



Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan *Quizizz* di SMP Negeri 1 Pemulutan

Alfiandra¹, Aisyah Amini², Imroatun Khasanah³, Melly Saraswati⁴, Riska Nuriyani⁵, Windi Rahmadiani⁶

¹²³⁴⁵⁶Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Jalan Ogan, RT.37 / RW.12, Bukit Lama, Ilir barat I, Bukit Lama, Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30139

*email koresponding: alfiandra@fkip.unsri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 17 Okt 2023

Accepted: 10 Des 2023

Published: 30 Des 2023

Kata kunci:

Kompetensi Guru,
Media Pembelajaran,
Quizizz

Keywords:

Teacher Competence,
Learning Media,
Quizizz

ABSTRAK

Background: Pada era digital dan teknologi informasi yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dimana pembelajaran abad ke 21 ini, menuntut guru harus memiliki kompetensi profesional dan kompetensi pengelolaan kelas pedagogik. **Metode:** Kegiatan pelatihan dilaksanakan sebanyak 4 (empat) kali terhitung dari bulan Maret 2023 hingga bulan April 2023 yang diikuti oleh 15 (lima belas) orang guru SMP Negeri 1 Pemulutan. Pada tahap pemantauan, telah terdapat guru yang menerapkan *quizizz paper mode* oleh guru PPKn SMP Negeri 1 Pemulutan kepada 22 orang peserta didik kelas VII yang sudah dilaksanakan dengan baik tanpa kendala teknis maupun substansi diantara guru dan peserta didik. **Hasil:** Dalam rangka meningkatkan kompetensi guru, maka diperlukan kegiatan pemberdayaan berupa kegiatan pelatihan media pembelajaran *quizizz*. Guru-guru di SMP Negeri 1 Pemulutan dalam kegiatan pembelajaran belum memahami secara penuh dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Solusi yang ditawarkan adalah dengan memberdayakan guru di SMP Negeri 1 Pemulutan untuk membuat media pembelajaran *quizizz* dalam rangka menerapkan aplikasi digital untuk memotivasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

ABSTRACT

Background: In the digital era and information technology which continues to develop in accordance with developments in the 21st century, learning requires teachers to have professional competence and pedagogical classroom management competence. **Method:** Training activities were carried out 4 (four) times starting from March 2023 to April 2023, attended by 15 (fifteen) teachers at SMP Negeri 1 Pemulutan. At the monitoring stage, there were teachers who implemented *quizizz paper mode* by PPKn teachers at SMP Negeri 1 Pemulutan to 22 class VII students, which was implemented well without technical or substantive obstacles between teachers and students. **Results:** In order to improve teacher competency, empowerment activities are needed in the form of *quizizz learning media training activities*. Teachers at SMP Negeri 1 Pemulutan in learning activities do not fully understand how to create digital-based learning media. The solution offered is to empower teachers at SMP Negeri 1 Pemulutan to create *quizizz learning media* in order to implement digital applications to motivate students during teaching and learning activities in order to achieve learning goals.



© 2023 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa banyak dampak dalam berbagai bidang kehidupan seperti sosial, ekonomi, budaya, dan pendidikan. Dampak perkembangan teknologi ini dapat bersifat positif maupun negatif terkhusus dalam bidang pendidikan misalnya dampak positifnya adalah kegiatan belajar mengajar kini dapat memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi, menayangkan video pembelajaran, dan melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran (Ahmadi & Ibda, 2018). Oleh karena itu, perkembangan teknologi harus diikuti perkembangannya namun tetap memperhatikan dampak negatifnya. Dalam era digital dan teknologi informasi yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dimana pembelajaran abad ke 21 ini, menuntut guru harus memiliki kompetensi profesional dan kompetensi pengelolaan kelas pedagogik (Sumantri, 2019).

