

<b>VOLUME 8</b>	<b>NOMOR 2</b>	<b>NOVEMBER 2022</b>
-----------------	----------------	----------------------

## **APLIKASI QUIZIZZ PENGGERAK MOTIVASI DAN KOMPETISI SISWA KELAS VIII SMP UNTUK MERAHAI KKM PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Siti Sri Jayati  
**SMPN 1 Kasihan, Bantul, Yogyakarta**  
 Surel: [jayatiss67@gmail.com](mailto:jayatiss67@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menerapkan aplikasi Quizizz untuk mencapai motivasi dan kompetisi yang tinggi para siswa SMP Kelas VIII untuk meraih Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kasihan dengan subjek penelitian sejumlah 30 siswa. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2022. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan analisis dokumen. Analisis dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pengerjaan soal-soal dengan aplikasi Quizizz diperoleh data rerata jawaban benar untuk Tahap I Quiz Teks Ulasan Awal mencapai 78%; untuk Tahap II Quiz Teks Ulasan Lanjut mencapai 88,67%; untuk Tahap III Quiz Ulasan Akhir mencapai 93,33%. Rerata ketiga tahap tersebut adalah 86,67%. Dengan demikian, angka tersebut telah mencapai bahkan melebihi KKM Bahasa Indonesia 75. Rerata skor pada tiga tahap menunjukkan bahwa pada Quiz Ulasan Awal 3.233,00; Quiz Ulasan Lanjut 3.831,00; Quiz Ulasan Akhir mencapai 4.379,67. Skor menunjukkan angka semakin meningkat. Berdasarkan data tanggapan para siswa melalui WA dan Google Form tanggapan termotivasi dan sangat termotivasi mencapai 93,33%; dan jiwa berkompetisi tinggi dan sangat tinggi mencapai 70,00%. Selain itu, para siswa memiliki rasa senang, ingin mengerjakan soal-soal dengan quiz lagi, menyetujui jika aplikasi Quizizz disarankan diterapkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada waktu selanjutnya.

**Kata Kunci:** Aplikasi Quizizz, Motivasi, Kompetisi

### **ABSTRACT**

*This study aims to apply the Quizizz application to achieve high motivation and competition for SMP Class VIII students to achieve the Minimum Completeness Criteria (KKM). This research was conducted at SMPN 1 Kasihan with a total of 30 students as research subjects. The time of the research was carried out in June 2022. The data collection technique was by observation and document analysis. The analysis was carried out quantitatively and qualitatively. The results showed that in working on the questions using the Quizizz application, the average correct answer data for Phase I Quiz Initial Review Text reached 78%; for Phase II of the Advanced Review Text Quiz reached 88.67%; for Stage III Final Review Quiz reached 93.33%. The average of the three stages is 86,67%. Thus, this figure has reached and even exceeded the Indonesian KKM of 75. The average score in the three stages shows that on the Initial Review Quiz 3,233.00; Advanced Review Quiz 3,831.00; Final Review Quiz reached 4,379.67. The score shows the number is increasing. Based on the data from the students' responses via WA and Google Form, the responses were motivated and highly motivated, reaching 93.33%; and the spirit of competition is high and very high reaching 70,00%. In addition, the students felt happy, wanted to work on the questions with quizzes again, agreed if the Quizizz application was recommended to be applied for learning Indonesian at the next time.*

**Keywords:** Quizizz Application, Motivation, Competition

## **PENDAHULUAN**

Era yang supercanggih saat ini adalah suatu tantangan bagi pendidik untuk dapat tetap eksis mengelola peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan zamannya. Tentu yang dimaksud zaman di sini adalah yang berdampak baik bagi peserta didik sebagai generasi

muda harapan suatu bangsa. Demikian juga bagi peserta didik, pada zaman yang supercanggih ini tentu harus ada jiwa senang belajar dan memiliki kompetisi yang sehat dalam proses pembelajaran untuk termotivasi meraih prestasi yang tinggi.

Pasal 2 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Berikutnya pada Pasal 3 ditegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk membentuk manusia (peserta didik) yang cakap dan kreatif menurut hemat penulis diperlukan upaya dari guru untuk memfasilitasi sehingga peserta didik memperoleh cara untuk meraih karakter tersebut.

