

PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGI GURU MELALUI PELATIHAN APLIKASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ

Sri Wahyuni¹, Sri Wuli Fitriati², Frimadhona Syafri³,
Anindya Tasia⁴, Andra Sukmalahi Sarasmara⁵

¹Universitas Negeri Semarang. Email: sriwahyunifbs@mail.unnes.ac.id

²Universitas Negeri Semarang. Email: SriWuli.Fitriati@mail.unnes.ac.id

³Universitas Negeri Semarang. Email: Frimadhona@mail.unnes.ac.id

⁴Universitas Negeri Semarang. Email: anindyatasia@mail.unnes.ac.id

⁵Universitas Negeri Semarang. Email: andratravellera@gmail.com

ABSTRACT

This Community Service focuses on training teachers on the use of the Quizizz learning application. There are at least 45 learning applications integrated into <http://belajar.id>. and one of them is Quizizz. However, not many teachers use it to facilitate student learning. This is due to the fact that teachers already feel comfortable with the learning platform that has currently been used. Besides, they need assistance to explore other learning applications. The participants were 30 teachers of SMPN 42 Semarang. This training aims to improve the teachers' technology knowledge and skills so that it leads to an increase in pedagogical competence. The teachers are expected to be able to carry out learning more optimally to improve students' learning outcomes. The training materials include digital literacy concepts, Quizizz learning application concepts, features, operating procedures and their benefits in learning. Through demonstrations assisted by video tutorials, participants practiced using Quizizz to create questions. The results of the training showed that the teachers responded positively and enthusiastically by actively participating in the training. Based on the questionnaire at the end of the activity, most of the teachers understood the use of the Quizizz application, knew its features, and were able to operate it to create questions.

Keywords: *improve, pedagogical competence, Quizizz, teachers*

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini fokus pada pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran Quizizz. Sedikitnya tersedia 45 aplikasi pembelajaran yang terintegrasi pada portal <http://belajar.id> dan salah satunya adalah Quizizz. Namun demikian, belum banyak guru yang memanfaatkannya untuk memfasilitasi pembelajaran. Hal ini disebabkan para guru sudah merasa nyaman dengan platform pembelajaran yang selama ini digunakan dan membutuhkan pendampingan untuk mengeksplorasi aplikasi pembelajaran lainnya. Peserta pelatihan adalah guru SMPN 42 Kota Semarang yang berjumlah 30 orang. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan teknologi guru sehingga bermuara pada peningkatan kompetensi pedagogi. Dengan demikian, guru akan mampu melaksanakan pembelajaran secara lebih optimal sehingga dapat pula meningkatkan hasil belajar siswa. Materi pelatihan meliputi konsep literasi digital, konsep aplikasi pembelajaran Quizizz, fitur, prosedur pengoperasian dan manfaatnya dalam pembelajaran. Dengan pendampingan melalui demonstrasi berbantuan video tutorial, peserta praktek menggunakan Quizizz untuk membuat soal. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa para guru merespon positif and antusias mengikuti kegiatan. Berdasarkan angket di akhir kegiatan sebagian besar guru memahami penggunaan aplikasi Quizizz, mengetahui fitur-fiturnya, dan mampu mengoperasikannya untuk menyusun soal.

Kata Kunci: literasi digital, Quizizz, kompetensi pedagogi, pembelajaran daring

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan artikel ini menyajikan analisis situasi, permasalahan yang dihadapi mitra, solusi yang ditawarkan untuk memecahkan permasalahan mitra, dan target luaran kegiatan. Pandemi covid-19 telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan (Pokhrel & Chhetri, 2021). Pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka (luring) harus menyesuaikan situasi yaitu beralih ke pembelajaran moda daring (Mar'ah dkk., 2020; Mpungose, 2020). Kondisi ini menuntut guru dan siswa menyediakan perangkat teknologi, mampu mengoperasikannya, dan sekaligus mengeksplorasi berbagai aplikasi pembelajaran. Pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) memiliki peran sentral yaitu memfasilitasi dan memastikan pembelajaran tetap berlangsung dari rumah (BDR). Sarana penunjang pembelajaran yang disediakan pemerintah diantaranya berupa bantuan kuota internet (<https://kuota-belajar.kemdikbud.go.id/>) dan aplikasi pembelajaran pada portal @belajar.id yang bisa diakses secara gratis (Muhroni, 2021; Nugroho, 2021). Dengan fasilitas ini guru dan siswa diharapkan tetap dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.

