

Kompetensi Guru Profesional dan Penggunaan Aplikasi Quizizz di UPT SDN 13 Binamu Kabupaten Jeneponto

Yulianti, Andi Achruh, Rosdiana

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

ARTICLE INFO

Article history:

Received April 30, 2025

Revised May 23, 2025

Accepted May 28, 2025

Available online June 02, 2025

Keywords:

Competence, Professional Teachers, Quizizz Application.

Keywords:

Kompetensi, Guru Profesional, Aplikasi Quizizz.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

This study aims to describe the professional competence of teachers and the use of the quizizz application in the learning process at UPT SDN 13 Binamu, Jeneponto Regency. This type of research uses qualitative research with descriptive methods. Data collection techniques are carried out through in-depth interviews. Informants in this study were teachers who teach at UPT SDN 13 Binamu. Data management techniques use data reduction, data display, data verification and to test the validity of the data using triangulation, namely source triangulation, time triangulation, and technique triangulation. The results of the study indicate that the professional competence of teachers is generally in the fairly good category, marked by the ability of teachers to design learning, master the material, and carry out evaluations. However, there are variations in abilities between teachers, especially in adopting learning technology. The use of the quizizz application is still limited to some teachers who have better ICT skills. These teachers use quizizz as an interactive and fun evaluation media for students. While other teachers still face obstacles in the form of limited devices, internet networks, and lack of training. There is a positive relationship between the level of

professional competence of teachers and the effectiveness of using quizizz. More competent teachers tend to be more innovative and adaptive to developments in educational technology. The obstacles faced in using the quizizz application include limited facilities, internet access, and digital literacy of teachers. Therefore, continuous training and infrastructure support from the school and education office are needed.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kompetensi guru profesional dan penggunaan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran di UPT SDN 13 Binamu Kabupaten Jeneponto. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam. Informan dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar di UPT SDN 13 Binamu. Teknik pengelolaan data menggunakan reduksi data, display data, verifikasi data dan untuk menguji keabsahan data menggunakan triangulasi yaitu triangulasi sumber, triangulasi waktu, dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi profesional guru secara umum berada pada kategori cukup baik, ditandai dengan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran, menguasai materi, dan melaksanakan evaluasi. Namun, terdapat variasi kemampuan antar guru, terutama dalam mengadopsi teknologi pembelajaran. Penggunaan aplikasi quizizz masih terbatas pada sebagian guru yang memiliki kemampuan TIK yang lebih baik. Guru-guru tersebut memanfaatkan quizizz sebagai media evaluasi yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Sementara guru lainnya masih menghadapi hambatan berupa keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan kurangnya pelatihan. Terdapat hubungan positif antara tingkat kompetensi profesional guru dengan efektivitas penggunaan quizizz. Guru yang lebih kompeten cenderung lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Adapun kendala yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi quizizz meliputi keterbatasan sarana, akses internet, dan literasi digital guru. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan berkelanjutan serta dukungan infrastruktur dari pihak sekolah dan dinas pendidikan.

PENDAHULUAN

Perubahan zaman dan kemajuan teknologi digital telah merevolusi berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Dunia pendidikan saat ini berada di persimpangan antara pendekatan tradisional dan pendekatan digital yang menuntut kecepatan, keterbukaan informasi, dan keterampilan abad ke-21. Dalam konteks ini, guru sebagai aktor utama dalam proses pendidikan dituntut untuk meningkatkan kompetensi profesionalnya, tidak hanya dari sisi pedagogis dan kepribadian, tetapi juga

*Corresponding author

Email: yulianti29092000@gmail.com, andi.achruh@uin-alauddin.ac.id, rosdianasaid@uin-alauddin.ac.id

dalam aspek teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini sejalan dengan pendapat Sagala yang menyatakan bahwa kompetensi guru merupakan prasyarat utama dalam peningkatan mutu pendidikan karena guru adalah penentu utama keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru profesional adalah mereka yang memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi yang dimaksud dalam regulasi ini meliputi empat jenis, yakni: kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Kompetensi profesional secara khusus merujuk pada penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam serta kemampuan dalam menerapkan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan konteks pendidikan.