Nana Syaodih Sukmadinata (2010:5) menyatakan bahwa dewasa ini dunia kita ditandai oleh perubahan-perubahan yang sangat cepat dan bersifat global yakni akibat dari perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat cepat, terutama bidang komunikasi dan elektronika yang mengakibatkan revolusi informasi. Seluruh informasi hampir mengenai semua aspek kehidupan dari mana pun terhimpun, terolah, tersimpan, dan tersebar. Sesuai dengan pernyataan tersebut, dalam pembelajaran di sekolah berbagai metode ditawarkan terhimpun, terolah, tersimpan, dan tersebar dalam aplikasi *handphone* kita yang saat ini merupakan sumber informasi utama bagi hampir setiap orang. Sesuai dengan pernyataan pakar tersebut penulis berpendapat bahwa aplikasi *Google Form*, *Google Classroom*, *Canva*, *Kahoot*, *Quizizz*, dan lainnya dapat mudah kita aplikasikan pada peserta didik di sekolah.

Pembelajaran di sekolah dalam kehidupan sehari-hari jika dilaksanakan secara monoton akan menimbulkan kebosanan bahkan kejenuhan. Hal ini tentu akan selalu dihindari oleh para guru atau pendidik. Pertanyaan terkait dengan bagaimanakah membuat para siswa senang dan termotivasi dan mau berusaha berprestasi yang baik dalam belajar selalu ingin dicoba dijawab sebagai alternatif solusinya.

Berdasarkan Dede Rosyada (2021:1) pada artikel "Kompetensi 4C untuk Manusia Indonesia Masa Kini" dan Andi Faisal (2022:1) pada artikel dengan judul "Pembelajaran Abad 21" diperoleh informasi bahwa pada era revolusi industri pendidikan ditandai pencapaian kompetensi 4C (*critical thinking and problem solving, collaboration, communication, creativity and innovation*). Menurut hemat penulis, untuk mewujudkan pembelajaran pada era industri ini terutama kompetensi komunikasi, kreativitas, dan inovasi, guru sangat tepat apabila mau mencoba menerapkan pembelajaran dan penilaian dengan quiz. Dengan quiz para siswa dilatih untuk berpikir cepat, tetapi harus tepat agar diperoleh skor yang tinggi. Karakter kreatif bisa terjadi pada pembelajaran ini karena jika terjadi kesalahan dalam menjawab, siswa bisa mengerjakan ulang (ini dilakukan oleh siswa yang paham aplikasinya sehingga butuh kreativitas berpikir). Bagi guru dalam menyiapkan soal-soal quiz butuh jiwa kreatif dan inovatif karena guru tentunya harus belajar terlebih dahulu untuk melakukan kreativitas dan inovasi dalam membuat soal-soal dalam quiz. Jadi, pembelajaran dan penilaian melalui quiz sangat mendukung siswa dan guru menuju era industri 4.0 era abad 21.

Selain itu, dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dipaparkan bahwa kurikulum tersebut merupakan satu wujud reformasi pendidikan yang memberikan otonomi pada sekolah untuk mengembangkan kurikulum sesuai potensi dan kebutuhan sekolah, E. Mulyasa (2010:21). Dengan adanya pernyataan demikian dapat diartikan bahwa guru diberikan tempat untuk melakukan kreativitas dalam pembelajaran. Dengan demikian KTSP masih sangat relevan dengan era abad 21.

Aplikasi *Quizizz* yang ditawarkan di *Google Chrome*, menurut hemat penulis, secara rasional dapat membantu para siswa dalam belajar yang menyenangkan dan memotivasi mereka untuk berkompetisi meraih nilai yang lebih tinggi. Raihan nilai tinggi dipandang baik karena dalam aplikasi pengerjaan soal-soalnya juga dibatasi waktu. Jadi, para siswa harus berdisiplin mengelola waktu.

Pelaksanaan aplikasi *Quizizz* ini lebih baik dilaksanakan di dalam kelas. Pembelajaran dalam pertemuan di kelas menurut Glaser dalam Hendy Hermawan (2006:23) menyatakan bahwa dapat membentuk tanggung jawab sosial, saling membantu, dan saling memerhatikan satu sama lain. Dalam kaitannya dengan bermain quiz yang diselenggarakan di kelas dengan melibatkan seluruh siswa dalam mengerjakan soal quiz akan menambah keberhasilan belajar. Dalam mengerjakan soal quiz ini apabila ada kesulitan terkait dengan penggunaan aplikasi akan memungkinkan siswa satu menolong siswa lainnya. Begitu pula tentang pemakaian kuota internet. Bisa dipakai bersama-sama. Guru dapat memonitor proses dan hasil keseluruhan dalam pembelajaran. Setelah mengerjakan soal dengan quiz dapat dilakukan refleksi, pemberian komentar, dan masukan melalui *WA*, atau *Google Form*.

