ISSN 2797-930X (media cetak) ISSN 2797-9261 (media online)

PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZ* PADA MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MELALUI KEGIATAN PENDAMPINGAN DI SD NEGERI 16 KAMPUNG PARIT KECAMATAN AMPEK NAGARI KABUPATEN AGAM SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2021/2022

MARDHAWATI
SDN 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Quiziz* pada pembelajaran daring di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam. Tujuan penelitian adalah meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Quiziz* pada pembelajaran daring melalui pelaksanaan kegiatan bimbingan teknis. Subjek penelitian adalah 8 guru di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam. 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 SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam dinyatakan **BERHASIL** meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Quiziz* pada pembelajaran daring.

Kata Kunci : kemampuan, pembelajaran daring, *Quiziz*

PENDAHULUAN

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. Dari hasil observasi awal diketahui bahwa dari 8 guru di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam 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.

Kenyataan yang ada menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang menganggap bahwa evaluasi merupakan kegiatan rutin dilaksanakan. Perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, analisis dan tindak lanjut pembelajaran diyakini sebagai tugas pokoknya tetapi belum dilakukan sesuai prosedur yang baik, sehingga terkesan kurang berkesinambungan apalagi di masa pandemi Covid 19 di mana keterbatasan aktivitas menjadi kendala utama bagi para guru

dalam pembuatan soal daring. 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.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti sebagai kepala sekolah di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam merasa bertanggung jawab untuk memperbaiki kendala-kendala yang terdapat di lapangan khususnya yang berkaitan dengan masalah rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* di masa pandemi Covid 19. Perwujudan tindakan yang peneliti lakukan adalah dengan melaksanakan kegiatan penelitian tindakan sekolah dengan judul "Peningkatan Kemampuan Guru Menggunakan Aplikasi *Quiziz* pada Model Pembelajaran *Blended Learning* melalui Kegiatan Pendampingan di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022".

Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pendampingan sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Bagaimana peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* melalui kegiatan pendampingan di SDN SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022.

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan pendampingan sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* melalui kegiatan pendampingan di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022.

Manfaat Penelitian

Bagi guru : 1) Dapat memberikan pengalaman belajar bagi guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* sesuai dengan mata pelajarannya. 2) Guru memiliki keterampilan dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* sehingga proses belajar mengajar lebih baik.

Bagi sekolah : sebagai bahan masukan dan pengembangan dalam rangka pelaksanaan proses penilaian di sekolah di masa pandemi Covid 19.

Dinas terkait : memberi masukan kepada dinas terkait sebagai bahan pertimbangan atau bahan evaluasi tentang penerapan pendampingan, kendala-kendala dan solusi yang diterapkannya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*.

Pembelajaran Daring

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). 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).

Quizizz sebagai Media Pembelajaran

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, *smart-phone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis.

Pengertian *Blended Learning*

Pembelajaran bauran (*blended learning*) merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*) (Dwiyogo, 2018: 59). Thorne (dalam Husamah, 2014: 12) juga mengungkapkan bahwa *blended learning* merupakan perpaduan dari teknologi multimedia, *CD Room, video streaming*, kelas *virtual*, *voice-mail*, *e-mail*, dan animasi teks *online*.

METODOLOGI PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam beralamat di Desa Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat. Penelitian ini dilakukan selama 3 (tiga) bulan yaitu dari bulan Juli 2021 s.d. September 2021.

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Metode dan Rancangan Penelitian

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.

Subjek dan Objek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah 8 guru di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam pada semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022, sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi.

Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam PTS ini adalah : 1) Observasi menggunakan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. 2) Dokumentasi, dipergunakan mencari data mengenai hal- hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya (Arikunto, 2006 : 206).