Perkembangan teknologi informasi seperti saat ini memberikan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan rekayasa media teknologi, seperti komputer dan LCD Proyektor yang dapat digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Harapannya dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru (Sumantri, 2019). Berkaitan dengan kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik, hal ini sejalan dengan pendapat Hidayati et al., (2019) dan Myori et al., (2019) bahwa kemampuan profesional adalah kemampuan guru dalam penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam sedangkan menurut Safitri S., et al, (2022) dalam Iskandar (2022) kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan disesuaikan keperluan peserta didik

Namun perubahan zaman yang sekarang sedang kita jalani secara tidak langsung mengubah karakter peserta didik. Peserta didik zaman sekarang tentunya berbeda dengan peserta didik di zaman yang belum mengenal teknologi digital. Hal ini menandakan bahwa guru dalam pemilihan media pembelajaran dalam menyampaikan materi ajar harus disesuaikan dengan keadaan zaman. Hal ini sejalan dengan Sad'un (2013) bahwa perubahan karakteristik peserta didik yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, memerlukan ruang kelas yang lebih interaktif sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, pola interaksi antara guru dan peserta didik yang disesuaikan dengan pendidikan paradigma baru. Perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan pada proses pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang mempengaruhi pola mengajar guru dalam proses pembelajaran. Dalam situasi ini, pengetahuan dan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menggabungkan komponen teknologi dengan pedagogi dan konten dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Menurut Geni et al., (2020) berbagai konten pembelajaran yang disampaikan dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi yang dijadikan sebagai sarana dalam pembelajaran yang tepat.

Hal ini mengidentifikasi pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas untuk membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik secara langsung di kelas. Salah satu aplikasi yang populer adalah aplikasi *quizizz* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dalam bentuk permainan (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Purwianto & Fahyuni (2021) mengatakan Aplikasi *quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran *online E-Learning* yang berbasis permainan tidak berbayar yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagaimana dalam hal ini mampu meningkatkan semangat dan juga memberikan motivasi serta hasil belajar dari proses belajar peserta didik untuk merangsang minat peserta didik mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok. Selain itu juga adapun pandangan lainnya menurut Yan (2018) dalam Supriadi et al., (2020) bahwa aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi yang dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Selanjutnya dalam mendukung penggunaan aplikasi *quizizz* di sekolah khususnya di kelas,

membutuhkan fasilitas yang memadai seperti proyektor, LCD, *wifi*, *smartphone* maupun laptop.

Selain itu juga aplikasi *quizizz* merupakan laman edukatif *online* yang tersedia dan dapat diunduh melalui aplikasi *playstore* berbasis *android* secara resmi. Laman *quizizz* juga dipublikasi pada tahun 2017, namun juga dapat diakses melalui *website* secara langsung menggunakan *google chrome*. Kemudian pada pengembangan media pembelajaran *quizizz* tentunya perlu dilakukan secara berkesinambungan, sebagaimana *quizizz* dapat menjadi satu aplikasi kompetitif pada era globalisasi saat ini yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Hal ini juga sejalan dengan media pembelajaran yang tidak lepas dari pola pembelajaran dimana terdapat 4 (empat) pola pembelajaran diantaranya yaitu; (1) Pola Tradisional; (2) Pola Guru dengan Media; (3) Pola pembelajaran bermedia; dan (4) Pola Pembelajaran dengan media saja (Purwono et al., 2014) Berdasarkan pola pembelajaran tersebut bahwasannya pemanfaatan media pembelajaran *quizizz* sebagai media pembelajaran termasuk pada pola pembelajaran nomor 3, hal ini terlihat dimana menempatkan media sebagai komponen pembelajaran menjadiimbang dan setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang diterapkan melalui adanya aplikasi *quizizz* yaitu pola *multimedia* interaktif.