Tika Hatika (2010:30-31) menjelaskan ada beberapa jenis penilaian dalam Bahasa Indonesia di antaranya adalah penilaian global/holistik dan penilaian spesifik/analitis. Relevansi kedua jenis penilaian ini adalah di dalam quiz langsung dapat diperoleh melalui aplikasi. Para siswa dapat mengetahui nilai secara global maupun spesifik terkait dengan hasil pekerjaannya menjawab soal. Setiap berquiz dapat diketahui data secara keseluruhan siswa dan data per siswa yang mengerjakan soal dengan aplikasi *Quizizz*. Dengan demikian, ada dua keuntungan penilaian melalui aplikasi *Quizizz* ini. Akurasi pekerjaan secara umum, kejuaraan, serta data spesifik per siswa ditampakkan pula.

Berdasarkan karakter tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Seperti yang telah diuraikan, quiz atau kuis adalah salah satu metode untuk mengaktifkan siswa agar berpikir cepat dan tepat. Kuis dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* bermakna ujian lisan atau tulis secara singkat. Selain itu, kuis juga diartikan sebagai acara hiburan di radio atau televisi yang berupa perlombaan adu cepat menjawab pertanyaan, cerdas cermat, Anton M. Moeliono (1993:471). Pada penelitian ini kuis atau quiz diartikan sebagai adu cepat menjawab pertanyaan yang dilakukan melalui aplikasi *Quizizz*.

Berdasarkan studi terkait dengan penelitian terdahulu, dalam tulisan Unik Hanifah Salsabila, dkk., (2020:163) yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA" diperoleh pemikiran bahwa aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran di antaranya terkait dengan: (1) Perhatian siswa dalam menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran; (2) Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri; (3) Keaktifan, bertanya, maupun mengevaluasi; (4) Ketelitian siswa terhadap soal, manajemen waktu. (5) Ketenangan mengerjakan soal atau kuis.

Dengan keterangan paparan tersebut, media aplikasi *Quizizz* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam pelajaran bahasa tentu sangatlah cocok karena bahasa adalah media komunikasi yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia, dan tentunya juga bagi para siswa.

Yulia Isratul Aini (2019:1) pada tulisannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu”, pada bagian abstraknya menyebutkan bahwa belajar dengan pemanfaatan teknologi dengan aplikasi *Quizizz* ini menyenangkan, menantang, interaktif, dan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreativitas pendidik. Dengan uraian ini betapa pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* sebaiknya untuk diaplikasikan kepada para siswa, di dalam kelas secara kombinasi daring dan luring.

Dalam penelitian yang dilaksanakan terdahulu tersebut menurut pengamatan penulis masih ada yang perlu dilengkapi terkait dengan aplikasi *Quizizz* pada para siswa. Aplikasi yang dirancang guru sendiri sebagai kreator pembelajaran menurut hemat penulis sangat dibutuhkan sebagai pelengkap penelitian dalam dunia pendidikan saat ini. Hal ini sesuai dengan Yulia Isratul Aini (2019:4) yang juga menjelaskan tentang guru sebaiknya sebagai kreator dalam membuat quiz.

Mishbah Ulhusna (2021:158) dalam jurnal yang berjudul “Sosialisasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi” menjelaskan bahwa *Quizizz* merupakan salah satu media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik atau pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan bisa menambah minat dan semangat belajar peserta didik akan materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital. Dari pernyataan tersebut dapat kita simpulkan bahwa *Quizizz* adalah media online yang dapat digunakan untuk latihan soal-soal dalam mata pelajaran yang dapat menambah minat atau semangat.

Dari uraian penelitian terdahulu tersebut, kita semakin yakin bahwa guru diberi amanah bertugas mendesain pembelajaran agar tidak terjadi kebosanan dan kejenuhan. Peneliti mencoba menerobos kemonotonan dalam belajar tersebut dengan memanfaatkan alat komunikasi *handphone (hp)* dengan lebih efektif untuk belajar meningkatkan motivasi dan kompetisi dalam meraih kompetensi para siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut hemat peneliti, sebagai guru sangat tepat untuk mencoba pembelajaran dengan metode quiz berbantuan aplikasi *Quizizz* yang ada secara *online* dan secara umum di *hp* para siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kasihan, di Kelas VIII E, Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian dilakukan pada 30 siswa, pada Semester 2, yakni bulan Juni 2022.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan/ observasi dan menggunakan dokumen. Hal ini sesuai dengan Lexy J. Moleong (2017: 157) atau (2014: 157). Observasi dilakukan oleh Guru di dalam kelas pada para siswa terkait dengan kesungguhan, motivasi, kompetisi, dan kemandirian para siswa dalam mengerjakan soal-soal. Observasi juga dilakukan pada proses dan hasil pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz*. Data skor dan data persentase jumlah benar dianalisis untuk dibuat kesimpulan penelitian.