Peran teknologi dalam mendukung pembelajaran semakin signifikan, apalagi setelah pandemi COVID-19 yang memaksa seluruh elemen pendidikan untuk beradaptasi dengan sistem daring. Salah satu inovasi teknologi yang banyak digunakan adalah aplikasi quizizz, yaitu platform kuis interaktif berbasis permainan yang dapat digunakan untuk evaluasi, penilaian formatif, maupun penguatan materi. Menurut Pratama & Hidayati, penggunaan quizizz mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pelajaran karena memadukan unsur teknologi dan hiburan yang menarik. quizizz menyediakan fitur seperti leaderboard, timer, dan efek suara yang membuat proses belajar terasa menyenangkan sekaligus kompetitif.

Namun demikian, penerapan aplikasi semacam ini tidak akan efektif tanpa adanya kompetensi profesional guru dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi kegiatan belajar berbasis teknologi. Banyak guru di tingkat sekolah dasar masih mengalami kendala dalam integrasi TIK, baik karena keterbatasan pelatihan, rendahnya literasi digital, maupun kurangnya dukungan fasilitas sekolah. Sebagian besar guru di wilayah pedesaan mengalami kesulitan dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran digital karena keterbatasan infrastruktur dan minimnya pendampingan teknologi.

Dalam konteks UPT SDN 13 Binamu Kabupaten Jenepono, situasi serupa menjadi tantangan tersendiri. Sekolah ini berada di wilayah semi-perkotaan yang mulai berkembang, namun belum sepenuhnya memiliki fasilitas digital yang memadai. Guru-guru di sekolah ini memiliki semangat tinggi dalam mengajar, namun masih menghadapi kendala dalam penguasaan teknologi pembelajaran, termasuk penggunaan aplikasi quizizz secara optimal dalam kegiatan belajar-mengajar.

Dalam perspektif Islam, pentingnya ilmu pengetahuan dan profesionalisme dalam mengajar ditegaskan melalui berbagai ayat Al-Qur'an. Salah satunya adalah firman Allah Subhanahu wa Ta'ala dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11: terjemahnya: Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat di atas menggarisbawahi bahwa ilmu dan keprofesionalan adalah derajat yang dimuliakan oleh Allah. Maka guru, sebagai pemilik dan pengajar ilmu, harus terus meningkatkan kapasitas dan keahliannya dalam menyampaikan ilmu dengan cara-cara yang relevan dan adaptif, termasuk melalui teknologi pendidikan.

Guru dituntut tidak hanya menjadi orang yang berilmu, tetapi juga menjadi orang yang mampu menyampaikan ilmu secara efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Termasuk di dalamnya adalah pemanfaatan media digital seperti quizizz yang relevan dengan minat generasi saat ini.

Lebih jauh, QS. Al-'Alaq ayat 4-5 memberikan dasar bahwa Allah mengajarkan manusia melalui media (pena), yang secara kontekstual di era digital dapat diterjemahkan sebagai perangkat teknologi yang menunjang proses belajar mengajar. Firman-Nya

Terjemahnya: Yang mengajar manusia dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Dalam konteks kekinian, "pena" dapat dimaknai secara luas sebagai simbol dari alat bantu belajar, termasuk teknologi digital. Oleh karena itu, pemanfaatan quizizz dalam pembelajaran bukan hanya bentuk inovasi, melainkan juga bagian dari pengamalan nilai-nilai Islam dalam proses menuntut ilmunya. Maka, penguasaan terhadap media pembelajaran modern, seperti quizizz, tidak hanya menjadi kebutuhan teknis, tetapi juga merupakan manifestasi dari perintah Ilahi untuk mengajarkan ilmu dengan metode yang kontekstual dan relevan bagi peserta didik.

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana kompetensi guru profesional di UPT SDN 13 Binamu memengaruhi pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap sejauh mana guru di sekolah tersebut mampu mengintegrasikan keterampilan profesionalnya dengan teknologi pembelajaran modern, serta kendala-kendala yang dihadapi dalam proses implementasinya.