Adapun kelebihan dari aplikasi *quizizz* itu sendiri dalam proses pembelajaran yaitu dapat dijadikan bahan evaluasi pembelajaran (*assessment*), adanya perhitungan statistik kinerja peserta didik, dapat melihat hasilnya, dan meninjau tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga dapat menjadi bahan ukur dalam evaluasi pembelajaran secara pola pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Selanjutnya berbagai macam fitur yang ada pada aplikasi *quizizz* ini yang dapat dimanfaatkan guru sebagai suau sarana dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah, disamping itu peserta didik bisa merasakan pembelajaran dengan baik tanpa kesulitan yang berat dikarenakan pada aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik dan sangat menyenangkan yang tidak lepas dari unsur kreatif dan inovatif.

Penggunaan aplikasi *quizizz* berbasis *online* tentunya sangat mudah, kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban yang benar, dan juga dapat memilih bentuk soal yang diinginkan seperti pilihan ganda, essay, dan lainnya, kemudian dapat memasukan gambar sebagai bentuk sebuah pertanyaan dan dapat menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan guru, setelah soal selesai dibuat, guru dapat membagikannya pada peserta didik dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. *Quizizz* dapat digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan yang tanpa sedikit pun menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung dan juga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara aktif (Noor, 2020)

Selain penggunaan aplikasi *quizizz* secara *online* tentunya aplikasi *quizizz* dapat digunakan peserta didik secara *offline*, hal ini dibantu guru sebagaimana hanya guru saja yang masih menggunakan aplikasi secara *online* untuk *scanning* jawaban peserta didik sementara itu peserta didik hanya menggunakan kertas *barcode* dimana guru langsung mengetahui jawaban benar ataupun salah dari jawaban peserta didik dan peserta didik dapat melihat nilai secara langsung pada proyektor yang ditampilkan guru di depan kelas.

Sementara itu, dalam penggunaan media pembelajaran tentunya berkaitan dengan kompetensi pedagogik seorang guru, sebagaimana dalam hal ini kompetensi pedagogik guru merupakan kemampuan guru dalam mengelola suatu pembelajaran peserta didik yang diantaranya pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajarann evaluasi belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Rusnawati, 2015). Selain itu juga kompetensi pedagogik guru juga yaitu penguasaan peserta didik, menguasai teori-teori belajar, mengembangkan kurikulum, melaksanakan proses pembelajaran, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik, berkomunikasi secara efektif, menilai dan mengevaluasi hasil belajar.

Berkaitan dengan hal diatas, bahwasannya penerapan media pembelajaran *quizizz* ini jika dikaitkan dengan kompetensi pedagogik termasuk pada kompetensi penguasaan peserta didik, melaksanakan kegiatan belajar mengajar, pemanfaatan teknologi, memfasilitasi peserta didik, menilai serta mengevaluasi hasil belajar peserta didik (Kalahatu, 2021).

Namun dalam hal ini di SMP Negeri I Pemulutan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi *quizizz* ini masih terbatas. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Terdapat guru yang sudah mengetahui aplikasi tersebut tetapi terbatas dengan fasilitas sekolah yang kurang memadai. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang efektif.

Tujuan dari proyek kepemimpinan Mahasiswa PPG Prajabatan Geleombanag I adalah diharapkan para guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengimplementasikan *quizizz* dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, diharapkan juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong kolaborasi antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, pelatihan *quizizz* ini berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

METODE

Peserta yang terlibat dalam pelatihan ini adalah guru SMP Negeri I Pemulutan. Jumlah guru yang terlibat sebanyak 15 orang. Semua peserta pelatihan adalah guru-guru aktif di SMP Negeri I Pemulutan. Pelatihan ini dilakukan selama 1 (satu) bulan terhitung dari bulan Maret 2023 hingga bulan April 2023, dengan selang waktu tertentu yang telah disepakati oleh pihak Mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang I dengan pihak sekolah mitra.

