam kriteria minimal baik dalam pembuatan soal evaluasi daring dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 45,31 dalam kriteria

KURANG. Salah satu jenis *e-learning* yang ada di Indonesia adalah *Quizizz*. *Quizizz* ini merupakan sebuah aplikasi kuis *multiplayer Quizizz* dapat diakses melalui *website* serta digunakan siswa di kelas untuk dimainkan bersama, ataupun digunakan untuk penugasan siswa di rumah. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Di aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, siswa juga dapat dengan mudah mengaksesnya. *Quizizz* ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena siswa dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sehingga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab kuis tersebut. Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang berbasis *e learning* terutama pada model pembelajaran *blended learning*, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran.

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat suatu permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas dalam bentuk pekerjaan rumah (*homework*). Pada kuis interaktif yang dibuat, ada 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar, pada latar belakang pertanyaan dapat ditambahkan gambar. Apabila pembuatan kuis ini telah selesai, siswa dapat login ke kuis tersebut dengan kode yang kita bagikan, atau login melalui link yang kita bagi. *Quizizz* ini sangat menarik karena dapat langsung diakses melalui browser, juga dapat diunduh melalui *playstore*. Dalam *Quizizz* ini, guru dapat menentukan waktu pengerjaan di tiap item soal, dapat mengetahui jumlah siswa yang sudah login, mengetahui hasil siswa, menyimpan, mencetak, serta mengirimkan hasil tugas siswa kepada orangtua dalam bentuk *file Excel*

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik leluasa waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun, Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif (Isman, 2017:87). Pembelajaran daring dalam dunia pendidikan dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dalam jaringan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang pembelajarannya tidak dilakukan secara bertatap muka secara langsung. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar-mengajar yang dilakukan secara jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring adalah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan luas (Sofyan & Abdul, 2019:82).

Pembelajaran daring merupakan salah satu cara menanggulangi masalah pendidikan tentang penyelenggaraan pembelajaran. Definisi pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif yang berbasis Internet dan *Learning Manajemen System (LMS)*. Seperti menggunakan *Zoom*, *Whatsapp*, *Google Meet*, *Google Drive*, dan lain sebagainya. Adapun kegiatan daring diantaranya adalah webinar, kelas online seluruh kegiatan yang dilakukan menggunakan jaringan internet dan komputer. (Hasibuan, dkk, Jurnal, 2019:67-76).

Menurut Meidawati (2019) pembelajaran daring sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah di mana peserta didik dan pendidik berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya.

Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau telepon, laptop, komputer, tablet, dan *iphone* yang digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja (Gikas & Grant, 2013:18-26). Berbagai media juga dapat digunakan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* dan aplikasi instan seperti *Whatsapp*.

Pembelajaran daring dapat mendorong peserta didik tertantang dengan hal-hal baru yang diperoleh selama proses belajar, baik interaksi dalam pembelajaran maupun penggunaan media pembelajaran yang beraneka ragam. Adapaun manfaat pembelajaran daring menurut Meidawati, dkk (dalam Efendi, 2020:7) adalah sebagai berikut.

- a. Dapat membangun komunikasi dan diskusi secara efisien antara pendidik dengan peserta didik.
- b. Peserta didik saling berinteraksi antara peserta didik satu dengan yang lain tanpa melalui pendidik.
- c. Dapat memudahkan interaksi antara pendidik, peserta didik dan orang tua.
- d. Sarana yang tepat untuk untuk ujian maupun kuis
- e. Pendidik dapat dengan mudah memberikan materi kepada peserta didik berupa gambar dan video, selain itu peserta didik juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut
- f. Dapat memudahkan pendidik membuat soal di mana saja dan kapan saja tanpa batasan waktu.

1. Aplikasi *Quizizz*

a. Cara Mengakses *Quizizz*

1) Cara Membuat akun di *Quizizz*

Cara Membuat akun di *Quizizz.com*

a) Masuk ke situs <https://Quizizz.com/>

b) Klik sign up (Kita bisa sign up dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan email kita)

c) Setelah berhasil sign up, silakan klik *a teacher* Perhatikan gambar berikut ini!



Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Menurut Purba (2019:5) “*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan”. Sejalan dengan itu menurut Amornchewin (2018:87) memaparkan bahwa “*Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik”. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan *online* (dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, *game*, kuis, maupun diskusi. Aplikasi *Quizizz* sendiri dideskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan gawai dan dapat diakses melalui *website* www.Quizizz.com. *Quizizz* telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah permainan kuis *multiplayer* yang dapat digunakan peserta didik di dalam maupun di luar kelas.

Amornchewin (2018:87) memaparkan bahwa *Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut. *When the entire class finally was able to access Quizizz, there were 10*

questions that asked students to identify the example of the essential question from the three nonexamples. As before, the students were excited and motivated to use the new technology, as exemplified by hand claps, facial expressions, and excited chatter. (Boulden et al, 2017:7)

Di aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. Selain itu aplikasi ini memiliki pilihan untuk *sign up* yaitu sebagai guru atau sebagai murid. Jika *sign up* sebagai guru, maka dapat dengan mudah untuk mengunggah soal yang dapat diakses oleh muridnya. Aplikasi *Quizizz* memungkinkan pendidik untuk membuat suatu penilaian formatif yang dikemas secara menarik bagi peserta didik. Dalam aplikasi ini juga menampilkan hasil dari setiap soal yang sudah dikerjakan oleh peserta didik melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar selain itu melalui aplikasi ini pendidik dimudahkan karena ulasan jawaban dari peserta didik dapat diketahui dan diunduh dengan format *excel*.

Makna umum kata “pendampingan” mudah diterka: “kegiatan mendampingi” atau “kegiatan menyertai” sesuatu atau seseorang. Dalam pengertiannya yang umum seperti ini, kata *pendampingan* tidak istimewa. Dia biasa-biasa saja. Akan tetapi, sebagai konsep, kata “pendampingan” belum lama hadir dan dipergunakan dalam diskursus Bahasa Indonesia. Konsep kata ini menjadi istimewa karena ia mawadahi nuansa-nuansa khusus yang baru, utamanya yang bertalian dengan teori belajar dan teori perkembangan budaya ((Depdiknas, 2008 :291).

Esei pendek ini hendak memosisikan kata “pendampingan” sebagai kata-sakti dalam kegiatan pendidikan dan pengembangan. Pertama akan didiskusikan berbagai (lapis) makna yang terkandung di dalam kata “pendampingan” dengan cara menggelarnya dalam kaitannya dengan prinsip-prinsip pendidikan. Ketika membicarakan prinsip-prinsip kependidikan yang lahir dari konsep “pendampingan” ini, berbagai atribut yang melekat pada konsep ini tersibak dan tampak menonjol. Berbagai petunjuk praktis untuk melaksanakan kegiatan pendampingan yang produktif akan diajukan supaya kegiatan ini membuahkan manfaat optimal (Juni Thamrin (2016: 89).

Yang perlu segera digarisbawahi adalah bahwa “pendampingan” bukanlah konsep statis seperti yang dimaknakan secara umum seperti disiratkan pada paragraf pembuka, melainkan konsep dinamis. Dalam praktik, kosep pendampingan statis mungkin mwujud dalam serentetan instruksi yang diberikan seorang manajer untuk dilaksanakan secara “membuta” oleh staf bawahannya. Proses komunikasi satu arah semacam ini bukanlah “pendampingan” yang kita inginkan, karena relasi yang semacam ini tak memberi ruang bagi perkembangan staf yang diposisikan sebagai pelaksana perintah belaka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN No.56 Kota Timur yang beralamat di Jl.MH Thamrin No.123, Kecamatan kota Timur *kota Gorontalo* Provinsi Gorontalo Penelitian ini dilakukan selama 3 (tiga) bulan yaitu dari bulan Juli 2021 s.d. September 2021. Peneltian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian Tindakan Sekolah ini merupakan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Tindakan yang dilakukan adalah melaksanakan pelaksanaan kegiatan pendampingan yang dilaksanakan dalam 2 siklus tindakan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah pendekatan deskriptif. Apabila datanya telah terkumpul lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau simbol. Data kualitatif yang berbentuk kata-kata tersebut disisihkan untuk sementara, karena akan sangat berguna untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif (Arikunto, 2006:84). Sehingga dalam penelitian ini diperlukan dulu data kuantitatif yang berbentuk angka, setelah itu baru diperjelas dengan kata-kata. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan Penelitian Tindakan Sekolah

ini didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan terhadap instrumen menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Kemampuan guru baik secara individual maupun klasikal dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dinyatakan tuntas apabila minimal memperoleh nilai dalam rentang 70-89 atau pada kualifikasi minimal BAIK

