

BIMBINGAN TEKNIS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19

Dessy Dwitalia Sari*, Tika Puspita Widya Rini
Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
*Email: dessy.sari@ulm.ac.id

Abstrak - Kegiatan bimbingan teknis dilaksanakan untuk menambah keterampilan dan kompetensi guru sekolah dasar dalam rangka memberikan pengalaman pembelajaran daring yang menarik dan menyenangkan. Bimbingan teknis dilakukan dengan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Bimbingan teknis dilakukan dengan mengajarkan kepada guru-guru sekolah dasar SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin tentang aplikasi Quizizz. Pelatihan dimulai dengan langkah-langkah kegiatan seperti pembuatan akun Quizizz, cara menambahkan soal, berbagi soal dengan siswa dan menyimpan penilaian siswa. Pelaksanaan bimbingan teknis dilakukan menggunakan zoom dengan jumlah peserta 17 guru dan dilakukan selama 1 hari. Setelah kegiatan bimbingan, para guru diberikan kesempatan untuk membuat soal-soal dalam Quizizz sesuai materi mereka masing-masing dan dibagi dalam forum bimbingan teknis. Di akhir proses pelatihan, para guru mengisi kuesioner untuk mengukur keberhasilan pelatihan. Hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 60,58 dan hasil *posttest* sebesar 70 yang menunjukkan peningkatan pemahaman para guru tentang penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai variasi pembelajaran daring dimasa pandemi.

Kata kunci: bimbingan, teknis, aplikasi, *Quizizz*

LATAR BELAKANG

Menyebarnya virus Covid-19 berdampak pada bidang pendidikan. Hampir semua sekolah melakukan pembelajaran dirumah secara daring atau *online*. Hal demikian menjadi tugas bagi guru untuk dapat menyampaikan materi secara maksimal meski ditengah pandemi seperti ini. Penggunaan berbagai aplikasi daring mulai diperkenalkan kepada pendidik. Semua pendidik diharapkan mampu melakukan pembelajaran secara daring. Bersama orang tua atau wali murid guru bekerja sama agar proses pembelajaran tetap berjalan secara maksimal. Tidak hanya sebatas itu, guru juga mulai memperdalam cara penggunaan dan pengaplikasian berbagai sistem belajar *online*. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013).

Menghadapi era new normal atau sesuatu yang tidak biasa dihadapi karena adanya pandemi COVID-19, dunia pendidikan

menghadapi dilema sistem pembelajaran yang berangkat dari tradisional menjadi digital. Kini digantikan dengan kegiatan pembelajaran melalui media elektronik (e-learning) baik secara sinkron ataupun secara nir-sinkron. E-learning nir-sinkron dapat dilakukan secara dalam jaringan (daring) maupun secara luar jaringan (luring). Jenis aplikasi yang beragam sedikit membuat guru mengalami kendala dalam proses pembelajaran. Tuntutan guru agar dapat menyampaikan materi secara maksimal memang sering kali terkendala pada aplikasi pembelajaran daring. Aplikasi yang dikenalkan kepada guru adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi pembelajaran ini termasuk dalam jenis aplikasi asinkron, yang artinya penggunaannya tidak secara langsung atau tertunda. Aplikasi jenis ini lebih hemat data internet, mudah digunakan baik oleh guru dan siswa. Guru dapat memberikan tenggat waktu pengerjaan bagi siswa. Siswa juga dapat menggunakannya disela-sela kegiatannya selama dirumah.

Pembelajaran daring learning bukan hanya berkuat pada internet, melainkan aspek

penting yaitu “lebih aman (*safer*)” (Sobron et al., 2019). Learning Management System (LMS) sebagai komponen penting e-learning. Pembelajaran daring memperluas komunitas pembelajaran. Antar siswa satu dengan siswa lainnya memiliki akses komunikasi yang lebih baik dibanding tatap muka yang terbatas ruang dan waktu. Namun, ada hal yang harus diperhatikan ketika melakukan pembelajaran daring yaitu kenyamanan dari si pembelajar itu sendiri. Kesiapan materi dan sumber belajar juga perlu diperhatikan baik dari guru maupun orang tua sebagai pendamping pembelajaran selama dirumah.

Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal Arsyad (1997:3). Perkembangan ilmu dan teknologi juga memungkinkan internet dan media elektronik menjadi sarana pembelajaran. Merebaknya wabah Covid-19 memaksa guru atau pendidik untuk memahami dan melakukan proses belajar secara *e-learning*. *E-Learning* merupakan suatu teknologi pembelajaran dengan menggunakan bantuan perangkat elektronik seperti televisi, komputer, laptop, bahkan *smartphone*.

Konsep *e-learning* tidak saja menyajikan materi dan soal evaluasi secara online, tetapi juga ditandai dengan adanya suatu sistem (*software*) yang mengatur dan memonitor interaksi antara guru dan siswa (pendidik dan pembelajar), baik bersifat langsung (*synchronoiusI*) webbex, video call, zoom, google meet dan lain sebagainya, juga terdapat sistem yang tertunda (*asynchronoius*) seperti Quizizz, Pawton, Padlet, Google Classroom, Google Form, Etmodo dan masih banyak lagi aplikasi yang serupa.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut.

Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang inerja siswa. Guru dapat melacak seberapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang guru telah buat, pertanyaan yang harus dijawab, dan banyak lagi. Guru juga dapat mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel.

Banyaknya aplikasi online dalam pembelajaran daring ini, tim pengabdian berfokus pada penggunaan aplikasi Quizizz dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring antara lain: 1) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, 2) kegiatan belajar menjadi lebih variatif, 3) menambah keahlian dan kompetensi guru dalam pembelajaran.

Pada kesempatan ini tim pengabdian melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan pembekalan bimbingan teknis penggunaan aplikasi Quizizz pada guru di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin selaku sekolah yang menerapkan pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19. Untuk mempersiapkan para peserta didik agar memperoleh pembelajaran yang bermakna dan menarik meskipun dilakukan secara daring. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Aplikasi Quizizz.

Pengalaman belajar peserta didik perlu dibuat berkesan dan bermakna agar menghasilkan pembelajaran yang efektif. Meskipun pembelajaran tidak bisa dilakukan tatap muka, materi dan pengalaman belajar perlu diberikan secara maksimal. Dalam hal ini guru harus mampu mengoprasikan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi. Maka pihak sekolah melakukan kerja

sama dengan tim pengabdian pada masyarakat untuk mengadakan sebuah pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

1. Pembuatan materi pelatihan untuk kegiatan pengabdian.
Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah membuat materi terkait Aplikasi Quizizz untuk kegiatan pelatihan yang dimulai pada bulan Agustus 2020. Serta mempelajari penggunaan aplikasi Quizizz yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan.
2. Melakukan instalasi Aplikasi Quizizz pada komputer atau handphone.
Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah mendownload aplikasi Quizizz dan kemudian melakukan instalasi. Setelah dilakukan instalasi, aplikasi diuji coba terlebih dahulu sebelum melakukan pelatihan.
3. Pelaksanaan pelatihan.
Pelatihan dilakukan melalui Zoom Meeting pada tanggal 17 September 2020 pukul 08.30 s.d pukul 14.00. Setelah selesai materi dibawakan, para guru diminta mengoprasikan aplikasi secara langsung dengan bimbingan narasumber. Hasil praktik kemudian diuji coba dalam forum secara bersama-sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil capaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru mengerti, memahami, dan mampu mengoprasikan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring. Sehingga pembelajaran daring yang guru berikan tidak monoton.

Perolehan nilai pada tes awal, peserta bimbingan teknis yang dianggap memiliki pemahaman tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring dengan interpretasi sangat baik baru sebanyak 1 orang

(5,8%) memperoleh interpretasi keberhasilan baik sekali, 3 orang (17,6%) memperoleh interpretasi keberhasilan baik, 9 orang (52,9%) memperoleh interpretasi cukup, dan sebanyak 4 orang (23,5%) mendapatkan interpretasi kurang. Tentu saja data tes awal (pretest) ini menjadi perhatian penting dan menjadi evaluasi kita bersama agar terjadi perubahan menjadi lebih baik.

Hasil yang diperoleh pada saat tes terakhir untuk melihat pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran daring yang sudah dipaparkan narasumber. Hasil yang diperoleh adalah sebanyak 4 orang (23%) memperoleh interpretasi keberhasilan baik sekali, sebanyak 10 orang (58%) memperoleh interpretasi keberhasilan baik, sebanyak 1 orang (5,8%) mendapatkan interpretasi keberhasilan cukup dan sebanyak 2 orang (11,7%) memperoleh nilai interpretasi kurang.

Kecilnya presentase keberhasilan yang diperoleh para peserta pelatihan pada saat pretest atau tes awal disebabkan sebagian guru belum pernah menggunakan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran daring. Belum adanya bimbingan teknis yang mengangkat tema pembelajaran daring menggunakan aplikasi Quizizz. Beberapa guru bahkan belum pernah melihat bentuk aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, sebagian besar peserta belum memahami kegunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring.

Pada saat proses pelaksanaan bimbingan teknis, diperoleh pula data hasil observasi tingkat keaktifan para peserta dan sikap kerjasama antaranggota kelompok peserta bimbingan teknis. Tingkat keaktifan para peserta aspek yang mencapai rerata paling tinggi adalah memperhatikan penjelasan narasumber yakni (100%) atau seluruh peserta. Kemudian pada aspek mencatat penjelasan narasumber terdapat 15 orang (92%) peserta yang diobservasi mencatat penjelasan selama

kegiatan berlangsung. Dan pada aspek bertanya hanya terdapat 7 orang (58%) yang melakukannya. Begitu pula dari tingkat kerjasama antaranggota kelompok, terlihat aspek yang mendominasi adalah aspek terlihat aktif dalam diskusi dan menghargai pendapat sejawat memperoleh 100% atau semua anggota peserta kegiatan terlibat aktif. Pada aspek memberikan pendapat diperoleh 76% atau sebanyak 13 orang yang terlihat memberikan pendapat pada saat diskusi kelompok.