Metode yang dilakukan oleh kelompok dalam melaksanakan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengurusan surat izin pelatihan dari Pihak Kampus dengan Pihak Mitra dalam hal ini adalah SMP Negeri I Pemulutan.
2. Melakukan pertemuan dengan kepala sekoah dan dewan guru yang akan ikut terlibat dalam pelatihan serta menentukan kesepakatan jadwal pelaksanaan kegiatan pelatihan.
3. Observasi lapangan. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya sarana dan prasarana seperti komputer dan proyektor yang digunakan secara optimal di sekolah sebagai penunjang pelatihan.
4. Melaksanakan pelatihan. Pelatihan ini akan dilakukan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan.
 - 1) Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2023 dengan agenda acara yaitu penyampaian materi aplikasi *quizizz* secara *online* sekaligus praktik langsung penggunaan aplikasi *quizizz* oleh peserta pelatihan.
 - 2) Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2023 dengan agenda acara yaitu pemberian materi cara penggunaan aplikasi *quizziz paper mode* secara *offline*. sekaligus praktik langsung penggunaan aplikasi *quizizz* oleh peserta pelatihan.
 - 3) Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 11 April 2023 dengan agenda acara yaitu mengenalkan secara langsung aplikasi *quizizz* berbasis *online* dan *quizizz paper mode* kepada peserta didik.
 - 4) Petemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 13 April dengan agenda acara yaitu memberikan bimbingan atau bantuan yang mendalam kepada guru yang mengalami kendala terkait penggunaan aplikasi *quizizz online* maupun *quizizz paper mode*, pemantauan perkembangan proyek sekaligus acara penutupan pelatihan oleh pihak SMP Negeri 1 Pemulutan.
5. Evaluasi, dilakukan bertujuan untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan pelatihan dalam mencapai tujuan yang telah di tetapkan. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana

pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan dalam memanfaatkan aplikasi *quizizz* serta dampaknya terhadap proses pembelajaran di kelas. Jika semua peserta pelatihan sudah memahami dan bisa mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran maka tidak perlu lagi tindak lanjut tetapi jika masih terdapat guru yang belum bisa maka akan dilakukan tindakan lebih lanjut dengan melakukan bimbingan yang lebih kepada peserta yang terkendala.

6. Dokumentasi, tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan bukti kegiatan yang dilakukan baik dalam bentuk gambar maupun dalam bentuk video selama kegiatan pelatihan dilakukan (Sadiman, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan terhadap pelaksanaan pelatihan Proyek Kepemimpinan II ini sudah direncanakan dari Proyek Kepemimpinan I semester ganjil tahun 2022. Tetapi dapat dilaksanakan pada semester genap 2023. Diawali dengan mengurus perizinan oleh kelompok pelatihan mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Sriwijaya kepada pihak sekolah mitra yaitu SMP Negeri 1 Pemulutan secara langsung kepada kepala sekolah. Melalui proses diskusi bersama kepala sekolah, anggota tim kelompok mengumpulkan keterangan mengenai anggota peserta yang dapat mengikuti pelatihan secara langsung. Sasaran awal guru yang menjadi peserta pelatihan hanya guru PPKn dan guru IPS saja, tetapi pihak sekolah meminta agar guru yang mengajar mata pelajaran lain dapat mengikuti pelatihan tersebut. Kemudian hasil yang disepakati antar pihak pelaksana dan pihak sekolah adalah sekitar 15 orang guru dari berbagai mata pelajaran yang ada di SMP Negeri 1 Pemulutan yang mengikuti pelatihan.

Selain itu juga kelompok pelaksana mengumpulkan sejumlah informasi terkait sarana dan prasarana yang dapat digunakan pada saat pelatihan berlangsung seperti ruangan pelatihan, komputer, jaringan internet, LCD Proyektor, *speaker*, dan lain sebagainya.



Gambar 1.