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

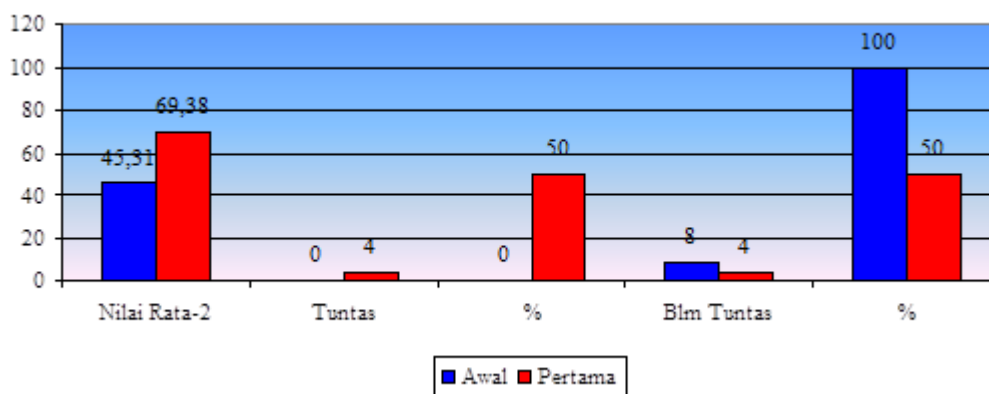
Siklus Pertama

Penelitian Tindakan Sekolah dilaksanakan di SDN No.56 Kota Timur yang diikuti oleh 8 guru dan dilaksanakan dalam dua siklus. Ke-8 orang guru tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Hal ini peneliti ketahui dari hasil analisis data hasil penelitian yang dilakukan. Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus I diperoleh hasil-hasil sebagai berikut.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Kemampuan Guru dalam Menggunakan Aplikasi *Quiziz* pada Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Kondisi Awal dan Siklus Pertama

No	Siklus	Rata-2 Nilai	Kualifikasi Nilai	Ketuntasan			
				T	%	BT	%
1	Awal	45,31	K	0	0,00	8	100
2	Pertama	69,38	C	4	50,00	4	50,00

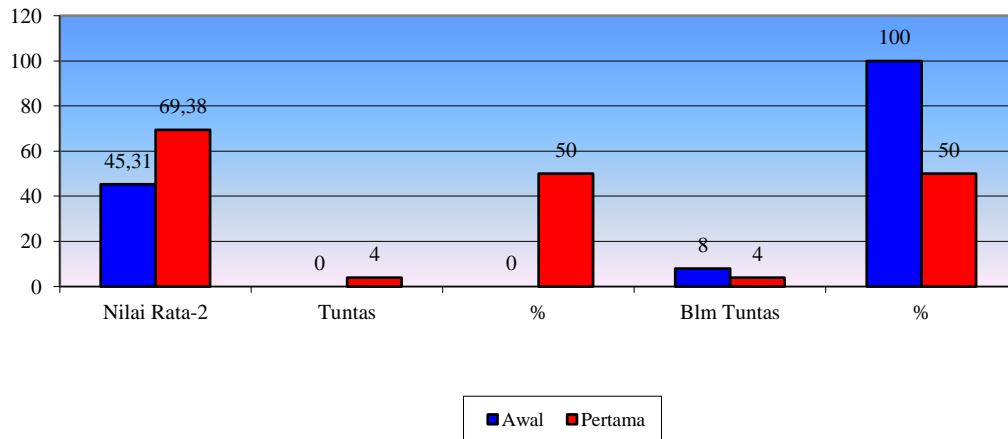
Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada pelaksanaan kegiatan siklus I, dari ke-20 indikator yang diberikan penilaian menunjukkan hasil yang cukup baik. Walaupun secara keseluruhan telah menunjukkan peningkatan dari kondisi awal tetapi belum memenuhi kriteria dan indikator keberhasilan karena secara klasikal sebesar 45,31 dan memperoleh kualifikasi nilai KURANG. Pada siklus pertama mengalami peningkatan menjadi rata-rata 69,38 dan masuk dalam kriteria CUKUP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian belum memenuhi kriteria keberhasilan karena belum memenuhi batasan minimal keberhasilan penelitian memperoleh kualifikasi nilai BAIK. Untuk memperjelas dalam bentuk diagram batang sebagaimana dijelaskan pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.4 Peningkatan Nilai Rata-Rata Kemampuan Guru dalam Menggunakan Aplikasi *Quiziz* pada Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Kondisi Awal dan Siklus Pertama