Portal @belajar.id setidaknya menyediakan 45 aplikasi pembelajaran yang dapat diakses menggunakan akun @belajar.id. Beberapa contoh aplikasi yang tersedia adalah Google Sheet, Google Slide, Google Document, Google Classroom, Google Drive, Google Mail, Bahaso, Quiziz, Zenius, Rumah Belajar (Muhroni, 2021). Akun @belajar.id merupakan fasilitas dari pemerintah sebagai upaya memaksimalkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa Pandemi Covid -19 (Muhroni, 2021). *E-learning* memudahkan para pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara interaktif dan tetap terkoneksi meskipun tidak berada di ruang dan waktu yang sama (Efriana, 2021).

Untuk mengetahui sejauh mana para guru telah memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan (*needs analysis*) melalui survei di SMPN 42 Semarang. Survei dengan Google Form direspon oleh 23 guru dan hasil menunjukkan bahwa semua guru telah mengetahui portal @belajar.id dan memiliki akun pembelajaran @belajar.id serta telah

mengaktifkannya. Namun demikian hanya sebagian kecil aplikasi yang telah dimanfaatkan secara aktif oleh sebagian besar guru. Tabel 1 menunjukkan hasil survei tersebut.

Tabel 1. Hasil survei penggunaan aplikasi pembelajaran pada @belajar.id oleh guru SMPN 42 Semarang

Jenis Aplikasi	Jumlah Pengguna (%)
Google Classroom	100
Google Meet	95.7
Zoom	91.3
WhasApp	87
Google Form	82.6
Email	52.2
Quizizz	30.4
Socrative	26.1
Kahoot	21.7
Google Docs	17.4
Ms Teams	17.4
Google Slides	13
Edmodo	8.7

Tabel 1 menunjukkan bahwa semua guru memanfaatkan Google Classroom sebagai kelas maya asinkronous. Sebagian besar guru telah terbiasa menggunakan video conference Google Meet and Zoom Meeting untuk memfasilitasi pembelajaran secara sinkronous. Sedangkan untuk berkomunikasi dengan siswa dan memberikan penugasan guru memanfaatkan media sosial WhatsApp dan Email. Beberapa aplikasi yang belum banyak dimanfaatkan diantaranya adalah Quizizz, Socrative, Kahoot, Google Docs, Ms Teams, Google Teams, Google Slides, dan Edmodo.

Survei ini didukung hasil wawancara dengan Kepala Sekolah yang mengatakan bahwa para guru sudah merasa nyaman menggunakan satu jenis aplikasi pembelajaran dan media sosial yang menyebabkan para guru enggan untuk mengeksplorasi aplikasi yang lain (Wawancara_MHU_12082021). Senada, salah satu guru matematika di sekolah tersebut juga mengatakan bahwa para guru selama ini memanfaatkan akun pembelajaran @belajar.id untuk mengakses Google Suite. Ia mengatakan bahwa para guru belum memanfaatkan materi yang disediakan dalam portal @belajar.id (Wawancara_TW_18032021). Kepala Sekolah lebih lanjut menyatakan bahwa para guru membutuhkan pendampingan bagaimana mengeksplorasi dan

memanfaatkan berbagai aplikasi pada <http://belajar.id>., mengemas materi, memberi penugasan, dan melakukan penilaian dalam ruang tersebut. Kepala Sekolah juga mengatakan bahwa dengan melaksanakan pembelajaran dalam satu portal dengan bermacam-macam pilihan aplikasi secara terintegrasi akan memudahkan manajemen sekolah untuk melakukan pengawasan sehingga akan lebih mudah pula ketika harus menyampaikan laporan pelaksanaan pembelajaran ke dinas pendidikan (Wawancara_MHU_18022021).

Berdasarkan permasalahan mitra tersebut, tim pengabdian UNNES mengajukan usulan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) kepada LP2M UNNES dengan mitra Dinas Pendidikan Kota Semarang dalam hal ini SMPN 42 Semarang. Kegiatan PKM melibatkan semua guru mata pelajaran SMPN 42 Semarang yang berjumlah 30 guru. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Materi pelatihan meliputi teori dan praktek pemanfaatan aplikasi pada portal <https://belajar.id/> dengan mengambil contoh penggunaan aplikasi Quizizz.