Pertemuan dan pengurusan izin oleh pihak mahasiswa PPG Prajabatan UNSRI dengan Kepala SMP Negeri I Pemulutan

Selanjutnya adalah penentuan jadwal pelatihan dengan pihak sekolah dan kelompok pelaksana. Jadwal pelaksanaan pelatihan tentunya disesuaikan dengan jadwal kampus dan sekolah mitra agar jadwal sesuai dengan rutinitas peserta pelatihan maupun kelompok pelatihan yaitu Mahasiswa PPG Prajabatan. Kesepakatan yang diperoleh dengan kepala sekolah dan guru peserta pelatihan adalah kegiatan dilaksanakan pada jam dan hari yang tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar sekolah. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 4 (empat) kali pertemuan dimulai dari tanggal 17 Maret, 31 Maret, 11 April dan 13 April 2023.



Gambar 2. Penentuan jadwal pelaksanaan pelatihan dengan guru SMP Negeri 1 Pemulutan

Setelah pertemuan dengan pihak sekolah, maka diperoleh rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam kegiatan pelatihan “Peningkatan kompetensi guru melalui aplikasi *quizizz* di SMP Negeri 1 Pemulutan” yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rincian Kegiatan

No.	Kegiatan	Tanggal	Agenda	Metode
1	Pertemuan I	17 Maret 2023	Pembukaan acara kegiatan dan Pemberian Materi <i>Quizizz</i> Berbasis <i>Online</i>	Tanya Jawab, Praktik Langsung
2	Pertemuan II	31 Maret 2023	Pemberian Materi <i>Quizizz</i> <i>Paper Mode</i>	Tanya Jawab, Praktik
3	Pertemuan III	11 April 2023	Pengenalan dan prakti <i>quizizz</i> kepada peserta didik	Praktik langsung
4	Pertemuan IV	14 April 2023	Evaluasi dan Penutupan Kegiatan Pelatihan	Praktik

Pertemuan Pertama

Pada hari Jum’at tanggal 17 Maret 2023 pertemuan pertama pelatihan dilaksanakan. Tepat pukul 09.00 s/d jam 13.30 WIB di ruang serbaguna sekolah. Pelatihan diikuti oleh 15 orang guru SMP Negeri 1 Pemulutan dari berbagai mata pelajaran. Pelatihan ini diawali dengan sambutan oleh perwakilan anggota kelompok dalam hal ini disampaikan oleh ketua pelaksana proyek kepemimpinan mengenai maksud dan tujuan diadakannya pelatihan ini dan harapan yang diinginkan oleh tim pelaksana pelatihan, kemudian sambutan yang kedua dilanjutkan oleh pihak sekolah yang disampaikan langsung oleh kepala sekolah SMP Negeri 1 Pemulutan yang diwakilkan oleh Wakil Kepala SMP Negeri 1 Pemulutan sekaligus meresmikan pelatihan yang akan dilaksanakan selama 4 (empat) kali pertemuan ini.

Selanjutnya yaitu acara inti dengan penyampaian materi pelatihan yang disampaikan oleh pemateri mengenai aplikasi *quizizz* secara *online*. Materi yang disampaikan dalam bentuk *power point*. Pemateri menyampaikan materi dimulai dari pengenalan aplikasi *quizizz*, kemudian menjelaskan mafaat dari penggunaan aplikasi *quizizz* salam pembelajaran baik bagi guru maupun bagi peserta didik, kemudian menjelaskan langkah-langkah mendaftarkan atau membuat akun pada aplikasi *quizizz* bagi guru, serta mengenalkan fitur-fitur yang dapat digunakan pada aplikasi *quizizz*, kemudian juga pemateri memberikan materi tentang bagaimana cara untuk membuat soal pada aplikasi *quizizz*, pemberian skor pada setiap soal, memberikan waktu pada setiap soal yang dibuat, dan yang terakhir adalah pemateri menyampaikan bagaimana cara membagikan soal yang sudah dibuat pada aplikasi *quizizz* kepada peserta didik. Soal yang diberikan dapat dikerjakan secara langsung dan juga bisa dijadikan Pekerjaan Rumah (PR) oleh guru.