Siklus Kedua

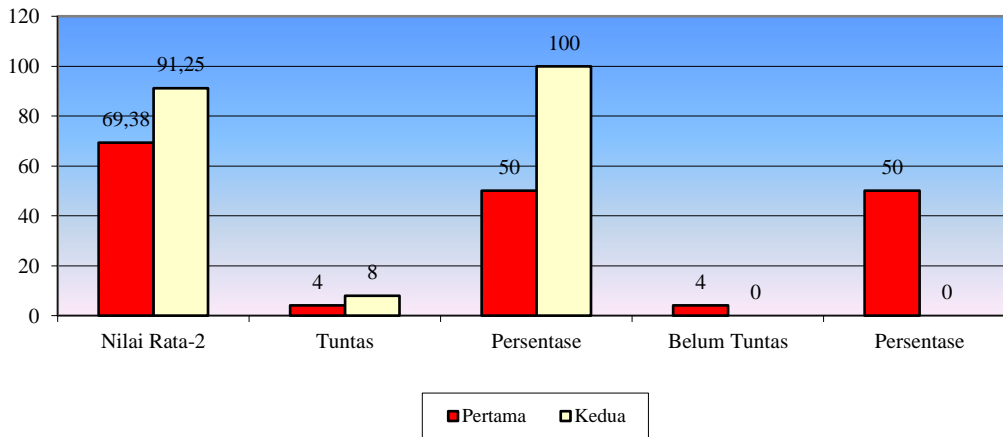
Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka pelaksanaan penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II secara umum berjalan dengan baik. Hal ini peneliti ketahui dari hasil pengamatan dengan menggunakan lembar observasi pada saat kegiatan penelitian. Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus II diperoleh hasil-hasil sebagai berikut.



Tabel 4.5 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Kemampuan Guru dalam Menggunakan Aplikasi *Quiziz* pada Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Siklus Pertama dan Siklus Kedua

No	Siklus	Rata-2 Nilai	Kualifikasi Nilai	Ketuntasan			
				T	%	BT	%
1	Pertama	69,38	C	4	50,00	4	50,00
2	Kedua	91,25	SB	8	100	0	0,00

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada pelaksanaan kegiatan siklus II, dari ke-10 aspek yang diberikan penilaian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada pelaksanaan siklus kedua berdasarkan perolehan hasil nilai rata-rata mencapai angka 91,25 dan berada dalam kriteria nilai BAIK. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan perbaikan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* telah memenuhi kriteria keberhasilan minimal pada kualifikasi nilai SANGAT BAIK, sehingga dapat dinyatakan selesai dan tuntas pada siklus kedua. Untuk memperjelas dalam bentuk diagram batang sebagaimana dijelaskan pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.5 Peningkatan Nilai Rata-Rata Kemampuan Guru dalam Menggunakan Aplikasi *Quiziz* pada Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Siklus Pertama dan Siklus Kedua

