

Quizizz Solusi Belajar dari Rumah (BDR) Mandiri di Masa Pandemi COVID-19

Noviana

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Malang
Corresponding Author: ananovi081@gmail.com

Submitted: February, 2022

Article History
Accepted: November, 2022

Published: November, 2022

Abstrak

Tujuan Best Practice ini adalah mendeskripsikan cara dan hasil pelaksanaan pembelajaran sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui strategi penggunaan aplikasi Quizizz Solusi BDR Mandiri di Masa Pandemi Covid-19. Dalam Best Practice ini strategi yang dilakukan penulis adalah 1) membuat soal Bahasa Indonesia melalui word; 2) membuat soal Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi Quizizz; 3) melatih soal dari aplikasi Quizizz, dan 4) melihat hasil nilai yang diperoleh melalui Penilaian Harian (PH) menggunakan CBT E-Learning madrasah. Berdasarkan nilai yang dihasilkan saat Semester 1 pada Penilaian Harian Tema 1 sampai dengan Tema 5, diperoleh Nilai Minimum 80, Nilai Rata-rata 89, dan Nilai Maksimum 100 dengan Nilai Ketuntasan 100%. Penilaian Harian Tema 6 sampai dengan Tema 9 saat Semester 2, diperoleh Nilai Minimum 80, Nilai Rata-rata 92, dan Nilai Maksimum 100 dengan Nilai Ketuntasan 100%. Penerapan aplikasi Quizizz sebagai instrumen pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilandasi pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan aplikasi game selama pandemi Covid-19, dapat membangkitkan kesadaran belajar dalam proses belajar di rumah (BDR) selama pandemi Covid-19.

Kata kunci: Quizizz; pandemi; Best Practice; BDR

Abstract

The aim of writing this Best Practice is to describe the way and the result of instructional process conducted by Bahasa Indonesia teacher through the application of Quizizz, solution for Independent Learning from home during the pandemic of Covid 19. In this Best Practice the strategy applied by the writer are (1) writing Bahasa Indonesia problems using MS Office Words; 2) writing Bahasa Indonesia problems using Quizizz application; 3) training students with problems in Quizizz application; 4) collecting scores acquired through the Daily Assessment using CBT in Madrasah (school) E-Learning application. Based on scores acquired in 1st semester on Daily Assessment of 1st Theme up to Theme 5, a minimum score of 80, average scores of 89, and a maximum score of 100 with Minimum Mastery Criteria of 100% had been acquired by the students. For Daily Assessment 6th to 9th at the second semester, the students have acquired a minimum score of 80, average scores of 92, and a maximum score of 100 with Minimum Mastery Criteria of 100%. It can be deduced then, that applying Quizizz as an instructional instrument of Bahasa Indonesia, based on guided inquiry learning with the assistance of game application during the pandemic of Covid 19, has successfully evoked students' learning awareness in the independent learning process of Bahasa Indonesia during the pandemic of Covid-19.

Keywords: Quizizz; pandemi; Best Practice; BDR.

PENDAHULUAN

Masa Pandemi Covid-19 membuat pola pendidikan berubah. Semula proses belajar mengajar dilakukan dengan tatap muka. Namun, kini proses belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan internet, serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Untuk mengatasi hal itu, dibutuhkan inovasi, khususnya oleh pihak guru dan madra-

sah dalam memanfaatkan keadaan yang serba terbatas. Tidak kalah pentingnya, peran peserta didik yang harus siap belajar secara mandiri di rumah.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan melalui suatu media sehingga pada intinya pembelajaran merupakan proses komunikasi. Pembelajaran yakni interaksi antara guru dengan peserta

didik melalui media. Guru sebagai penyampai materi pelajaran harus menguasai dasar-dasar dalam berkomunikasi dan mampu mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sanaky (2009) mengatakan keterampilan dasar komunikasi dan keterampilan dasar mengajar sangat terkait dengan desain instruksional. Sedangkan materi desain instruksional berisi penjelasan tentang suatu proses yang sistematis, dilakukan dalam membangun sistem instruksional yang efektif dan efisien, dilakukan oleh seorang pengajar atau siapa pun yang bekerja sebagai perancang instruksional di lembaga pendidikan.