Setelah tahapan penyampaian materi selesai maka tahapan selanjutnya adalah peserta pelatihan langsung menggunakan aplikasi *quizizz* mulai dari pembuatan akun *quizizz*, membuat soal, sampai dengan membagikan soal yang dibuat untuk peserta didik. Tahapan selanjutnya adalah peserta pelatihan diminta untuk membuat dan mendaftarkan akun *quizizz*. Kemudian mereka diminta untuk membuat soal di aplikasi *quizizz*. Selama kegiatan ini berlangsung peserta pelatihan diberikan pengarahan dan bimbingan langsung oleh anggota pelaksana pelatihan.



Gambar 3. Pemberian materi aplikasi *quizizz* secara *online* kepada guru SMP Negeri 1 Pemulutan

Pelatihan ini memberikan pengalaman baru kepada guru-guru yang baru mengenal aplikasi interaktif seperti *quizizz* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Bagaimana memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik di kelas dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Tetapi ada juga guru yang menggunakan *quizizz* dalam pembelajaran. Namun, terdapat pula beberapa guru yang mengalami kendala selama pelatihan berlangsung. Kendala yang dihadapi tersebut langsung diselesaikan dengan cara memberikan bimbingan langsung kepada guru yang belum mengerti cara penggunaan aplikasi *quizizz* secara *online*.



Gambar 4. Anggota kelompok memberikan bimbingan secara langsung kepada guru sebagai peserta pelatihan yang mengalami kendala selama pelatihan berlangsung

Ada beberapa kendala yang dialami selama kegiatan pelatihan pertemuan pertama ini yang dapat dijadikan sebagai bahan refleksi kelompok, antara lain:

- 1) Tidak stabilnya jaringan internet sehingga menghambat proses jalannya pelatihan;
- 2) Masih terdapat guru yang belum mahir akan teknologi, sehingga anggota kelompok membimbing secara langsung peserta yang mengalami kendala;
- 3) Keterbatasan waktu para anggota kelompok karena diawal penyampaian materi sudah memakan waktu yang panjang, sehingga waktu praktiknya terbatas.

Rencana Tindak Lanjut yang akan dilakukan oleh kelompok, antara lain:

- 1) Memberikan materi penggunaan aplikasi *quizizz* yang berbasis *offline* atau yang dikenal dengan *Quizizz Paper Mode*.

- 2) Menggunakan jaringan internet yang mendukung pada area SMP Negeri 1 Pemulutan seperti menggunakan jaringan kartu Telkomsel dan 3.
- 3) Menyampaikan materi sedikit saja, langsung kepada praktik penggunaan aplikasinya.

Pertemuan Kedua

Pelatihan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 31 Maret 2023. Pelatihan dimulai pada pukul 9.00 WIB s/d 13.00 WIB. Agenda materi pada pertemuan ini adalah pengenalan aplikasi *quizizz paper mode* kepada guru-guru peserta pelatihan sebagai rencana tindak lanjut dari refleksi pertemuan sebelumnya, dikarenakan pada lokasi SMP Negeri 1 Pemulutan cenderung sulit akan jaringan internet, maka kami memberikan alternatif yaitu mengenalkan *quizizz* berbasis *offline* (*Quizizz Paper Mode*). Aplikasi *quizizz paper mode* adalah penggunaan aplikasi secara *offline* dimana hanya guru saja yang menggunakan jaringan internet, sedangkan peserta didik hanya menggunakan kertas *barcode* untuk menjawab soal yang nantinya ditayangkan di proyektor (Prasetya, 2021).

Pada pertemuan ini penjelasan materi tidak terlalu lama, karena langkah-langkah penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* hampir sama dengan penggunaan *quizizz* secara *online* hanya beda sedikit saja. Setelah pemateri menjelaskan penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* secara singkat. Tahapan selanjutnya adalah pemateri meminta perwakilan guru peserta pelatihan untuk mencoba mempraktekkan sendiri ke depan dan guru yang lain berperan menjadi peserta didik yang memegang kertas *barcode*. Dalam pelatihan ini pemateri sudah menyiapkan contoh soal dan kertas *barcode* yang sudah dicetak sehingga peserta pelatihan dengan mudah untuk mempraktekannya. Saat sesi berlangsung guru diberikan bimbingan secara langsung oleh anggota kelompok saat penggunaan aplikasi *quizizz paper mode*.