KAJIAN PUSTAKA

1. Penelitian yang dilakukan oleh Herlina yang berjudul “Hubungan Kompetensi Profesional Guru dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital” pada tahun 2021. Adapun hasil penelitiannya yaitu: Penelitian ini menemukan bahwa guru dengan kompetensi profesional tinggi lebih cenderung memanfaatkan media digital seperti Google Classroom dan quizizz dalam pembelajaran. Mereka lebih mampu merancang evaluasi yang kreatif dan menarik. Kompetensi profesional berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan penggunaan media digital.

Berdasarkan penelitian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang kompetensi profesional guru dalam konteks pemanfaatan media digital. Sedangkan perbedaannya terletak pada penelitian Herlina tidak secara khusus meneliti aplikasi quizizz, sedangkan penelitian ini fokus pada penggunaan quizizz sebagai media evaluasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Daryanto yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi quizizz dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” pada tahun 2020. Adapun hasil penelitiannya yaitu: Penggunaan quizizz sebagai alat evaluasi mampu meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar. Siswa merasa lebih antusias saat mengerjakan kuis dalam format game. Guru juga merasa terbantu karena hasil dapat dipantau secara otomatis. quizizz efektif digunakan dalam pembelajaran, terutama dalam konteks evaluasi formatif.

Berdasarkan penelitian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan aplikasi quizizz dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD). Sedangkan perbedaannya terletak pada penelitian di atas tidak mengkaji kompetensi profesional guru sebagai variabel utama, sedangkan penelitian ini menjadikannya sebagai salah satu variabel pokok.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani yang berjudul “Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Penggunaan Media Digital di Sekolah Dasar” pada tahun 2022. Adapun hasil penelitiannya yaitu: Guru dengan pelatihan TIK sebelumnya menunjukkan kinerja yang lebih baik dalam merancang media pembelajaran digital. Kendala utama adalah kurangnya pelatihan dan fasilitas. Diperlukan pelatihan berkelanjutan agar guru dapat memanfaatkan teknologi secara optimal.

Berdasarkan penelitian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu Sama-sama membahas kompetensi profesional guru dalam kaitannya dengan penggunaan media digital di tingkat SD. Sedangkan perbedaannya terletak pada penelitian di atas berfokus pada analisis kompetensi, sementara penelitian ini juga menganalisis hubungan antara kompetensi dan penggunaan aplikasi tertentu (quizizz).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kompetensi guru profesional dan penggunaan aplikasi quizizz. Adapun Teknik pengumpulan data penelitian yaitu wawancara dan observasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (field research), yaitu jenis penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan, seperti dilingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan serta lembaga pendidikan.

Adapun objek penelitian yang dipilih yaitu di UPT SDN 13 Binamu Kabupaten Jeneponto. Sedangkan Subjek Penelitian atau Sampling penelitian adalah sebagai objek yang akan diteliti. Adapun subjek penelitian pada penelitian ini adalah guru di UPT SDN 13 Binamu Kabupaten Jeneponto, maka penelitian ini menggunakan purposive sampling. Purposive sampling adalah orang yang dianggap mampu memberikan informasi agar memudahkan penulis dalam mendapatkan informasi dari objek yang diteliti.

Sedangkan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian, yakni sumber data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah responden dan informan. Responden berbeda dari informan responden adalah sumber data tentang keragaman dalam gejala-gejala, berkaitan dengan perasaan, kebiasaan, sikap, motif dan persepsi. Sedangkan informan ialah sumber data yang berhubungan dengan pihak ketiga, dan data tentang hal-hal yang melembaga atau gejala umum. Data primer dari penelitian ini yaitu : guru UPT SDN 13 Binamu Kabupaten Jeneponto. Sumber data sekunder adalah sumber data yang dijadikan pendukung sumber data primer, seperti wawancara dengan guru kelas dan perangkat pembelajaran yang berupa RPP, Silabus, serta buku-buku yang digunakan saat proses belajar dan sumber lain yang didapatkan berhubungan dengan materi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua macam yaitu; Pertama, Observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Wawancara (interview), secara umum adalah suatu percakapan antara dua atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Wawancara ialah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian

dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara).