Secara garis besar, berbagai model pengembangan instruksional dan langkah-langkah pengembangan instruksional terdiri dari beberapa tahap, yaitu: (1) mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum, (2) melakukan analisis instruksional, (3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal pembelajar, (4) merumuskan tujuan instruksional khusus, (5) menyusun tes, (6) mengembangkan strategi instruksional, (7) mengembangkan bahan instruksional, (8) mendesain media yang digunakan, dan (9) mendesain dan melakukan evaluasi.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli mengenai definisi pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan peserta didik serta komponen pendukung pembelajaran yang saling mempengaruhi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

Belajar mandiri merupakan proses belajar peserta didik yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri karena ingin mencapai tujuan yang diinginkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mudjiman (2007) belajar mandiri adalah kegiatan belajar aktif yang

didorong oleh niat atau motif untuk menguasai kompetensi tertentu guna mengatasi suatu masalah dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki. Menurut Yamin (2008) belajar mandiri itu berbeda dengan belajar terstruktur, belajar terstruktur lebih mudah dibandingkan dengan belajar mandiri. Belajar mandiri lebih sukar dan dapat dilaksanakan apabila syarat-syarat berikut ini dapat dipenuhi di antaranya adanya masalah, menghargai pendapat peserta didik, peran guru, dan cara menghadapi peserta didik.

Perubahan pola pelaksanaan pembelajaran sampai saat ini masih dilakukannya salah satunya di tingkat Sekolah Dasar. Hal ini tentunya menuntut instansi pendidikan dan pendidik yang bertanggung jawab untuk menerapkan proses pembelajaran yang tepat. Kebijakan yang dikeluarkan pemerintah yaitu Belajar Dari Rumah, bekerja dari rumah, dengan menerapkan physical distancing (jaga jarak) agar Covid-19 tidak semakin merebak diharuskan untuk belajar dengan pola pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh memiliki karakteristik atau ciri khas yang berbeda dengan sistem pendidikan yang diselenggarakan secara tatap muka atau konvensional. Karakteristik tersebut ialah aktivitas fisik pengajar yang dipisahkan dengan pembelajar yang menjadikan keterbatasan proses pembelajaran dikarenakan tiada tatap muka secara langsung (Munir, 2012).

Kenyataan inilah yang menjadi permasalahan di MIN 1 Kota Malang pada awal pemberlakuan BDR. Permasalahan yang dihadapi yaitu, guru tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, peserta didik cenderung jenuh dan sulit belajar

mandiri, tidak ada motivasi dan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut menjadikan alasan materi pembelajari sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu guru harus menjawab tantangan tersebut dengan tindakan nyata.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19, terdapat adaptasi dalam penyelenggaraan kurikulum. Ada 3 opsi pemilihan kurikulum dalam adaptasi pembelajaran, di antaranya: a. tetap menggunakan dan mengacu pada keseluruhan KD dalam Kurikulum 2013 yang tertuang dalam Permendikbud No. 37 tahun 2018; b. menggunakan dan mengacu pada Kompetensi Dasar yang disederhanakan Kepmen No. 719/P/2020 dan SK Balitbang 018/H/KR/2020; c. menggunakan dan mengacu pada Kompetensi Dasar hasil penyederhanaan kurikulum secara mandiri.

Berdasarkan Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Pada poin pertama tersirat kegiatan Belajar Dari Rumah dilaksanakan dengan memperhatikan protokol kesehatan. Kemudian, dijelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan ataupun luar jaringan harus dilaksanakan dengan memperhatikan pedoman yang telah ditetapkan.