Begitu juga data pada *Google form* terkait dengan tanggapan para siswa tentang perasaan, motivasi, serta kompetisi.

Data diolah dengan model Miles dan Huberman dalam David Hopkins dalam Achmad Fawaid (2011: 238) yakni analisis data berupa reduksi data, tampilan data, lalu penarikan kesimpulan/verifikasi. Metode dalam pelaporan penulisan penelitian ini adalah metode deskriptif. Peneliti menerapkan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran sesuai dengan fasilitas dari *Google Chrome*. Hasil pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* dipaparkan secara deskriptif. Demikian juga tanggapan refleksi siswa yang terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan melalui *WA* dan *Googleform* dipaparkan secara deskriptif.

Aplikasi *Quizizz* diterapkan pada para siswa SMP Negeri 1 Kasihan Kelas VIII sesuai yang peneliti ampu. Aplikasi ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yakni untuk meningkatkan motivasi belajar dan juga jiwa berkompetisi para siswa dalam menyelesaikan soal-soal teks ulasan.

E. Kosasih (2017:163-166) dalam Buku Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs menjelaskan bahwa teks ulasan adalah teks yang menilai kelebihan dan kekurangan suatu buku atau karya seni. Teks ulasan memiliki struktur: identitas karya, orientasi, sinopsis, analisis, evaluasi, dan rekomendasi. Teks ulasan ini perlu dipahami agar dapat dipraktikkan oleh para siswa.

Dalam aplikasi ini soal dibuat jenis pengetahuan disesuaikan dengan materi yang ada pada buku pegangan para siswa. Soal dapat dibuat dengan praktis, tidak membutuhkan waktu yang banyak. Kita bisa menuliskan soal yang mudah, sedang, dan sulit. Jadi, bisa yang *low order thinking skill (LOTS)* yakni tingkat mengingat dan pemahaman maupun yang *high order thinking skill (HOTS)* yakni tingkat analisis dan evaluasi. Soal-soal tersebut dikemas untuk jawaban yang cepat, namun juga harus tepat. Selain itu, didesain yang menyenangkan dan kompetitif. Untuk soal pada taraf pengenalan lebih baik soal mengingat dan pemahaman lebih dahulu.

Aplikasi *Quizizz* soalnya mudah dibuat. Banyak *youtube* yang kontennya terkait dengan cara-cara membuat *Quizizz*. Pilih salah satu dan ikuti petunjuknya. Ketika soal sudah dikemas dalam *Quizizz*, segera simpan. Jadilah *Quizizz* kita yang dapat dimainkan kapan saja. Pada saat diterapkan pada para siswa tinggal klik mainkan, lalu muncul kode quiz sebagai cara siswa masuk dalam *Quizizz*. Dalam aplikasi ini akan muncul musik-musik pengiring dalam menjawab soal serta bisa dikemas gambar-gambar yang mengiringi. Hal seperti ini diharapkan dapat membuat para siswa senang dalam belajar. Jangan lupa siapkan akun kita saat membuat (bagi guru) atau menjawab soal (bagi para siswa).

Soal quiz bisa dibuat bertahap. Untuk soal teks ulasan, persuasi, fiksi dan nonfiksi para siswa kelas VIII tingkat Sekolah Menengah Pertama semester 2 sebagai persiapan Penilaian Akhir Tahun (PAT) misalnya, bisa didesain dengan cara teks ulasan 3 tahap, teks persuasi 3 tahap, fiksi nonfiksi 3 tahap. Soal pada tahap itu misalnya diberi nama soal ulasan awal, soal ulasan lanjut, serta soal ulasan akhir. Demikian juga untuk persuasi dengan nama soal persuasi awal, persuasi lanjut, dan persuasi akhir. Selanjutnya, soal fiksi dan nonfiksi awal, fiksi dan nonfiksi lanjut, serta fiksi dan nonfiksi akhir.