Dalam penelitian kualitatif ini menggunakan teknik analisis data yakni reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Kedua, Penyajian Data (Data Display), setelah melakukan reduksi data, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data ini dapat berupa bagan, ataupun uraian singkat dan sejenisnya. Penyajian data akan memudahkan penulis untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian tertentu. Ketiga, Verifikasi data (data Verifikation) setelah melakukan penyajian data, maka akan didapatkan kesimpulan awal yang masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan data yang tidak kuat. Sedangkan teknik uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi yang terdiri dari tiga macam, yakni triangulasi sumber yang artinya teknik yang digunakan untuk mencari data sejenis dengan mengecek data dari berbagai sumber informan, triangulasi waktu adalah salah satu jenis triangulasi dalam penelitian kualitatif yang digunakan untuk meningkatkan keabsahan data dengan cara mengumpulkan data pada waktu yang berbeda, dan triangulasi teknik yang artinya usaha mengecek keabsahan data, atau mengecek keabsahan temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Kompetensi Profesional Guru di UPT SDN 13 Binamu Kabupaten Jeneponto

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru ditemukan bahwa mayoritas guru di UPT SDN 13 Binamu telah menunjukkan kompetensi profesional pada level yang cukup baik. Guru mampu menjelaskan materi pelajaran secara runtut, menyusun RPP sesuai kurikulum, serta melakukan evaluasi pembelajaran dengan cukup terstruktur. Guru juga memahami kebutuhan peserta didik dan mampu mengadaptasi pendekatan pembelajaran agar sesuai dengan karakter siswa di kelas.

Namun, tidak semua guru memiliki tingkat kompetensi yang sama. Guru senior dengan pengalaman lebih dari 20 tahun cenderung lebih kuat dalam penguasaan materi dan pengalaman lapangan, tetapi lebih lambat dalam mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi. Sementara guru muda lebih dinamis dan terbuka pada inovasi pembelajaran digital, tetapi masih membutuhkan pendampingan dalam perencanaan pembelajaran yang sistematis dan penggunaan evaluasi autentik. Sebagaimana yang dikatakan ibu R dalam wawancara:

“Saya selalu menyusun RPP sebelum mengajar dan memastikan bahwa metode yang digunakan sesuai dengan karakter siswa. Tapi untuk penggunaan teknologi, saya akui masih butuh belajar lebih banyak.”

Kompetensi profesional guru mencakup empat aspek penting, yakni penguasaan materi pelajaran, kemampuan pedagogis, penguasaan terhadap kurikulum, serta kemampuan dalam mengelola pembelajaran yang bermakna. Dalam konteks UPT SDN 13 Binamu, terlihat bahwa kompetensi guru secara umum telah memenuhi standar minimal, namun masih terdapat kesenjangan antara guru yang mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dengan yang belum. Hal ini menunjukkan pentingnya pelatihan berkelanjutan untuk menyetarakan kualitas guru.

Dengan kompetensi profesional yang baik, guru dapat menjadi fasilitator yang efektif dalam proses belajar. Namun untuk mencapai status guru profesional yang sesungguhnya, dibutuhkan dukungan institusi dalam bentuk pelatihan, supervisi, serta pengembangan diri melalui kegiatan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) dan workshop teknologi pendidikan.

Penggunaan Aplikasi Quizizz Oleh Guru dalam Proses Pembelajaran di UPT SDN 13 Binamu Kabupaten Jeneponto

Penggunaan aplikasi quizizz di UPT SDN 13 Binamu masih berada pada tahap awal dan terbatas pada beberapa guru yang memiliki kemampuan digital yang lebih tinggi. Guru yang telah menggunakan quizizz menyatakan bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam membuat evaluasi yang menarik dan interaktif. Mereka menggunakannya terutama untuk kuis setelah pembelajaran daring, atau sebagai media penguatan materi. Siswa terlihat antusias menjawab soal melalui aplikasi karena tampilannya yang seperti permainan, serta adanya peringkat dan penghargaan (leaderboard). Sebagaimana yang dikatakan ibu R dalam wawancara:

“Saya pakai Quizizz untuk ulangan harian, dan anak-anak jadi lebih semangat karena tampilannya menarik. Tapi tidak semua guru bisa pakai karena kurang pelatihan dan ada juga yang tidak punya fasilitas

Jadi, sebagian besar guru lainnya belum menggunakan quizizz secara aktif. Alasannya bervariasi, mulai dari keterbatasan pengetahuan tentang teknologi, tidak tersedianya perangkat, hingga ketidakstabilan jaringan internet. Beberapa guru juga mengaku belum mendapatkan pelatihan khusus

mengenai penggunaan aplikasi tersebut. Selain itu, tidak semua siswa memiliki handphone atau akses internet yang memadai untuk mengikuti kuis berbasis daring secara mandiri dari rumah.