Solusi yang penulis lakukan adalah penggunaan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran mandiri (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran). Aplikasi Quizizz sekarang bisa diakses di playstore bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya

mobile friendly. Dengan aplikasi Quizizz, peserta didik akan lebih mudah memahami materi melalui latihan soal-soal yang menarik dan menyenangkan. Peserta didik termotivasi untuk belajar mandiri. Aplikasi Quizizz merupakan sebuah bentuk permainan yang tidak membosankan karena ada bunyi menarik, bahkan suara yang membacakan soal yang tertera, dan mengetahui kunci jawaban apabila terdapat kesalahan dalam pengerjaan.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan tersebut, penulis meyakini bahwa apa yang sudah dilakukan merupakan praktik baik dan diyakini sebagai best practice. Judul yang penulis tulis adalah "Quizizz Solusi BDR Mandiri di Masa Pandemi Covid-19".

Tujuan penulisan Best Practice ini adalah untuk mendeskripsikan 1) Cara penggunaan aplikasi Quizizz dalam upaya BDR mandiri di masa adaptasi kebiasaan baru 2) Hasil penggunaan aplikasi Quizizz dalam upaya BDR di masa adaptasi kebiasaan baru. 3) Sikap siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun manfaat yang dapat diperoleh bagi peserta didik, guru, penulis, dan pembelajaran Bahasa Indonesia dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Bagi Peserta didik, memudahkan peserta didik memahami materi dan belajar soal dengan lebih terarah dan menyenangkan; 2. Bagi Guru, memberikan alternatif strategi pembelajaran mandiri yang menyenangkan peserta didik; 3. Bagi Kepala Madrasah, melalui penulisan ini, dapat memberikan wawasan dan pengalaman belajar untuk proses pembelajaran bagi guru lainnya; 4. Bagi Madrasah, dapat meningkatkan mutu madrasah, saat tenaga pendidik memiliki berbagai strategi pembelajaran yang andal kare-

na proses dan hasilnya telah teruji melalui sebuah pengamatan.

METODE

Metode Penelitian artikel ini menggunakan analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui angket, observasi. Observasi dan pengumpulan data dilakukan selama 2 semester (12 Bulan) yaitu Semester Ganjil dan Genap tahun 2020/2021. Sasaran programnya adalah siswa kelas 6A, 6B, 6C, 6D dan 6E di MIN 1 Kota Malang, total berjumlah 158 siswa. Waktu Penelitian mulai bulan Juli 2020 sampai dengan Juni 2021.

Berdasarkan tujuan yang disusun, selanjutnya penulis menyusun langkah-langkah pemecahan masalah. Adapun langkah-langkah tahapan operasional yang telah disusun sebagai berikut: 1. *Tahap Perencanaan*. Pada tahapan ini dilakukan kegiatan antara lain: 1) Menyusun Langkah-langkah Pembelajaran a) Menyusun Soal di Word b) Migrasi Soal dari Word ke Quizizz. c) Pengerjaan Quizizz. d) Menyusun Instrumen Penilaian Sikap Peserta Didik; 2. *Tahap Pelaksanaan*; dan 3. *Tahap Penilaian*.

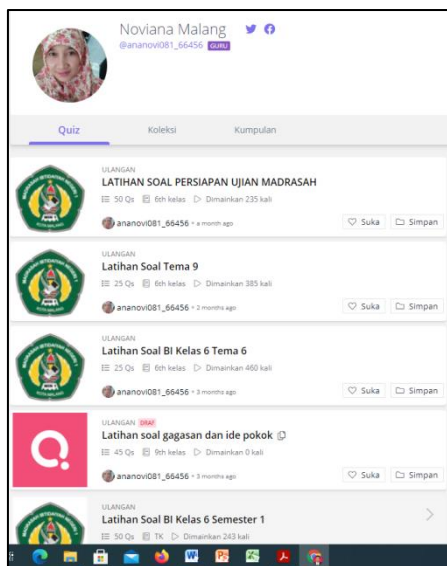
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tahap perencanaan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan panduan Penulis dalam Time Line E-Learning, sebagai berikut: 1) Peserta didik diminta untuk masuk ke E-Learning madrasah dengan menggunakan sesuai dengan username dan password masing-masing. 2) Peserta didik diminta untuk Presensi E-Learning. 3) Peserta didik melihat pada Timeline di E-