Soal bisa dikemas dengan jumlah yang sedikit saja agar tidak terjadi kecapekan dalam ber-*Quizizz*. Misal masing-masing tahap lima soal. Soal dari yang mudah menuju yang sulit. Dari tiga materi tersebut jika ketiga tahap masing-masing 5 soal, berarti dapat dikemas 45 soal. Apabila materi tersebut termasuk dalam Penilaian Akhir Tahun misalnya, tentu bisa

digunakan untuk persiapan tes tersebut. Persiapan tes dengan aplikasi *Quizizz* diharapkan dapat menyenangkan dan membuat para siswa memiliki semangat dan jiwa berkompetisi yang transparan/tampak nyata, dinamis, dan sehat.

Selain itu, jiwa semangat dan kompetitif dapat dibentuk dengan cara misal tiap tahap diberi waktu sepuluh menit. Selama sepuluh menit, semua siswa --misal 30 anak-- diberi kesempatan untuk mendapatkan skor yang tertinggi. Siswa bisa juga mengerjakan soal dengan teknik permainan berkali-kali selama belum diakhiri oleh pembuat quiz dalam hal ini guru. Selain itu, bisa juga siswa diberi kesempatan mengerjakan dua kali yang waktunya diatur oleh guru. Skor para siswa dan kejuaraan dapat diketahui para siswa secara langsung setelah guru mengakhiri quiznya. Lalu, untuk melihat jiwa kompetisi mereka, mereka disuruh mengulang lagi. Jiwa berkompetisi mereka dapat lebih diketahui pada hasil skor quiz mereka setelah diulang. Selain berdasarkan pengamatan di kelas terkait dengan kondisi semangat para siswa dalam mengerjakan soal, data perolehan jawaban benar atau pencapaian skor menunjukkan kondisi motivasi dan kompetisi tersebut. Selanjutnya, data berikutnya dapat dijaring melalui *WA* atau *Google form* terkait dengan tanggapan siswa terhadap proses penggunaan aplikasi *Quizizz*. Jika persiapan PAT bisa dilatih dengan *Quizizz*, untuk Penilaian Akhir Semester atau PAS tentu juga demikian.

Selain untuk persiapan tes, kita juga dapat mengambil manfaat sebagai Penilaian Harian. Dalam tiap-tiap tahap *Quizizz* bisa juga kita mengajak para siswa untuk merefleksi pembelajaran. Para siswa disuruh mengirim refleksi melalui *WhatsApp* atau *Google Form* pribadi buatan guru. Di dalam refleksi, para siswa diajak mengungkapkan perasaan yang muncul setelah mengerjakan soal dengan *Quizizz*, apakah senang, berdebar, atau puas, dan lain-lainnya sesuai pikiran dan perasaan mereka. Siswa diberi kebebasan dalam menyampaikan pendapatnya. Bisa juga ditanya semangatnya dalam menyelesaikan soal quiz. Selain itu, bisa disuruh melaporkan skor hasil bermain quiznya (walaupun kita sebagai guru bisa melihat pada rekaman permainan melalui aplikasi). Untuk menanyakan proses bermain quiz selanjutnya, dapat ditanyakan tindak lanjutnya setelah memperoleh skor tersebut. Di sini kita menggali cara berpikir anak yang tepat dalam menghadapi masalah. Harapan kita para guru, para siswa bisa cakap, kreatif, dan mandiri. Hal tersebut seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional negara kita.

Sekali lagi, dengan belajar sekaligus bermain pada aplikasi *Quizizz* untuk menyelesaikan soal-soal pelajaran, diharapkan dapat memotivasi, mendidik para siswa berperilaku cakap, mandiri, kompetitif, sehat sekaligus senang dalam belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Membuat Soal Quiz dengan Aplikasi *Quizizz*

Pada saat sebelum mengerjakan soal melalui aplikasi *Quizizz*, para siswa diberi tahu terlebih dahulu secara langsung atau melalui Grup *WA* di kelas yang kita ampu. Pemberitahuan bisa disampaikan sehari sebelum pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz*. Hal tersebut dilakukan agar mereka belajar dan menyiapkan kuota *hp* dan mengunduh aplikasi untuk yang belum punya. Para siswa diharapkan belajar terlebih dahulu. Berikan kisi-kisi soal untuk para siswa agar diperoleh hasil yang maksimal.