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif, yaitu mengklasifikasikan data menjadi dua kelompok yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dinyatakan dalam bentuk kata-kata atau simbol sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka (Arikunto 2006). Data kualitatif di dapat dengan cara reduksi data yaitu proses penyerdehanaan yang dilakukan melalui seleksi data, pemfokusan dan pengabstrakan

data mentah menjadi informasi yang bermakna. Paparan data adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang terorganisir dalam bentuk pernyataan kalimat formula yang singkat dan padat tetapi mengandung pengertian luas.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan sekolah dengan empat langkah pokok yaitu : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam pelaksana-an 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 maupuan klasikal dalam mengguna-kan 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

Hasil Penelitian

Kondisi Awal

Data awal yang didapat oleh peneliti tentang kemampuan menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* sebagaimana dijelaskan berikut ini.

Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Penggunaan Aplikasi *Quiziz* pada Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Kondisi Awal : 1 orang guru memperoleh nilai 37,50 (K); 1 orang guru memperoleh nilai 40 (K); 1 orang guru memperoleh nilai 41,25 (K); 1 orang guru memperoleh nilai 42,50 (K); 1 orang guru memperoleh nilai 45 (K); 1 orang guru memperoleh nilai 47,50 (K); 1 orang guru memperoleh nilai 51,25 (C); 1 orang guru memperoleh nilai 57,50 (C). rata-rata 45,31. Prosentase ketuntasan 0%.

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa kemampuan guru dari 3 sekolah binaan masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil penilaian yang dilakukan peneliti di awal kegiatan penelitian di mana hasil menujukkan kisaran nilai dalam kriteria kurang sehingga perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dengan kegiatan pendampingan kepala sekolah

Siklus I

Perencanaan. Untuk mengukur kemampuan guru perlu dipersiapkan lembar observasi dengan 20 indikator, yaitu keruntunan konsep, kejelasan petunjuk penggunaan, kejelasan tampilan nilai yang didapat, sajian soal menarik, dapat digunakan secara individu ataupun kelompok, tampilan kunci jawaban, komposisi warna, variasi isi kuis, kualitas foto atau gambar, kesesuaian karakter atau huruf, kreatif dan dinamis, penampilan unsur tata letak, pewarnaan tidak mengacaukan tampilan layar, website menggunakan karakter atau huruf yang sesuai, tampilan aplikasi menarik, memberikan motivasi belajar, kemudahan mengakses aplikasi, keefektifan penggunaan, kepraktisan penggunaan alat evaluasi, menu dan fasilitas (tombol) kuis mudah dimengerti. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan pemaparan tentang instrumen-instrumen penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dalam bentuk power point, dengan tujuan agar guru dapat melihat secara langsung bagaimana teknik dan cara-cara penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* secara lebih jelas.

Tindakan. Pertemuan Pertama : Pada awal kegiatan pendampingan, pertama-tama peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian tindakan sekolah sebagai upaya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Peneliti bersama-sama guru-guru melaksanakan diskusi tentang penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* di masa pandemi Covid 19. Kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan penugasan kepada para guru mempersiapkan dokumen penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* yang sudah peneliti siapkan dan dikumpulkan sebelum pertemuan kedua.

Adapun waktu yang diberikan untuk mengumpulkan mempersiapkan mempersiapkan dokumen penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* adalah tiga hari dan dikumpulkan tiga hari sebelum pertemuan kedua. Pertemuan Kedua : Peneliti berkoodinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk memastikan semua fasilitas yang digunakan sesuai dengan protokol kesehatan di masa pandemi Covid 19. Kemudian menjelaskan maksud dan tujuan penelitian tindakan sekolah sebagai upaya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Setelah dirasa cukup, peneliti melanjutkan penjelasan tentang menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*, dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan fokus penelitian yaitu menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*. Setelah selesai kegiatan tanya jawab dan diskusi, peneliti meminta kesediaan para guru untuk mengumpulkan dokumen penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* untuk dilakukan penilaian, dan peneliti menutup kegiatan pendampingan.

Observasi. Hasil penilaian terhadap instrumen pengumpulan data tentang penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* yang telah disusun oleh masing-masing guru sebagaimana dijelaskan di bawah ini.

Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Penggunaan *Aplikasi Quiziz* pada Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Siklus Pertama : 1 orang guru memperoleh nilai 60 (C); 1 orang guru memperoleh nilai 65 (C); 1 orang guru memperoleh nilai 66,25 (C); 1 orang guru memperoleh nilai 67,50 (C); 1 orang guru memperoleh nilai 71,25 (B); 2 orang guru memperoleh nilai 72,50 (B); 1 orang guru memperoleh nilai 80 (B). Rata-rata 69,38. Prosentase ketuntasan 50%.

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa kemampuan guru 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, 4 guru dinyatakan belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah kriteria keberhasilan, yaitu nilai dalam rentang 71-90 atau pada kualifikasi minimal BAIK dan 4 orang kepala sekolah dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai dalam rentang 71-90 dan masuk dalam kriteria BAIK. Melihat hal di atas maka peneliti merasa perlu untuk melanjutkan kegiatan PTKp dengan pelaksanaan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan guru khususnya dalam penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* .

Refleksi : 1) Belum semua guru dapat menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dengan baik. Sebagai langkah perbaikan, guru-guru perlu dibekali pengetahuan dan penguasaan aplikasi Whatsapp untuk menggunakan *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*. 2) Ketidaksempurnaan 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.

Siklus II

Perencanaan. Untuk mengukur kemampuan guru dalam menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* perlu dipersiapkan lembar observasi dengan 20 indikator sebagiamana pada siklus I.

Tindakan. Pertemuan Pertama : Di awal kegiatan pada pertemuan pertama, peneliti bekerjasama dengan kepala sekolah untuk menyiapkan tempat dan perlengkapan pertemuan dengan menerapkan protokol kesehatan ketat sebagaimana ketentuan yang berlaku. Kegiatan selanjutnya peneliti menginformasikan kepada guru-guru tentang hasil pelaksanaan pendampingan pada siklus I menggunakan aplikasi

Whatsapp Group SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam dilanjutkan dengan penyampaian materi pendampingan menggunakan aplikasi *Whatsapp Group* menggunakan media powerpoint. Para guru minta menyimak penjelasan dan mempelajari materi powerpoint yang telah diberikan. Kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan penugasan kepada para guru mempersiapkan dokumen penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* yang sudah peneliti siapkan dan dikumpulkan sebelum pertemuan kedua. Adapun waktu yang diberikan untuk mengumpulkan mempersiapkan mempersiapkan dokumen penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* adalah tiga hari dan dikumpulkan tiga hari sebelum pertemuan kedua. Pertemuan Kedua : merupakan pengulangan dari siklus I.

Observasi. Hasil penilaian terhadap format isian penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* yang telah dipersiapkan oleh guru-guru peneliti menunjukkan hasil sebagaimana dijelaskan di bawah ini.

Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Penggunaan Aplikasi *Quiziz* pada Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Siklus Kedua : 1 orang guru memperoleh nilai 85 (B); 2 orang guru memperoleh nilai 90 (B); 1 orang guru memperoleh nilai 91,25 (SB); 2 orang guru memperoleh nilai 92,50 (SB); 1 orang guru memperoleh nilai 93,75 (SB); 1 orang guru memperoleh nilai 95 (SB). Rata-rata 91,25. Prosentase ketuntasan 100%.

Dari penjelasan di atas, dapat simpulkan bahwa pada dasarnya kemampuan guru dalam penggunaan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* telah memenuhi kriteria keberhasilan. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai secara individual dengan kriteria SANGAT BAIK dan BAIK, dengan rata-rata dalam rentang 71-90 atau pada kualifikasi minimal BAIK sesuai dengan batasan minimal keberhasilan proses penelitian.

Refleksi : 1) Semua guru di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam sudah mampu menggunakan *aplikasi quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* dengan baik dilihat dari kemampuan indivual 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.

Pembahasan

Hasil analisis data hasil penelitian siklus pertama menunjukkan bahwa dapat kemampuan guru SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam 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* .