Sebagaimana disebutkan sebelumnya, hasil survei awal menunjukkan masih banyak aplikasi yang belum dimanfaatkan oleh guru. Namun mengingat terbatasnya waktu, PKM kali ini fokus pada pelatihan aplikasi Quizizz. Mengapa Quizizz? Aplikasi Quizizz memiliki fitur yang cukup lengkap diantaranya *Create a New* (membuat kuis dan presentasi interaktif), *Explore/Find a Quiz* (mengakses kuis), *My Library* (kumpulan kuis), *Classes* (membuat ruang kelas), dan *Reports* (laporan nilai siswa). Aplikasi Quizizz memfasilitasi guru membuat media pembelajaran interaktif dan kuis yang menyenangkan dan mudah diakses oleh guru dan siswa. Quizizz dapat digunakan secara live dan dapat pula digunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran harian, Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Ujian Akhir Semester (UAS) dari rumah.

Berdasarkan permasalahan mitra dan solusi yang ditawarkan, maka rumusan masalah dalam PKM ini adalah “Bagaimana pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi pembelajaran pada portal <https://belajar.id/> - Quizizz dapat meningkatkan kompetensi pedagogi guru?” Pelatihan ini

diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta terkait konsep aplikasi Quizizz, fitur, manfaat dan ketrampilan cara pengoperasiannya serta memanfaatkannya untuk memfasilitasi pembelajaran. Hasil PKM diharapkan dapat menjadi referensi mengenai pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif.

PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan dengan melibatkan mitra SMPN 42 Semarang yang beralamatkan di Jalan Klipang Raya, Tembalang, Semarang. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua tahap yaitu tahap 1 pada tanggal 20 September 2021 dan tahap 2 tanggal 23 September 2021. Mengingat masa pandemi covid-19 yang belum berakhir, kegiatan dilaksanakan melalui media Zoom Meeting. Namun demikian, para peserta berada di satu lokasi yang sama yaitu laboratorium multimedia sekolah dengan tujuan supaya dapat mengakses Zoom Meeting tanpa ada kendala jaringan internet. Pelatihan diikuti oleh semua guru mata pelajaran SMPN 42 Semarang berjumlah 30 orang yang terdiri dari Kepala Sekolah, 17 guru ASN, dan 12 guru non-ASN. Latar belakang guru heterogen dilihat dari segi pengalaman mengajar yaitu guru junior dengan pengalaman mengajar 1 tahun dan guru senior dengan pengalaman mengajar 32 tahun.

Pelatihan dilaksanakan dengan tahapan pembukaan, pre-tes, presentasi materi, post-test, dan penutup. Materi pelatihan yang meliputi konsep literasi digital, aplikasi Quizizz dan fitur-fiturnya disajikan pada tahap 1. Materi pada tahap 2 mencakup manfaat dan prosedur pengoperasian Quizizz. Materi pelatihan dikompilasi dari berbagai sumber baik non-elektronik maupun elektronik. Materi disampaikan melalui media presentasi PowerPoints. Selain itu, materi pelatihan juga dibagikan melalui tautan YouTube <https://youtu.be/jeza9kyizro> agar dapat diakses berulang-ulang oleh peserta dan publik. Untuk memfasilitasi peserta memperoleh penjelasan lebih detil, tim memberikan kesempatan tanya jawab dan diskusi setelah presentasi materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) fokus pada pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran Quizizz sebagai upaya meningkatkan kompetensi pedagogi guru. Hal ini mendukung terwujudnya salah satu kompetensi inti pedagogi guru (Permendiknas No. 16 Tahun 2007) tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Guru yaitu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk memfasilitasi pembelajaran. Selanjutnya pelaksanaan kegiatan dijelaskan pada bagian berikut ini.

Kegiatan pengabdian tahap 1 dilaksanakan hari Senin, 20 September 2021, pukul 09.00 – 12.00 menggunakan Zoom Meeting (<https://bit.ly/zoomPKM1>) dan diikuti oleh 30 guru SMPN 42 Semarang. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang diisi sambutan dan pembukaan secara resmi oleh Kepala Sekolah, Drs. Muhamad Hadi Utomo, M.M., perkenalan oleh tim pengabdian, dan doa.

Untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan awal peserta terkait aplikasi pada portal @belajar.id dan pemanfaatannya serta jenis aplikasi yang sering digunakan oleh peserta, tim menyediakan angket yang sekaligus berfungsi sebagai pre-test. Angket terdiri dari 2 bagian yaitu 1) identitas dan 2) pertanyaan terkait penggunaan aplikasi @belajar.id. Hasil survei awal menunjukkan bahwa masih sedikit aplikasi pada portal @belajar.id yang telah dimanfaatkan oleh guru. Salah satu aplikasi yang juga belum banyak dieksplorasi adalah Quizizz. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan ketrampilan para guru menggunakan Quizizz masih perlu ditingkatkan.

Quizizz merupakan *Web tool* yang memfasilitasi pembuatan kuis interaktif dalam pembelajaran, baik pembelajaran tatap muka (*luring*) maupun jarak jauh berbasis internet (*daring*). Aplikasi Quizizz sebagai salah satu aplikasi asesmen menyediakan beragam soal yang dapat diakses gratis dengan fitur yang dapat digunakan dengan mudah dan praktis oleh guru dan siswa. Quizizz memungkinkan guru untuk menyusun soal atau kuis dan sekaligus mempresentasikannya dan terkoneksi langsung dengan *Google Classroom* atau aplikasi pembelajaran lainnya.

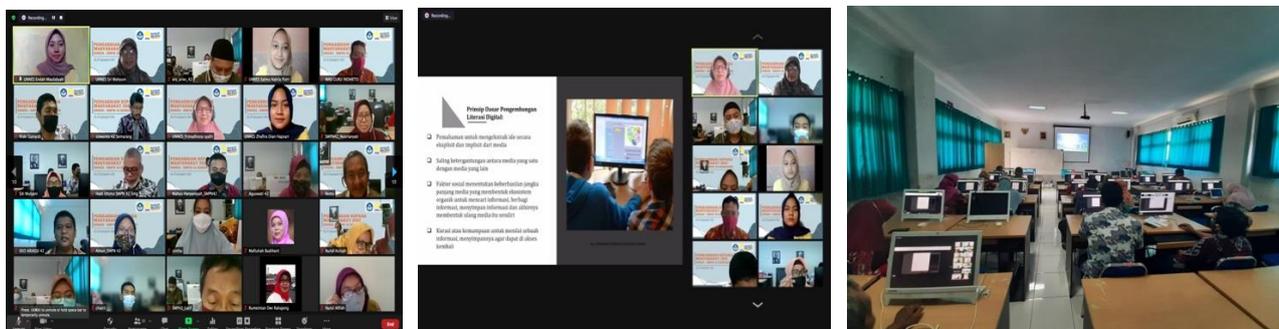
Pelatihan tahap 1 fokus pada pengenalan portal @belajar.id yang mengintegrasikan sedikitnya 45 aplikasi pembelajaran yang dapat diakses melalui akun pembelajaran @belajar.id. Materi selanjutnya adalah materi konsep terkait definisi Quizizz, fitur Quizizz, dan manfaatnya. Media presentasi berupa Power Point Presentations (PPT) disampaikan dengan sistematis dan interaktif sehingga mempermudah pemahaman peserta. Karena kegiatan dilaksanakan secara daring, maka peserta ditempatkan pada laboratorium multimedia sekolah agar dapat mengakses Zoom Meeting dengan lancar. Meskipun sibuk di tengah-tengah waktu para guru melaksanakan penilaian tengah semester (PTS), mereka menyediakan waktu mengikuti kegiatan dengan bersungguh-sungguh. Hal ini dikarenakan peserta menyadari bahwa kegiatan ini merupakan bagian dari pengembangan profesionalisme guru. Para peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan antusias yang dibuktikan peserta tidak hanya mendengarkan/menyimak presentasi tetapi juga mengikuti praktek mengoperasikan aplikasi Quizizz secara langsung. Materi juga dilengkapi dengan video tutorial yang dapat dilihat di kanal YouTube melalui tautan <https://youtu.be/jeza9kyizro> agar dapat digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Berikut ini adalah dokumentasi pelaksanaan kegiatan tahap 1.



Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Tahap 1

Pelaksanaan kegiatan tahap 2 dilaksanakan pada hari Kamis, 23 September 2021, pukul 09.00 – 12.00. Seperti pertemuan tahap pertama, kegiatan pelatihan dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan fasilitas Zoom Meeting (<https://bit.ly/zoomPKM2>). Kegiatan dihadiri oleh 30 guru dan diawali dengan pengantar oleh Kepala Sekolah yang menyampaikan pesan agar para guru mengikuti pelatihan dengan sungguh-sungguh sehingga pasca pelatihan dapat mengaplikasikannya

di kelas masing-masing. Setelah pembukaan, acara dilanjutkan dengan presentasi materi penggunaan aplikasi Quizizz @belajar.id dan fokus pada materi prosedur pengoperasian Quizizz dilanjutkan dengan demo. Tahap demo menampilkan langkah-langkah menggunakan fitur secara detail yang diikuti oleh para peserta. Pemateri Quizizz, Endah Maulidiyah, yang merupakan anggota tim pengabdian memandu peserta mengeksplorasi fitur-fitur Quizizz dan mempraktekkan menyusun kuis. Tahap ini memungkinkan peserta untuk memiliki pengalaman menggunakan aplikasi secara langsung sehingga masalah atau pertanyaan yang muncul selama praktek berlangsung bisa segera disampaikan. Pertanyaan-pertanyaan terkait materi disampaikan pada tahap tanya jawab dan diskusi. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi menyampaikan pendapat atau bertanya mengenai aplikasi Quizizz. Beberapa pertanyaan yang disampaikan oleh peserta terkait penggunaan fitur untuk membuat quiz serta fitur untuk membuat materi. Berikut adalah dokumentasi kegiatan tahap 2.



Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Tahap 2

Pelatihan pengenalan aplikasi @belajar.id dan penggunaan aplikasi Quizizz memperoleh animo yang tinggi dari para guru. Hal ini ditunjukkan dengan kehadiran tepat waktu dan jumlah peserta yang sama dari tahap 1 dan tahap 2. Selain itu, Kepala Sekolah juga menunjukkan sikap yang sangat positif terhadap kegiatan pengabdian ini. Beliau berharap kerja sama UNNES dan Dinas Pendidikan Kota Semarang, dalam hal ini SMPN 42 Semarang terus terjalin di waktu yang akan datang. Antusiasme juga ditunjukkan oleh Kepala Sekolah yang dengan bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pelatihan secara penuh dan aktif mengajukan pertanyaan. Selain itu, Kepala Sekolah sejak awal kegiatan pelatihan telah menyampaikan kepada para guru bahwa pelatihan dan

pendampingan penggunaan aplikasi pada portal @belajar.id ini akan ditindaklanjuti dengan kegiatan pelatihan yang lain untuk menjawab permintaan guru terkait dengan peningkatan profesionalisme guru. Hal tersebut merupakan pendorong bagi para guru untuk mengikuti kegiatan secara maksimal.

Sebagai evaluasi pelaksanaan kegiatan dan untuk mengetahui keberhasilan pelatihan, tim memberikan angket yang sekaligus sebagai post-test kepada peserta pelatihan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menyatakan memperoleh manfaat dari pelatihan ini. Di samping itu, kegiatan PKM mampu meningkatkan kompetensi pedagogi peserta utamanya penggunaan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran. Para peserta juga memperoleh pengetahuan baru terkait berbagai jenis aplikasi yang terintegrasi pada portal @belajar.id.

Terkait dengan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Quizizz, sebagian besar peserta setuju bahwa mereka sudah memahami penggunaan aplikasi Quizizz, sudah mengeksplorasi aplikasi Quizizz dan mengetahui fitur-fiturnya, mampu mengoperasikan aplikasi Quizizz, akan menggunakan aplikasi Quizizz untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas. Mengingat Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk kepentingan asesmen dan membantu guru melaksanakan asesmen secara praktis (Puspitayani dkk., 2020), sebagian besar guru merasa tidak asing dengan aplikasi tersebut. Namun demikian, belum banyak guru yang menggunakannya dalam pembelajaran di kelas masing-masing.

Pada bagian akhir dari kuesioner ini, sebagian besar peserta sangat setuju bahwa mereka akan mengikuti kegiatan pelatihan sejenis di waktu yang akan datang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa para guru memiliki *learning attitude* yang sangat baik. Mereka dapat mengikuti tuntutan pembelajaran abad 21 (*21st century education*) yang mensyaratkan pendidik menguasai teknologi dan menggunakannya untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik (Wijaya dkk., 2016).