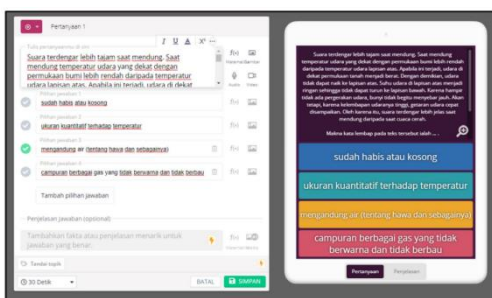
Learning. Pada Timeline terdapat langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. 4) Peserta didik diminta memulai pembelajaran dengan berdoa basmalah. 5) Peserta didik diminta mendownload materi pembelajaran melalui Bahan Ajar di E-Learning. 6) Peserta didik mempelajari Bahan Ajar yang telah didownload. 7) Setelah peserta didik mempelajari materi dari Bahan Ajar, peserta didik mengklik link Quizizz.com yang sudah tertera di Timeline E-Learning. 8) Pada tampilan link Quizizz ada kompetisi dengan teman lain, ada juga yang dapat digunakan untuk belajar mandiri. 9) Pada pertemuan berikutnya, peserta didik melaksanakan Penilaian Harian (PH) melalui CBT E-Learning. 10) Pada saat Penilaian Harian Tema 9 (terakhir), peserta didik dimohon mengisikan kuisioner terkait sikap peserta didik terkait dengan penggunaan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. 11) Peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa hamdalah.

Tahapan selanjutnya adalah menyusun soal berupa tes pilihan ganda. Soal tes pilihan ganda yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pilihan ganda biasa. Penulis menyusun soal berdasarkan materi yang sudah disampaikan menggunakan aplikasi Word. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses perbaikan dan analisis soal yang dibuat. Proses penyusunan soal pada aplikasi Quizizz seperti yang ditunjukkan Gambar 1.



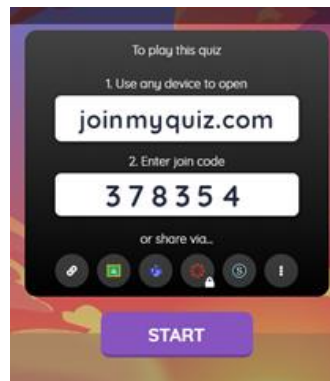
Gambar 1. Proses penyusunan soal dengan aplikasi Quizizz

Migrasi soal dari Word ke Quizizz setelah dilakukan dengan mendaftar di Quizizz untuk membuat akun. Proses penyusunan soal sesuai dengan kisi-kisi yang sudah ditentukan dengan cara copy paste. Proses migrasi soal dari word ke Quizizz ditunjukkan oleh Gambar 2.



Gambar 2. Menyusun soal di aplikasi Quizizz

Setelah proses penyusunan dan pengaturan soal di Quizizz selesai, langkah selanjutnya adalah proses pengerjaan soal oleh peserta didik. Kode soal diberikan oleh guru melalui WA group atau zoom, seperti yang ditunjukkan Gambar 3.



Gambar 3. Gabung Quizizz oleh Peserta didik

Sikap peserta didik terhadap penggunaan Quizizz diukur dengan suatu skala yaitu skala sikap. Skala sikap ini disusun dengan menggunakan Summated Rating Scale atau yang lebih dikenal dengan Skala Likert (skor 1 sampai 4). Skala ini dikembangkan dengan cara menyusun sejumlah pernyataan mengenai suatu obyek sikap, dalam hal ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kisi-kisi kuisisioner seperti pada Tabel 1. Subjek dapat memberi respon dengan menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS) terhadap sejumlah pernyataan yang dikemukakan kepadanya. Kriteria penentuan sikap peserta didik adalah sebagai berikut. Skor 0 - 25: Kurang Skor 26 – 50: Cukup Skor 51 – 75: Baik Skor 76 – 100: Sangat Baik.