Quizizz adalah salah satu aplikasi edukasi berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan quizizz dapat memacu semangat belajar siswa karena penyajian soal yang menarik dan bersifat kompetitif. Penggunaan quizizz dalam pembelajaran di sekolah dasar juga relevan dengan pendekatan pembelajaran abad 21 yang menekankan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Kondisi di UPT SDN 13 Binamu memperlihatkan bahwa pemanfaatan quizizz sangat tergantung pada kesiapan guru dan sarana pendukung. Untuk memaksimalkan manfaat aplikasi ini, diperlukan strategi yang adaptif, misalnya dengan penggunaan quizizz secara terpimpin di kelas, atau melalui proyektor jika siswa tidak memiliki perangkat sendiri. Guru perlu dibekali dengan pelatihan teknis serta didampingi dalam menyusun soal-soal evaluasi yang berbasis higher-order thinking skills (HOTS) melalui quizizz.

Hubungan antara Kompetensi Guru Profesional dengan Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran di UPT SDN 13 Binamu Kabupaten Jeneponto

Hasil wawancara dengan salah satu guru mengatakan bahwa guru yang memiliki kompetensi profesional tinggi, khususnya dalam hal penguasaan materi, strategi pembelajaran, dan penggunaan media, lebih mudah mengintegrasikan aplikasi quizizz ke dalam pembelajaran. Mereka mampu merancang soal-soal berbasis quizizz dengan baik, menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa, dan mengevaluasi hasilnya untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Sebagaimana yang dikatakan ibu R dalam wawancara:

“Kalau kita sudah paham isi materi dan cara mengajarnya, tinggal menyesuaikan dengan media saja. Quizizz itu bagus, tapi memang perlu dilatih dulu cara pakainya.”

Sementara guru dengan kompetensi yang masih rendah, terutama dalam hal TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), menunjukkan hambatan dalam memahami cara kerja aplikasi, menyusun soal secara daring, bahkan dalam hal login dan pengaturan kuis. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang erat antara tingkat profesionalisme guru dengan efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran.

Temuan ini sesuai dengan pandangan Depdiknas yang menyebutkan bahwa guru profesional bukan hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga harus memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Guru dengan kompetensi tinggi akan memiliki motivasi untuk terus belajar dan berinovasi dalam pembelajaran, termasuk dalam menggunakan quizizz sebagai media evaluasi.

Menurut teori Teknologi Pedagogik Konten Pengetahuan (TPACK), guru yang efektif dalam pembelajaran digital harus mampu memadukan antara pengetahuan konten, pedagogik, dan teknologi. Di UPT SDN 13 Binamu, guru yang berada pada posisi TPACK ideal terbukti lebih sukses dalam memanfaatkan quizizz, sementara guru yang kurang kompeten secara pedagogik maupun teknologis akan mengalami hambatan signifikan.

Kendala yang Dihadapi Guru dalam Penggunaan Aplikasi Quizizz Serta Strategi Pemecahannya

Beberapa kendala utama yang dihadapi guru dalam penggunaan quizizz di antaranya adalah:

1. Keterbatasan infrastruktur, seperti ketiadaan laptop atau smartphone di sekolah.
2. Kualitas jaringan internet yang tidak stabil, terutama di jam-jam sibuk atau di lokasi dengan sinyal lemah.
3. Rendahnya literasi digital, di mana beberapa guru belum akrab dengan penggunaan aplikasi berbasis daring.
4. Keterbatasan akses peserta didik, karena tidak semua siswa memiliki perangkat atau paket data.
5. Belum adanya pelatihan teknis yang terstruktur terkait penggunaan aplikasi pembelajaran seperti quizizz.