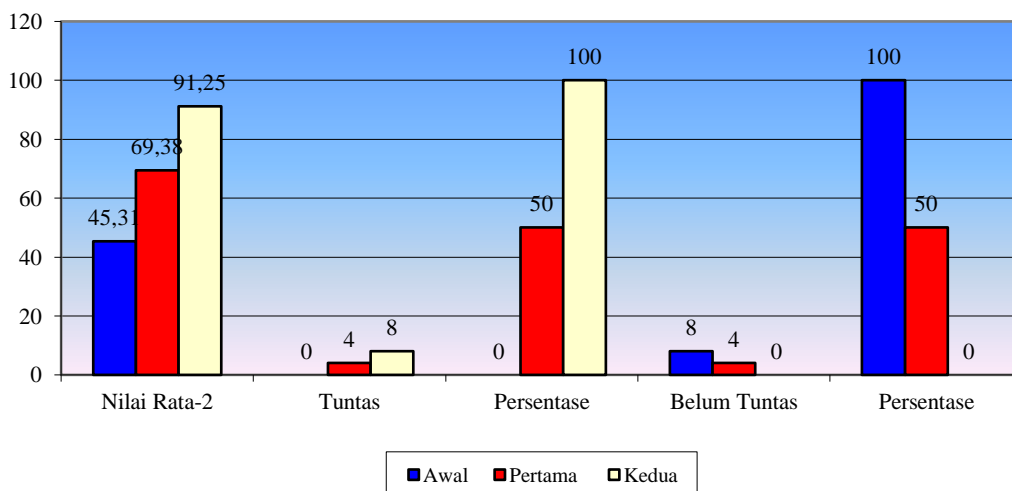
1. Antar Siklus

Dari dua siklus penelitian yang sudah dilaksanakan, hasil penelitian dapat dirangkum sebagaimana tabel di bawah ini :

Tabel 4.6 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Guru dalam Menggunakan Aplikasi *Quiziz* pada Model Pembelajaran *Blended Learning* pada pada Kondisi Awal, Siklus Pertama dan Siklus Kedua

No	Siklus	Rata-2 Nilai	Kualifikasi Nilai	Ketuntasan			
				T	%	BT	%
1	Awal	45,31	K	0	0,00	8	100
2	Pertama	69,38	C	4	50,00	4	50,00
3	Kedua	91,25	SB	8	100	0	0,00

Secara jelas dan rinci peningkatan prosentase penilaian pada setiap aspek supervisi akademik yang telah dilaksanakan pada siklus pertama dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.6 Peningkatan Kemampuan Guru dalam Menggunakan Aplikasi *Quiziz* pada Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Kondisi Awal, Siklus Pertama dan Siklus Kedua

Dari penjelasan gambar di atas maka dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan supervisi akademik yang dilaksanakan di SDN No.56 Kota Timur terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil supervisi akademik pada kondisi awal, siklus pertama dan siklus kedua dari sebesar 45,31 menjadi 69,38 dan 91,25 pada siklus terakhir dengan penjelasan kriteria nilai dari KURANG, meningkat menjadi CUKUP dan SANGAT BAIK pada siklus terakhir. Dari pelaksanaan perbaikan kemampuan guru dalam standar penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dengan kegiatan pendampingan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru-guru di SDN No.56 Kota Timur dalam penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap semua instrumen penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* yang dibuat guru-guru di SDN No.56 Kota Timur (pada kondisi awal), diperoleh informasi/data bahwa sebagian besar kemampuan guru binaan peneliti dalam penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* kelas masih rendah. Hasil analisis data pada kondisi awal dapat dijelaskan bahwa kemampuan guru di SDN No.56 Kota Timur masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil penilaian yang dilakukan peneliti di awal kegiatan penelitian di mana hasil menunjukkan kisaran nilai dalam kriteria kurang sehingga perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan guru dengan menerapkan pendampingan.

Pada pelaksanaan siklus pertama, upaya yang dilakukan peneliti adalah menerapkan kegiatan pendampingan sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru di SDN No.56 Kota Timur penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Pada tahap tindakan, setelah melaksanakan kegiatan awal penelitian, dan guna meningkatkan pemahaman guru-guru di SDN No.56 Kota Timur dalam standar penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*, peneliti bersama-sama dengan guru-guru melaksanakan diskusi tentang pelaksanaan standar penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* yang ideal sesuai dengan kondisi pandemi Covid 19. Dalam pelaksanaan diskusi tersebut dibahas tentang penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* yang harus dikuasai oleh para guru-guru di SDN No.56 Kota Timur dalam menunjang keterlaksanaan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid 19.