Tabel 1. Pelaksanaan pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Nomor Soal
1	Ketercapaian tujuan dari penggunaan Quizizz	1,2
2	Minat peserta didik terhadap penggunaan Quizizz	3,4,5,6,7
3	Sikap peserta didik terhadap penggunaan Quizizz	8,9,10

Pengisian kuisisioner oleh peserta didik dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi Google Form, proses penyusunan kuisisioner dengan aplikasi Google Form. Waktu pengisian kuisisioner setelah peserta di-

dik mengerjakan penilaian harian Tema 9 dengan Quizziz. Link untuk pengisian kuisioner dibagikan setelah peserta didik menyampaikan nilai akhir yang diperoleh pada kegiatan penutup.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid 19 disusun dalam beberapa langkah. Adapun langkah yang dilakukan penulis pada Best Practice ini adalah seperti yang ditunjukkan Tabel 2.

Tabel 2. Pelaksanaan pembelajaran

Tahap	Kegiatan	Instrumen
1	Pembelajaran	RPP, E-Leraning, Whatsapp, Zoom
2	Penilaian pengetahuan	Zoom, Whatsapp, CBT, Quizziz
3	Penilaian sikap	Whatsapp, Google Form

Pada tahap pembelajaran penyampaian materi sesuai dengan RPP yang disusun, dengan kegiatan Orientasi/Aperseps/Motivasi, Kegiatan Inti, Kegiatan Penutup, sebagai berikut: 1) Kegiatan Orientasi/ Aperseps/ Motivasi. a) Presensi E-Learning. b) Informasi Langkah Pembelajaran terdapat di Timeline E-Learning Kelas Informasi E-Learning Kelas c) Kegiatan peserta didik di rumah, mengucapkan basmalah sebelum memulai kegiatan pembelajaran (religius)

2) Kegiatan Inti. a) Peserta didik download materi pembelajaran dari E-Learning. b) Peserta didik belajar mandiri materi pembelajaran yang telah dishare. c) Peserta didik klik link Quizziz.com. d) Peserta didik mencoba berlatih materi dengan mengerjakan soal dari link Quizziz.com

3) Kegiatan Penutup. a) Peserta didik menyampaikan nilai akhir yang telah diperoleh. b) Peserta didik mengisi kuisioner lewat Google Form (pada Tema 9) dengan link yang sudah diberikan. c) Guru memberikan kesempatan bertanya bagi peserta didik melalui

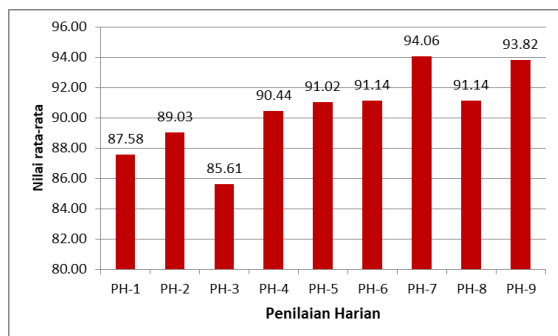
Zoom meeting maupun WA grup.

Tahap penilaian dilakukan setelah siswa melakukan latihan soal dengan menggunakan aplikasi Quizziz, dilanjutkan dengan Penilaian Harian (PH) menggunakan CBT melalui E-Learning Madrasah. Penilaian Harian Tema 1 sampai dengan Tema 9 dilaksanakan setelah materi disampaikan, dan mengerjakan latihan soal dengan aplikasi Quizziz juga sudah dilaksanakan.

Hasil penilaian pengetahuan yang dianalisis adalah nilai Penilaian Harian pada Semester 1 dan 2. Nilai CBT semester 1 meliputi nilai Tema 1 sampai dengan Tema 5, sedangkan Tema 6 sampai dengan Tema 9 ada pada semester 2. Hasil penilaian pengetahuan merupakan nilai dari Penilaian Harian pada masing-masing tema yang diikuti oleh 158 siswa terbagi menjadi 5 kelas, yaitu 6A, 6B, 6C, 6D, dan 6E.