Guru menyiapkan soal-soal di *file Microsoft Word*. Guru menyiapkan atau memindahkan soal dari *file Microsoft Word* ke dalam aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* dibuka melalui *Google Chrome*. Buka akun yang telah kita miliki. Ingat *passwordnya*. Klik akun kita,

klik di pencarian google <https://quizizz.com/admin>. Klik enter, klik buat quiz baru, beri nama judul quiz, pilih bahasa misal *world language*, klik berikutnya, klik pengaturan, tambahkan gambar dengan cara *download* dari file kita yang ada di komputer (dilakukan jika diperlukan untuk menambah tampilan *Quizizz*), pilih bahasa, pilih umur misal 11 th ke 12 th, pilih *public visible to ever*, klik simpan. Lalu, klik soal pilihan ganda. Ketik soal di tampilan layar. Berikan pilihan jawaban misal ada empat pilihan jawaban (diisi semua), lalu klik pilihan jawabannya, lalu simpan. Soal dapat dipindahkan juga dari *file* yang ada di komputer. Setelah simpan buat soal kedua atau berikutnya sesuai yang kita rencanakan. Cara membuat soal kedua adalah setelah menyimpan yang pertama, klik buat pertanyaan baru. Untuk pengaturan waktu dalam menjawab soal di *Quizizz* biasanya 30 detik, atau 1 menit, atau pilih lainnya di aplikasi tersebut. Misal soal yang kita rencanakan 5, maka setelah soal kelima kita klik *simpan*.

Contoh soal Tahap I Quiz Teks Ulasan Awal yang didesain oleh Guru

1. Teks Ulasan adalah .... suatu karya  
Jawaban pilihan (mengkritik, memuji, menilai, menghafal)  
Kunci : menilai.
2. Teks Ulasan adalah ....  
Jawaban pilihan (hanya mengulas segi kebaikan karya, mengulas kegiatan penulis suatu karya, hanya mengulas kelemahan suatu karya, mengulas kebaikan dan kekurangan suatu karya)  
Kunci : mengulas kebaikan dan kekurangan suatu karya.
3. Yang bukan identitas buku ...  
Jawaban pilihan (judul, tebal buku, penulis atau pengarang, keluarga pengarang)  
Kunci : keluarga pengarang.
4. Orientasi buku adalah ...  
Jawaban pilihan (ringkasan isi, saran-saran, gambaran umum, rekomendasi untuk pengarang).  
Kunci : gambaran umum.
5. Analisis buku adalah ...  
Jawaban pilihan (menilai buku, meringkas isi, menguraikan unsur buku, mencatat isi penting)  
Kunci : menguraikan unsur buku.

Contoh soal Tahap II Quiz Teks Ulasan Lanjut yang didesain oleh Guru

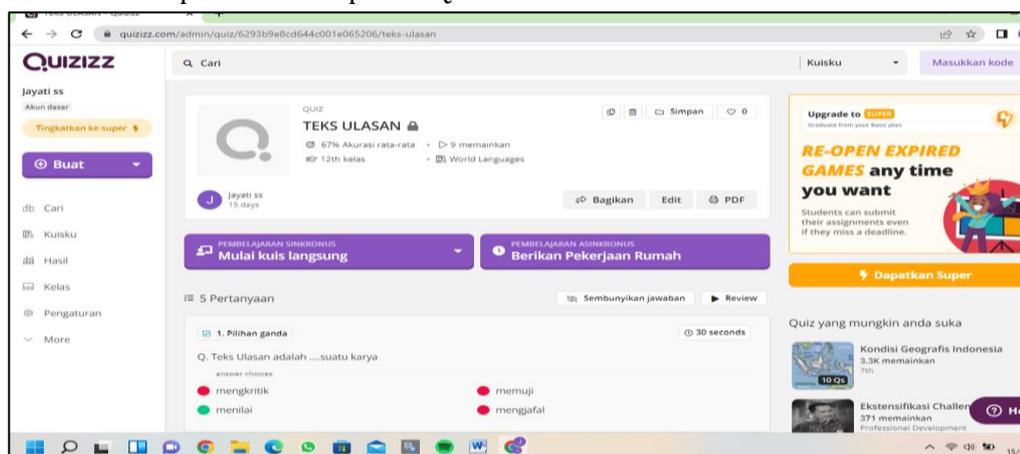
1. Buku Laskar Pelangi cukup baik karena mengajak gigih berjuang.  
Jawaban pilihan (orientasi, sinopsis, evaluasi, rekomendasi).  
Kunci : evaluasi.
2. Kata kerja mental ...  
Jawaban pilihan (merenung, menulis, membaca, berolah raga)  
Kunci : merenung.
3. Kata kerja material....  
Jawaban pilihan (berdandan, yakin, memikirkan, berperasaan)  
Kunci : berdandan.
4. Konjungsi kausatif ...  
Jawaban pilihan (jika, tetapi, dan, karena)  
Kunci : karena.