Masalah-masalah tersebut mencerminkan kondisi nyata di banyak sekolah dasar negeri di daerah pinggiran atau semi-perkotaan. Strategi pemecahan yang dapat dilakukan antara lain:

1. Menyelenggarakan pelatihan internal oleh guru yang sudah mahir, atau melalui dinas pendidikan.
2. Mengadakan pengadaan alat teknologi secara bertahap melalui dana BOS atau kerja sama dengan pihak swasta.
3. Mengembangkan model pembelajaran kolaboratif, di mana siswa belajar secara kelompok menggunakan satu perangkat.
4. Mendorong guru untuk menggunakan quizizz dalam pembelajaran luring melalui LCD projector atau metode terpimpin di kelas.
5. Mengembangkan bank soal berbasis quizizz yang dapat dipakai bergantian oleh seluruh guru.

Keberhasilan penggunaan aplikasi digital dalam pendidikan sangat tergantung pada kesiapan SDM, infrastruktur, serta dukungan manajemen sekolah. Oleh karena itu, strategi pemecahan harus dilakukan secara holistik, tidak hanya menyalahkan guru, tetapi juga memberikan dukungan sistem yang memadai.

SIMPULAN

Tingkat kompetensi profesional guru di UPT SDN 13 Binamu secara umum berada pada kategori cukup baik. Guru-guru telah menunjukkan penguasaan materi pelajaran, kemampuan menyusun perangkat pembelajaran, serta penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Namun, terdapat perbedaan kemampuan antara guru senior dan guru muda, terutama dalam aspek adaptasi terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran masih terbatas pada beberapa guru. Guru yang telah memanfaatkan aplikasi ini merasakan manfaatnya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran. Namun, sebagian besar guru belum menggunakan quizizz secara maksimal karena keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan keterampilan teknologi.

Terdapat hubungan yang positif antara kompetensi profesional guru dengan efektivitas penggunaan aplikasi quizizz. Guru yang memiliki kompetensi profesional tinggi, khususnya dalam penguasaan pedagogik dan literasi digital, lebih mampu mengintegrasikan teknologi pembelajaran seperti quizizz ke dalam proses belajar-mengajar secara efektif. Sementara guru yang belum optimal dalam aspek tersebut cenderung mengalami hambatan dalam pemanfaatannya.

Kendala utama dalam penggunaan quizizz adalah keterbatasan perangkat, akses internet, dan minimnya pelatihan teknis. Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan strategi seperti pelatihan berkelanjutan bagi guru, peningkatan infrastruktur sekolah, penggunaan quizizz secara terpimpin di kelas, serta dukungan kolaboratif antar guru dalam menyusun soal dan membimbing siswa.

REFERENSI

- Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Praktek" Edisi Revisi Iv. (In Jakarta: Pendekatan Pt. Rineka Cipta, (2006).
- Depdiknas, Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (Jakarta: Depdiknas, 2007).
- Fitriyah, "Analisis Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar" . Jurnal Pendidikan Dasar (2021).
- Herlina, "Hubungan Kompetensi Profesional Guru dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital" . Jurnal Teknologi Pendidikan (2021).
- <https://quran.kemenag.go.id/surah/109>, diakses pada 14 Juni 2025.
- Leniwati, & Arafat. "Implementasi Supervisi Akademik Kepala Sekolah Untuk Meningkatkan Kinerja Gu" JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan, (2017).
- Mania. "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran." Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, (2008).
- Mardiana, Kompetensi Guru dalam Menghadapi Era Digitalisasi Pendidikan (Yogyakarta:Deepublish, 2020).
- Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif." (Remaja Rosda karya, 2009).
- Mulyasa, Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualitas Guru di Era Global (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).
- Pratama & Hidayati, "Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis Daring" . Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran(2020).
- Ramadhan & Yanuar, "Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz" . Jurnal Teknologi Pendidikan (2021).
- Rahmawati & Daryanto, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar" . Jurnal Pendidikan dan Teknologi(2020).
- Sagala, Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Suryani, "Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Penggunaan Media Digital di Sekolah Dasar" . Jurnal Pendidikan dan Teknologi (2022).
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional).
- Yuhana. "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa." Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 7, no. 1 (2019).