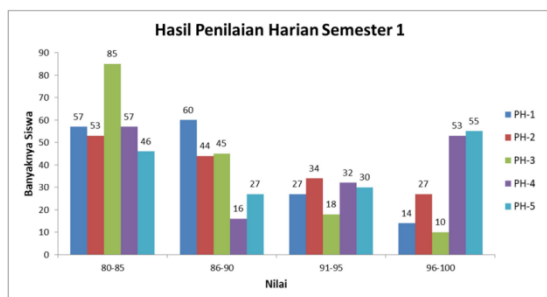
PH 1 adalah Penilaian Harian yang dilaksanakan pada pembelajaran Tema 1, PH 2 adalah Penilaian Harian yang dilaksanakan pada pembelajaran Tema 2, begitu seterusnya. Pelaksanaan Penilaian Harian (PH) Semester 1 dan 2 sudah menggunakan aplikasi Quizziz untuk latihan soal Tema 1 sampai dengan Tema 9. Nilai minimum yang dihasilkan adalah 80, itu artinya seluruh siswa dinyatakan tuntas nilai KKM = 80.

Hasil Penilaian Harian pada setiap tema ditunjukkan oleh Gambar 4. Nilai rata-rata tertinggi pada Penilaian Harian ke-3, yaitu 85. sedangkan yang tertinggi pada 61 Penilaian Harian ke-7 yaitu sebesar 94,06. Sedangkan nilai rata-rata dari Penilaian Harian 1 sampai dengan 9 dapat dihitung, yaitu $(87,58 + 89,03 + 85,61 + 90,44 + 91,02 + 91,14 + 94,06 + 91,14 + 93,82)/9 = 90,43$



Gambar 4. Nilai Rata-rata Penilaian Harian

Frekuensi berdasarkan kelompok nilai Penilaian Harian pada masing-masing semester ditunjukkan oleh Gambar 5 dan 6. Kelompok nilai terendah 80-85 yang paling sedikit perolehannya terjadi pada semester 2 Penilaian Harian Tema 7 yaitu hanya 7 siswa dari 158 siswa. Sedangkan kelompok nilai tertinggi 95-100 paling banyak perolehannya terjadi pada semester 1, Penilaian Harian Tema 5 yaitu 55 siswa dari 158 siswa.



Gambar 5. Frekuensi Penilaian Harian Semester 1 dan 2

Sikap siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai instrumen pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh pada akhir pembelajaran Tema 9. Penyebaran kuisioner un-

tuk menilai sikap siswa menggunakan Google Form, adapun hasil analisisnya ditunjukkan oleh Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Sikap Peserta Didik

Pertanyaan	Kategori
Menggunakan media Quizizz membantu dalam memahami gambaran umum pelajaran	Sangat Baik
Menggunakan media Quizizz dalam belajar Bahasa Indonesia membantu mengingat materi yang disampaikan dalam pembelajaran	Sangat Baik
Menggunakan aplikasi Quizizz membuat semakin bersemangat	Sangat Baik
Menggunakan aplikasi Quizizz membuat perasaan senang	Sangat Baik
Menggunakan aplikasi Quizizz menumbuhkan motivasi belajar	Sangat Baik
Menggunakan aplikasi Quizizz meningkatkan perhatian	Sangat Baik
Menggunakan aplikasi Quizizz meningkatkan semangat berkompetisi	Sangat Baik
Menggunakan aplikasi menumbuhkan dan merangsang untuk berpikir kritis	Sangat Baik
Menggunakan aplikasi Quizizz meningkatkan semangat untuk belajar lebih giat	Sangat Baik
Menggunakan aplikasi Quizizz menumbuhkan semangat semangat dan semakin tertantang untuk mengerjakan soal	Sangat Baik

Pembahasan

Dari hasil penilaian pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz pada latihan soal, dapat berpengaruh pada hasil Penilaian Harian yang dilaksanakan dengan menggunakan CBT E-Learning madrasah. Hal ini berarti tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan semakin baik dengan penggunaan aplikasi Quizizz.

Proses pembelajaran selama belajar di rumah masa pandemi COVID-19 dengan menggunakan Quizizz, berhasil membangkitkan kesadaran semangat belajar. Penulis juga dapat membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang menarik dan membangkitkan semangat, serta kesadaran peserta didik untuk belajar di rumah.