Gambar 5. Pelatihan aplikasi *quizizz paper mode* dan pemberian bimbingan langsung kepada guru yang memiliki kendala terkait

Sesi pelatihan pertemaun kedua ini berjalan dengan hikmat dan menyenangkan karena guru-guru terlihat antusias dalam mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi *quizizz paper mode*. Walaupun terdapat beberapa kendala yang dialami pada saat pelatihan seperti guru masih belum mengerti cara penggunaan *quizizz paper mode*. Tetapi kendala tersebut langsung diatasi dengan cara memberikan bimbingan langsung kepada peserta pelatihan yang belum memahami akan cara penggunaan aplikasi *quizizz paper mode*. Pelatihan ini menjadi pengalaman dan pengetahuan baru bagi guru SMP Negeri 1 Pemulutan karena mereka mencoba dan terlibat langsung selama pelatihan berlangsung.

Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 11 April 2023. Agenda pada pertemuan ini adalah pengenalan dan penerapan langsung aplikasi *quizizz* kepada peserta didik SMP Negeri 1 Pemulutan. Dikarenakan pelatihan dilakukan pada bulan puasa, maka waktu

pelatihan terbatas. Kegiatan pelatihan dimulai pada pukul 08.00 WIB s/d 12.00 WIB.

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan ini adalah pengenalan aplikasi *quizizz* secara *online* dan *quizizz paper mode* kepada peserta didik SMP Negeri 1 Pemulutan berjumlah 15 orang peserta didik sebagai *sample*, karena tidak semua peserta didik disana memiliki gawai. Pertemuan ini berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana, hanya saja sedikit terkendala jaringan internet yang tidak stabil sehingga agak kesulitan pada saat peserta didik mengakses *quizizz* mode *online*. Tetapi untuk penerapan *quizizz paper mode* tidak terdapat kendala yang berarti. Peserta didik juga sangat antusias dan semangat mengikuti sesi pembelajaran, mereka sangat senang karena menurut mereka hal tersebut baru dan pertama kali mereka lakukan.



Gambar 6. Penerapan aplikasi *quizizz* secara *online* dan *quizizz paper mode* kepada peserta didik SMP Negeri 1 Pemulutan

Pertemuan Keempat

Pada pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 14 April 2023. Agenda kegiatan pertemuan ini adalah pemantauan kembali perkembangan proyek pelatihan serta evaluasi terhadap pelatihan yang dilakukan pada pukul 08.00 WIB s/d pukul 10.00 WIB. Anggota kelompok memberikan bimbingan kepada guru peserta pelatihan yang masih terkendala dalam penggunaan aplikasi *quizizz* secara *online* maupun *quizizz paper mode*. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk melihat kemajuan proyek serta melihat sejauh mana ketercapaian tujuan pelaksanaan proyek kepemimpinan ini yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan aplikasi *quizizz*. Pada tahap ini dapat dilihat bahwa sudah terdapat guru yang menerapkan *quizizz paper mode* oleh guru PPKn SMP Negeri 1 Pemulutan kepada 22 orang peserta didik kelas VII yang telah dilaksanakan dengan baik. Tidak terdapat kendala yang berarti baik secara teknis maupun substansi diantara guru dan peserta didik selama pelaksanaan *quizizz paper mode* berlangsung. Pelatihan ini memberikan pengalaman langsung kepada guru untuk terus menerapkan media pembelajaran yang interaktif di kelas agar dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik dan menghindari kebosanan pada saat proses pembelajaran.