5. Konjungsi temporal, kecuali ...  
Jawaban pilihan (ketika, lalu, saat, seperti)  
Kunci : seperti.

Contoh soal Tahap III Quiz Teks Ulasan Akhir yang didesain oleh Guru

1. Konjungsi perbandingan, kecuali....  
Jawaban pilihan (lalu, bagai, seperti, ibarat).  
Kunci : lalu.
2. Konjungsi penguatan ....  
Jawaban pilihan (ketika, ialah, bahkan, melainkan)  
Kunci : bahkan.
3. Konjungsi penerang....  
Jawaban pilihan (meskipun, laksana, akan tetapi, ialah)  
Kunci : ialah.
4. Aku, dan Farhan, serta Nina berekreasi. Konjungsi yang dominan ...  
Jawaban pilihan (penambahan, pertentangan, perbandingan, penerang)  
Kunci : penambahan.
5. Penanda keterangan tempat, ...  
Jawaban pilihan (yang, di, karena itu, maka)  
Kunci : di.

Contoh tampilan soal di aplikasi *Quizizz*



**Gambar 1. Contoh tampilan soal di aplikasi Quizizz yang akan dijawab para siswa Kelas VIII E**

Untuk membuka lagi *Quizizz* yang sudah ada di kepemilikan kita adalah dengan cara masuk ke <https://quizizz.com/admin>, lalu klik *enter*, klik *Kuisku*. Pilih materi yang sudah disimpan. Klik *mulai kuis langsung*, klik *klasik*, lalu muncul kode quiz yang akan digunakan siswa untuk berquiz. Beri tahu kode quiz ke para siswa. Jika sudah ada peserta masuk klik *mulai*. Guru dapat memonitor kecepatan dan ketepatan para siswa dalam menjawab, melalui layar *LCD* atau *labtop*.

Contoh tampilan kode *Quizizz* dalam aplikasi



**Gambar 2.** Contoh kode *Quizizz* yang digunakan untuk menjawab soal oleh para siswa Kelas VIII E di aplikasi *Quizizz*

Contoh tampilan siswa ketika mengerjakan soal-soal *Quizizz* materi Bahasa Indonesia



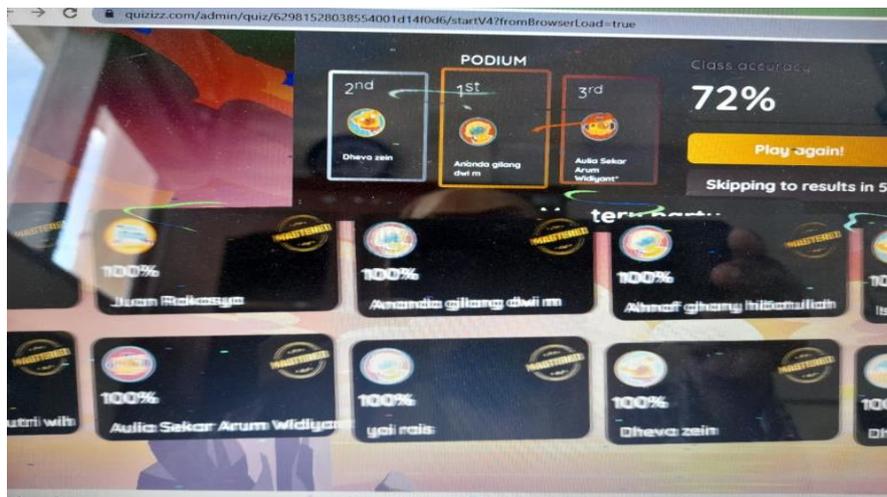
**Gambar 3.** Para siswa kelas VIII E asyik, serius, semangat mengerjakan soal quiz materi Bahasa Indonesia dengan penuh kemandirian secara keseluruhan.

Contoh tampilan layar perkembangan pekerjaan ber-Quiz dalam aplikasi *Quizizz*



**Gambar 4. Gambar layar yang menunjukkan kerja siswa dalam aplikasi Quizizz. Warna hijau adalah tanda siswa mengerjakan benar, dan merah adalah tanda mengerjakan salah.**

Contoh tampilan layar informasi kejuaraan dalam aplikasi Quizizz setelah siswa mengerjakan soal-soal materi Bahasa Indonesia.