Penerapan aplikasi Quizizz sebagai instrumen pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilandasi pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan aplikasi game selama pandemi Covid-19, dapat membangkitkan kesadaran belajar dalam kehidupan belajar di rumah (BDR) selama pandemi Covid-19. Terjadi perubahan perilaku peserta didik melalui kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan diskusi. Hal itu sesuai dengan pendapat Hamalik (2011) bahwa pembelajaran yang baik harus mampu mengantarkan peserta didik berubah perilaku menjadi lebih baik.

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi baru. Fitur-fitur menarik yang dimiliki aplikasi Quizizz bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, di antaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat kuis yang dikerjakan oleh peserta didik dengan cara join dengan kode yang tersedia. Peserta didik melakukan join dengan cara membuka aplikasi Quizzizz.com dan memasukkan kode permainan beserta nama mereka serta dapat digunakan tanpa bantuan proyektor karena pemain melihat opsi pertanyaan dan jawaban di layar mereka sendiri. Urutan pertanyaan dia-cak untuk setiap peserta didik, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk menyontek (Chaiyo dan Nokham, 2017).

Oleh karena itu, aplikasi Quizizz direko-

mendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran di rumah karena dapat meningkatkan kesadaran belajar dalam kehidupan masa pandemi Covid-19. Selain itu, terjadi perubahan perilaku peserta didik sesuai dengan karakter bangsa yang sadar pentingnya pemahaman agar tetap belajar, meskipun di rumah.

Best Practice ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu, yaitu: 1) Azizah, (2021), 2) Pamungkas (2020), 3) Kinanti dan Subagio (2020), 4) Hidayati (2020) yang secara umum menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dinyatakan valid atau layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran berikutnya, rencana tindak lanjut yang dapat dilaksanakan sebagai berikut: a) Aplikasi Quizizz dapat digunakan dalam pembelajaran berbagai bidang studi, sehingga aplikasi ini tidak terbatas pada bidang studi Bahasa Indonesia saja; b) Aplikasi Quizizz dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan sebagai alternatif pembelajaran daring.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang sudah dilakukan penulis, pada Best Practice ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penerapan aplikasi Quizizz dalam memotivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dilakukan dengan cara sebagai berikut: a) Merencanakan atau menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran; b) Penyusunan soal latihan game Quizizz semenarik mungkin melalui www.Quizzizz.com dan penyusunan durasi mengerjakan; c) Membagikan kode

bermain lewat grup kelas atau masuk dengan link join.Quizizz.com.

2) Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai instrumen pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan penilaian pengetahuan dan sikap. Hasil Penilaian Harian Tema 1 sampai dengan Tema 9 rata-rata 90,34 dengan nilai ketuntasan 100%; 3) Sikap siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai instrumen pembelajaran Bahasa Indonesia dalam katagori sangat baik pada setiap aspek yang diamati.

Saran yang dapat penulis sampaikan berdasarkan Best Practice ini sebagai berikut:

1. Guru dapat menerapkan aplikasi Quizizz karena pembelajaran yang baik harus mampu mengantarkan siswa berubah menjadi lebih baik; 2. Kepala Madrasah dapat menyampaikan kepada guru lain, bahwa dalam proses pembelajaran dapat menggunakan aplikasi Quizizz sehingga dapat meningkatkan kesedaran belajar siswa dalam kehidupan masa pandemi Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, B. (2009). *Pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik*. Bachelor Thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In 2017 *International Conference on Digital Arts, Media, and Technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). IEEE.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mudjiman H (2007). *Belajar Mandiri (Self-Motivated Learning)*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press
- Hidayati, N. (2020). Metode Infografis dalam Trigonometri Melalui Pembelajaran Daring Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*. 1(2), 41-53.
- Kinanti, D., dan Subagio, M. (2020). Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya*. 8(3), 539-548
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Jurnal Ilmiah Majalah Lontar Universitas PGRI Semarang*. 32(2).
- Yamin, M. (2009). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.