Setelah memberikan penjelasan, para guru di SDN No.56 Kota Timur diminta berdiskusi tentang dokumen-dokumen yang harus ada dalam penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Guru-guru diminta membuat beberapa contoh tentang dokumen-dokumen penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* yang terdiri dari 10 indikator yaitu yaitu kesesuaian penyampaian media dengan karakteristik siswa, media pembelajaran mempunyai kualitas suara (audio) baik, konten sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, mudah dimengerti, konten mengandung pesan yang ingin disampaikan, konten bersesuaian dengan tugas / aktivitas belajar yang diberikan pada siswa, media audio mempunyai bentuk alternatif lain dalam bentuk *printout* (bahan cetak), mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah, komponen audio dikemas menarik beserta instrumen, media pembelajaran audio dapat diakses dengan bantuan teknologi TIK, media pembelajaran aman digunakan oleh siswa. Kegiatan ini dimaksudkan agar guru-guru yang semakin mengerti dan paham tentang penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* sesuai dengan situasi dan kondisi di masa pandemi Covid 19.



Hasil analisis data hasil penelitian siklus pertama menunjukkan bahwa dapat kemampuan guru SDN No.56 Kota Timur sudah mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil penilaian yang dilakukan peneliti pada siklus pertama semuanya mengalami peningkatan. Dari analisis data sebagaimana disebutkan di atas, yang menunjukkan 1 orang guru dinyatakan belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah kriteria keberhasilan, yaitu minimal memperoleh nilai dalam rentang rentang 71-90 atau pada kualifikasi minimal BAIK dan 1 guru dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai dalam rentang rentang 71-90 dan masuk dalam kriteria BAIK. Melihat hal di atas maka peneliti merasa perlu untuk melanjutkan kegiatan penelitian tindakan sekolah dengan pelaksanaan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan guru khususnya dalam penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Setelah memperhatikan seluruh rangkaian pelaksanaan tindakan pada siklus 1, terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perhatian, antara lain:

1. Belum semua guru dapat menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dengan baik. Sebagai langkah perbaikan, guru-guru perlu dibekali dasar-dasar dan teknis penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* yang benar agar tujuan penelitian dapat tercapai, yaitu meningkatnya kemampuan guru dalam menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* di masa pandemi Covid 19.
2. Ketidaktepatan guru dalam penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dapat diatasi dengan memberikan penjelasan dan unjuk kerja tentang cara penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* sesuai agenda pendampingan yang dilakukan oleh kepala sekolah.

Kegiatan penelitian pada siklus II, peneliti melaksanakan kegiatan diskusi membahas tentang standar baku penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*, di mana sebelumnya peneliti telah menjelaskan tentang dasar-dasar dan teknis penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan power point melalui media LCD. Setelah cukup memberikan penjelasan dengan menggunakan presentasi powerpoint, para guru diminta berdiskusi tentang dokumen-dokumen yang harus ada dalam penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Guru-guru diminta membuat beberapa dokumen-dokumen penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Kegiatan ini dimaksudkan agar guru yang semakin mengerti dan paham tentang penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*, serta mencari tahu secara mandiri kekurangan-kekurangan apa yang dimiliki oleh masing-masing guru dalam penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* di masa pandemi Covid 19.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian pada siklus kedua semua guru di SDN No.56 Kota Timur sudah memahami dengan baik tentang penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dengan baik. Hal tersebut nampak dari kesiapan para guru untuk mempersiapkan dokumen tentang penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Dari hasil siklus kedua dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya kemampuan guru dalam penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* telah memenuhi kriteria keberhasilan. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai masing-masing kepala sekolah yang memperoleh nilai dengan kriteria AMAT BAIK dan BAIK, dengan rata-rata minimal dalam rentang 71-90 atau pada kualifikasi minimal BAIK sesuai dengan batasan minimal keberhasilan proses penelitian. Setelah memperhatikan seluruh rangkaian pelaksanaan tindakan pada siklus 2, dapat disimpulkan bahwa :

1. Semua guru di SDN No.56 Kota Timur sudah mampu menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dengan baik dilihat dari kemampuan individual guru-guru telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu memperoleh nilai minimal dalam rentang 71-90 atau pada kualifikasi minimal BAIK sesuai dengan batasan minimal keberhasilan proses penelitian.
2. Semua dokumen wajib maupun pendukung telah dibuat oleh guru-guru dengan baik walaupun masih ada beberapa kekurangan tetapi secara keseluruhan kemampuan guru binaan dalam

menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* telah mengalami meningkat dengan baik

Dari penjelasan di atas yang dilakukan berdasarkan hasil kegiatan penelitian dari kondisi awal, siklus pertama dan siklus kedua dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pendampingan yang dilaksanakan di SDN No.56 Kota Timur terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dengan baik. Hasil akhir dari pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan sekolah ini diharapkan dapat menjadi acuan khususnya bagi peneliti untuk menerapkan teknik dan kegiatan pendampingan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran lainnya di masa yang akan datang.