Berdasarkan analisis data hasil penelitian pada siklus kedua semua guru di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam 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 simpulkan 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.

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 SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam terbukti mampu meningkat 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.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Pelaksanaan kegiatan pendampingan kepala sekolah terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru-guru di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam 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
2. Pada kondisi awal menunjukkan bahwa hasil penilaian terhadap kemampuan guru-guru menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* menunjukkan hasil yang kurang baik, hal tersebut ditunjukkan dengan rendahnya kemampuan guru yang hanya memperoleh angka nilai rata-rata 45,31 dan hanya masuk dalam kualifikasi kurang. Pada pelaksanaan siklus pertama, melalui penerapan tindakan pendampingan menunjukkan hasil yang meningkat dari keadaan pada kondisi awal. Hasil penilaian terhadap kemampuan guru-guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* menunjukkan hasil angka nilai rata-rata 69,38 dan hanya masuk dalam kualifikasi C atau cukup. Pada pelaksanaan siklus kedua, melalui penerapan tindakan pendampingan menunjukkan hasil yang meningkat dari keadaan pada siklus pertama. Hasil penilaian terhadap kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* menunjukkan hasil angka nilai rata-rata 91,25 dan hanya masuk dalam kualifikasi SB atau sangat baik.

Melihat data perolehan hasil penelitian dalam kegiatan Penelitian Tindakan Kepengawasan ini, dapat disimpulkan bahwa pendampingan yang dilakukan oleh pengawas sekolah terhadap guru-guru di SD Negeri 16 Kampung Parit Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam dalam menggunakan aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning*, dinyatakan **berhasil** meningkatkan meningkatkan kemampuan guru-guru dalam aplikasi *quiziz* pada model pembelajaran *blended learning* sebagai media pembelajaran jarak secara signifikan

Saran

Guru : 1) Di tengah situasi pandemi Covid 19 yang belum jelas kapan berakhir, diharapkan guru-guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas

pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya terutama dalam mendukung proses pembelajaran jarak jauh. 2) Guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas mengajarnya. Serta guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode yang sesuai dengan kondisi pandemi Covid 19 dengan tetap mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton menggunakan paradigma lama sehingga anak tidak bosan.

Kepala Sekolah : 1) Kegiatan pendampingan oleh kepala sekolah terbukti sangat baik dilakukan untuk membina guru-guru meningkatkan kemampuannya. Sebaiknya kegiatan ini dilaksanakan secara terencana dan berkesinambungan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan lainnya. 2) Hasil pelaksanaan kegiatan penelitian ini dapat dijadikan acuan tidak hanya untuk penulis secara pribadi tetapi juga bagi kepala sekolah yang lain lain sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan guru-guru dalam mengajar khususnya di sekolahnya masing-masing di masa pandemi Covid 19.

Pengawas Sekolah : Pengawas Sekolah di lingkungan Dinas Pendidikan hendaknya lebih mengoptimalkan kegiatan-kegiatan kepengawasannya terutama berkenaan dengan pembinaan sumber daya personal tenaga pendidikan baik terhadap kepala sekolah maupun para guru-guru yang ada di wilayah binaanya

Dinas Pendidikan : Dalam rangka meningkatkan kemampuan guru-guru diharapkan Dinas Pendidikan dapat menyelenggarakan kegiatan bimbingan dan latihan misal dengan pelaksanaan WEBINAR, penyediaan modul dan petunjuk teknis dan petunjuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran di masa pandemi Covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. : Rineka Cipta

Danim, Sudarwan. 2011. *Pengantar Pendidikan*. Bandung : ALFABETA

Dwiyogo, Wasis D. 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Raja. Grafindo.

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.

Juni Thamrin, 2016. *Pola Bimbingan.* Yogyakarta: CV.Gre Publishing.

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*

Rokhman 2012, *Pola Pelatihan dan Bimbingan*. Jakarta: Penanda Media Group

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,. Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Zakiyah Darajat, 2015. *Kepribadian Guru* (Jakarta: Bulan Bintang Edisi VI