Berdasarkan hasil tersebut tampak jelas bahwa para peserta antusias akan pelaksanaan bimbingan teknis terlihat dari dominasi peserta yang memperhatikan dan mencatat penjelasan meskipun pada kegiatan ini panitia telah menyediakan handout berupa printout slide powerpoint pemateri. Selain itu, pada saat diskusi dalam kelompok tampak terlihat sangat semangat semua peserta untuk melaksanakan apa yang diinstruksikan oleh pemateri meski sebahagian besar terdiri dari guru-guru yang senior dan akan purnabakti tetapi semangat mereka terhadap keinginan memahami materi sangat perlu diapresiasi. Para peserta yang sudah senior terlihat tidak canggung bertanya kepada guru muda bagaimana menggunakan aplikasi Quizizz menggunakan smartphone. Hal lain yang kontras terhadap pelaksanaan kegiatan adalah pada saat sesi tanya jawab terlihat tidak keseluruhan para peserta bertanya, hal ini dikarenakan yang bertanya didominasi oleh guru-guru muda dan yang lainnya guru yang sudah akan purnabakti.

Perbandingan hasil pretest dan posttest pada kegiatan ini, dapat diketahui bahwa peserta yang memperoleh nilai lebih dari 55 pada tes awal ada 13 orang atau 76,3% sedangkan pada tes akhir ada 14 orang atau 86,8%. Dengan kata lain, kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk bimbingan teknis dapat dikatakan berhasil karena nilai peserta pelatihan telah memenuhi target pelatihan,

yaitu 80% peserta memperoleh nilai lebih dari 55.

Berikut dilampirkan daftar evaluasi untuk *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan pada kegiatan ini yang melibatkan 17 orang peserta pelatihan:

Tabel 1. Hasil Penilaian Pelatihan

No	Nama	Pretest	Post Test
1	Heny Mustika Wati, S.Pd	70	80
2	Rizanudin, S.Pd	60	50
3	Fitri Ramadhanti, S.Pd	60	70
4	Mailiana, S.Pd	70	70
5	Nespia Risna Ariyani, S.Pd	70	90
6	Fitri Noormawati, S.Pd	60	70
7	Novia Filarianti, S.Pd	60	70
8	Sri Yenie, S.Pd	80	80
9	Nurhayati, S.Pd.I	60	80
10	Agung Setiadi, S.Pd	50	70
11	Kamaliah, S.Pd	50	70
12	Endah Dwikartikawati, S, S.Pd	60	70
13	Sumiati, S. Pd	50	60
14	Nurdiati, S.Pd.I	50	70
15	Elsa mudiati, S.Pd	60	70
16	Raudah, S.Pd.I	60	70
17	Nurdin, S.Ag	60	50

Dari hasil penilaian di atas dapat dilihat para peserta pelatihan memperoleh nilai rata-rata 70 setelah memperoleh pelatihan aplikasi Quizizz. Target dari pelatihan ini adalah agar peserta pelatihan yakni guru SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin mampu mengoperasikan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran daring.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat dari Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah kegiatan yang berupa bimbingan teknis ini berhasil memberikan pemahaman kepada guru-guru SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin mengenai penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring yang dilakukan selama masa pandemi Covid-19. Para guru telah mampu menggunakan aplikasi Quizizz baik menggunakan komputer atau smartphone dengan baik.

Berdasarkan penilaian sikap keaktifan, kerjasama, dan tanggung jawab secara

berturut-turut pada Pelatihan Bimbingan Teknis Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai peningkatan kompetensi dan keahlian guru sangat baik. Penilaian terhadap penguasaan aplikasi Quizizz melalui tugas mandiri membuat soal dalam aplikasi secara berkelompok menunjukkan hasil yang belum memuaskan, karena sebagian besar guru belum menguasai dengan baik, sehingga guru perlu belajar lebih giat dan lebih banyak latihan di rumah maupun dalam forum KKG mini di sekolah.

Saran yang dikemukakan dari Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah dapat dibuat pelatihan berikutnya dengan menggunakan aplikasi yang berbeda dalam merancang pembelajaran berbasis daring. Selain itu dapat dilakukan pelatihan untuk pengembangan aplikasi daring yang sekolah gunakan sebagai program pembelajaran bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sobron, A. ., Bayu, Rani, & Meidawati. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38.
- Wekke, I. S., & Hamid, S. (2013). Technology on Language Teaching and Learning: A Research on Indonesia Pesantren, *Procedia – Social and Behavioral Science*, 83, 585-589.
- www.ahzaa.net (diakses 15 Juli 2020 jam 09.20)
- www.quizizz.com