PENUTUP

Dari data hasil analisis sebagaimana dijelaskan pada bab sebelumnya, mengenai pelaksanaan kegiatan penelitian Tindakan Sekolah (PTS) yang dilakukan di SDN No.56 Kota Timur Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022 dapat ditarik kesimpulan Yaitu :

Pelaksanaan kegiatan pendampingan kepala sekolah terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru-guru di SDN No.56 Kota Timur dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Kemampuan guru-guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil penilaian pada setiap siklusnya. Kesimpulan akhir dari pelaksanaan kegiatan pendampingan terhadap peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* membuktikan bahwa perlunya inovasi-inovasi baru yang menunjang proses pembelajaran di masa pandemi Covid 19 dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet agar pelaksanaan proses pembelajaran tetap dapat berjalan secara optimal walaupun dalam situasi pandemi Covid 19

DAFTAR PUSTAKA

- Amornchewin, Ratchadaporn. 2018. "The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement". *Indonesian Journal of Informatics Education*. Vol.2, Issue 2, pp 85-90
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. : Rineka Cipta
- Boulden, D. C., Hurt, J. W., & Richardson, M. K. 2017. Implementing digital tools to support student questioning abilities: A Collaborative Action Research Report. *i.e.: inquiry in education*, 91. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1171738.pdf>
- Danim, Sudarwan. 2011. *Pengantar Pendidikan*. Bandung : ALFABETA
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No.20 Tahun 2003* tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Depdiknas RI : Jakarta
- Dwi Siswoyo, dkk, 2007, *Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press
- Dwiyogo, Wasid D. 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Raja. Grafindo.
- Hamzah B. Uno, M. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi. Aksara
- Hasibuan, Malayu S.P. 2019. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi. Revisi. Jakarta: Penerbit PT Bumi Aksara



- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran Blended Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Isman, M. 2017. Pembelajaran Moda dalam Jaringan Moda Daring. *The Progressive and Fun Education Seminar*, 586–588.
- John Wiley & Sons. Neumeier, Marty. 2005. *The Dictionary of Brand*. USA: Almaden Press.
- Juni Thamrin, 2016. *Pola Bimbingan*. Yogyakarta: CV.Gre Publishing.
- Nurhasanah dan Didik Tuminto. 2007. *Kamus Besar Bergambar Bahasa. Indonesia*. Jakarta PT. Bina Sarana Pustaka
- Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pohan, Albert Effendi. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi-Grobogan: CV Sarnu Untung.
- Purba, L. S. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*. 121 : 29
- Robbins, S.P., and Judge, T.A. 2009. *Perilaku Organisasi*, Edisi Kedua belas, Jakarta: Salemba Empat.
- Roestiyah NK, 2011. *Masalah-Masalah Ilmu Keguruan* (Jakarta: Bina Aksara, Cet k IV.
- Muhammad Uzer Usman, 2012. *Menjadi Guru Professional* (Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rokhman 2012, *Pola Pelatihan dan Bimbingan*. Jakarta: Penanda Media Group
- Sobron A. N, Bayu, Rani & Meidawati S. 2019. Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship VI Tahun 2019*, Semalam 1-5.
- Soemanto, Wasty. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sofyana & Abdul. 2019. Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika. Volume 8 Nomor 1, Halm. 81 -86*.
- Suciati dan Prasetya Irawan, 2001. *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: PAU PPAI Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharto, Edi. 2005. *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*, Bandung:Refika. Aditama
- Suparlan, 2008, *Menjadi Guru Efektif*, Jakarta: Hikayat Publishing.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Tuminto, Didik. 2007. *Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Rajawali Pres
- Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Depdiknas RI : Jakarta.
- Zakiyah Darajat, 2015. *Kepribadian Guru* (Jakarta: Bulan Bintang Edisi VI



Volume 02, (3), September 2022
<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>