Setelah kegiatan pemantauan penerapan aplikasi *quizizz* sudah dilaksanakan, maka kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah penutupan pelatihan oleh Kepala SMP Negeri 1 Pemulutan. Kata sambutan pertama disampaikan oleh tim pelaksana yang dalam hal ini diwakilkan oleh ketua pelaksana, dalam sambutannya ketua pelaksana mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang sudah memberikan izin dan kesempatan bagi kelompok kami melaksanakan pelatihan ini untuk memenuhi mata kuliah Proyek kepemimpinan II. Kata sambutan yang selanjutnya yaitu dari Kepala SMP Negeri 1 Pemulutan sekaligus penutupan acara pelatihan dan pemberian cendera mata dari Mahasiswa PPG Prajabatan kepada pihak sekolah.



Gambar 7. Pemberian cendera mata kepada SMP Negeri 1 Pemulutan

KESIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan kelompok guru di SMP Negeri 1 Pemulutan dalam membuat media pembelajaran *quizizz* telah terselenggara dengan baik. Kelompok guru yang dilatih telah memahami dan menyelesaikan tahapan kegiatan pelatihan dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Target kegiatan ini telah tercapai dengan baik dengan diperolehnya capaian sebagai berikut: 1) Penerapan *quizizz paper mode* menjadi alternatif baik bagi guru untuk melaksanakan asesmen berbasis teknologi kepada peserta didik; 2) Adanya peningkatan kompetensi guru terkait penerapan aplikasi *quizizz paper mode*; 3) Peserta didik telah ikut serta dalam penerapan *quizizz paper mode* oleh guru; dan 4) Pengalaman positif yang diperoleh anggota kelompok pada saat pelaksanaan kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini kelompok kami sampaikan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan pelatihan ini, antara lain:

1. Bapak Drs. Alfiandra, M.Si selaku dosen pengampu mata kuliah sekaligus dosen pembimbing dalam pelaksanaan Projek Kepemimpinan II .
2. Bapak Junaidi, S.Pd., M.Si selaku Kepala SMP Negeri 1 Pemulutan yang telah bersedia menjadi mitra sehingga terlaksananya kegiatan pelatihan ini.
3. Guru SMP Negeri 1 Pemulutan selaku peserta pelatihan “Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan *Quizizz* di SMP Negeri 1 Pemulutan” yang telah mengikuti kegiatan pelatihan dari awal hingga akhir secara keseluruhan.
4. Anggota kelompok 6 (enam) Proyek Kepemimpinan Mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang I Universitas Sriwijaya yang telah menjalankan tugasnya masing-masing dalam kelompok, sehingga kegiatan pelatihan berlangsung dengan baik dari awal hingga kegiatan pelatihan berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Elvanny Myori, D., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV: Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional* , 5(02), 2019. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>JTEV
- Hendra Yoga Wijaya Geni, K., Komang Sudarma, I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2019). Kompetensi TPACK Guru Soshum Setingkat SMA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* .
- Iskandar, D. (2022). Integration of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Learning Methods in The Learning Management System as An Effort to Improve Educator Competence. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 389–399. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.31773>
- Noor, S. (2020). Penggunaan *Quizizz* Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* .
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* , 2(2), 127–144. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Rusnawati, O. : (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Memotivasi Minat Belajar Siswa Pada SMAN 1 Leupung.

Intelektualita, 3(1).

- Sadiman, A. s. (2007). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sad'un, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (01 ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Supriadi, N., Tazkiyah Destyanisa, & Isro Zuyinatul. (2020). Implementasi E-Learning Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin di Purwokerto. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers*. <https://Quizizz.it/>
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. CV. Pilar Nusantara.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi Peserta Pelatihan Dasar terhadap Penggunaan Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran. *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), Article 01. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Prasetya, A. E. (2021). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif dan Menyenangkan*. GUEPEDIA.
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), Article 4. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Sumantri, B. A. (2019). Pengembangan Kurikulum di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *eL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.20414/elhikmah.v13i2.661>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>