Secara umum, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar serta mendapat respon positif dari para guru. Terdapat beberapa hal yang menjadi faktor pendukung keberhasilan kegiatan ini yaitu; 1) soliditas tim pengabdian sehingga mampu mewujudkan usulan PKM menjadi kenyataan; 2) dukungan penuh dari Kepala Sekolah yang menugaskan semua guru mengikuti pelatihan; 3) dukungan penuh dari Kepala Sekolah yang memfasilitasi para guru menggunakan laboratorium multimedia pada saat pelatihan; 4) media pelatihan berupa presentasi dan video tutorial memungkinkan para guru belajar mandiri; dan 5) respon positif dan antusiasme para guru mengikuti pelatihan.

Namun demikian, terdapat sedikitnya tiga hal yang menjadi penghambat yaitu; 1) kondisi pandemi covid-19 yang masih berlangsung tidak memungkinkan tim melakukan pendampingan secara langsung (face to face) dengan peserta; 2) pelaksanaan pelatihan secara daring tidak bisa menangkap respon peserta secara lengkap; 3) waktu kegiatan yang terbatas tidak memungkinkan peserta melakukan demo hasil pelatihan.

PENUTUP

Simpulan

Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Quizizz yang terintegrasi pada portal @belajar.id bagi guru SMPN 42 Semarang dapat disimpulkan sebagai suatu kegiatan yang dapat berkontribusi untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran. Berdasarkan kuesioner, peserta pelatihan menyatakan bahwa hasil pelatihan akan dipraktekkan di kelas masing-masing sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Para peserta menunjukkan respon positif terhadap kegiatan PKM yang ditunjukkan dengan keterlibatannya dalam pelatihan (pengisian pre-test, pelatihan teori dan praktek, dan pengisian post-test) .

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian mengajukan saran berikut: Peserta - tim berharap peserta pelatihan - para guru SMPN 42 Semarang dapat memanfaatkan hasil pelatihan

untuk pembelajaran di kelas sebagai realisasi dari peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi baik sebagai media maupun sumber belajar.

Tim pengabdian – tim berharap agar anggota tim terus belajar untuk meningkatkan kompetensi teknologi sehingga dapat berkontribusi lebih banyak dalam upaya turut mengembangkan ketrampilan abad 21.

Ucapan terimakasih

Akhirnya tim menyampaikan ucapan terimakasih kepada LP2M UNNES atas pendanaan kegiatan pengabdian ini, kepada Kepala Sekolah SMPN 42 Semarang atas kesediaannya untuk bekerja sama dan sebagai mitra, kepada peserta pelatihan – guru SMPN 42 Semarang atas partisipasinya, serta kepada anggota tim atas kerjasamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Efriana, L. 2021. Problems of online learning during Covid-19 pandemic in EFL classroom and the solution. *JELITA: Journal of English Language Teaching and Literature*, 2(1), 38-47.
- Mar'ah N., Rusilowati, A., dan Sumarni, W. (2020). Perubahan proses pembelajaran daring pada siswa Sekolah Dasar di tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Mpungose, C.B. 2020. Emergent transition from face-to-face to online learning in a South African University in the context of the Coronavirus pandemic. *Humanit Soc Sci Commun*, 7(113). <https://doi.org/10.1057/s41599-020-00603-x>.
- Muhroni. 2021. Pengaktifan akun pembelajaran. <https://www.belajar.id/> <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pengaktifan-akun-pembelajaran/>
- Nugroho, S.D. 2021. Kelebihan dan kemudahan menggunakan akun belajar.id <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/12/tingkatkan-akses-layanan-pembelajaran-kemendikbud-lunc>
- Pokhrel, S. dan Chhetri, R. 2021. A literature review on impact of COVID-19 Pandemic on teaching and learning. *Higher Education for the Future*, 8(1), 133-141. <https://doi.org/10.1177/2347631120983481>
- Puspitayani, D.M.A., Putra, I. N. A. J., & Santosa, M.H. 2020. Developing online formative assessment using Quizizz for assessing reading competency of the tenth grade students in Buleleng Regency. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 36-47.

Wijaya, E.Y., Sudjimat, D.A., & Nyoto, A. 2016. Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(2016).

<https://www.scribd.com/doc/36510757/Permen-No-16-Tahun-2007-standar-Kualifikasi-Akademik-Dan-Kompetensi-Guru>