**Gambar 5. Gambar layar yang menunjukkan tiga kejuaraan di aplikasi Quizizz dengan tingkat Akurasi 72%**

Dari praktik penggunaan aplikasi Quizizz untuk mengerjakan soal-soal Bahasa Indonesia pada quiz teks ulasan yang disusun oleh Guru dari soal yang mudah (teks ulasan awal), agak sulit (teks ulasan lanjut), dan sulit (teks ulasan akhir) diperoleh hasil persentase jawaban benar, dan perolehan skor para siswa Kelas VIII E SMPN 1 Kasihan Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah sebagai berikut.

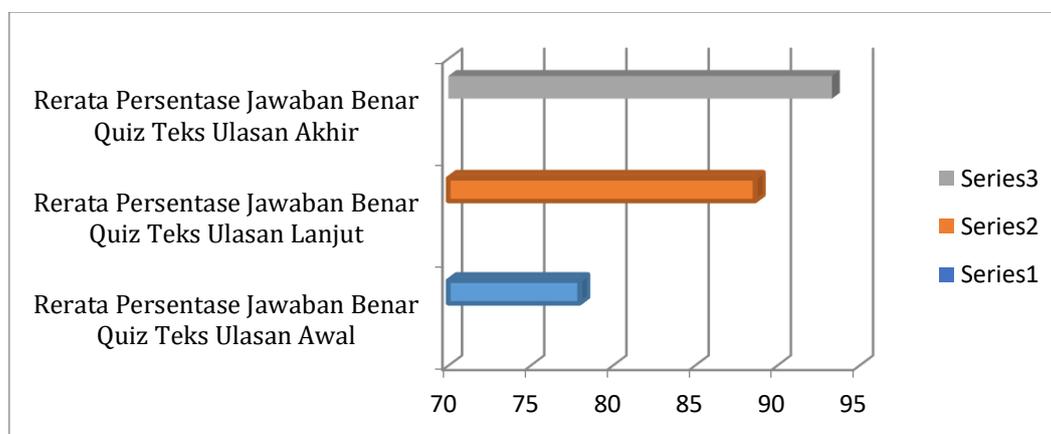
**Tabel 1. Hasil Pembelajaran Para Siswa Kelas VIII E SMPN 1 Kasihan Pada Latihan Mengerjakan Soal-Soal di Aplikasi Quizizz Teks Ulasan Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022**

No	Kode Siswa	Persentase Jawaban Benar Quiz Teks Ulasan Awal	Skor Quiz Teks Ulasan Awal	Persentase Jawaban Benar Quiz Teks Ulasan Lanjut	Skor Quiz Teks Ulasan Lanjut	Persentase Jawaban Benar Quiz Teks Ulasan Akhir	Skor Quiz Teks Ulasan Akhir
1	E1						
2	E2	80	3470	100	2330	80	3340
3	E3	60	2150	60	2260	80	2930
4	E4	80	3620	100	5740	100	5600
5	E5	80	3590	100	4370	100	4350
6	E6						
7	E7	80	3260	80	2880	100	4320
8	E8	100	4270	100	4750	100	5690
9	E9	100	4790	100	3870	100	5750
10	E10	100	4610	100	4930	100	4930
11	E11	100	4960	80	2740	100	4190
12	E12	80	3140	100	4680	100	4530
13	E13	100	4370	100	4780	100	5600
14	E14	80	3030	60	2400	60	2480
15	E15	60	2760	100	4690	100	4780
16	E16	100	3940	80	3380	100	4350
17	E17	80	4270	100	5790	100	5790

18	E18	100	5020	100	5810	100	5390
19	E19	60	2110	100	4550	100	4860
20	E20	60	1900	100	3770	80	3200
21	E21	100	3680	100	4800	100	4650
22	E22	100	3760	100	4400	100	4210
23	E23	20	620	100	4190	40	1520
24	E24	60	2180	80	3410	100	5340
25	E25	60	2410	80	3520	100	4550
26	E26	40	1320	60	2560	100	4800
27	E27	100	4680	60	2020	100	3550
28	E28	80	2680	100	3570	100	4540
29	E29	80	3180	100	4730	100	4820
30	E30	40	1200	40	1470	60	2640
31	E31	80	3090	80	3040	100	4480
32	E32	80	2930	100	3500	100	4210
Rerata		78,00	3.233,00	88,67	3.831,00	93,33	4.379,67

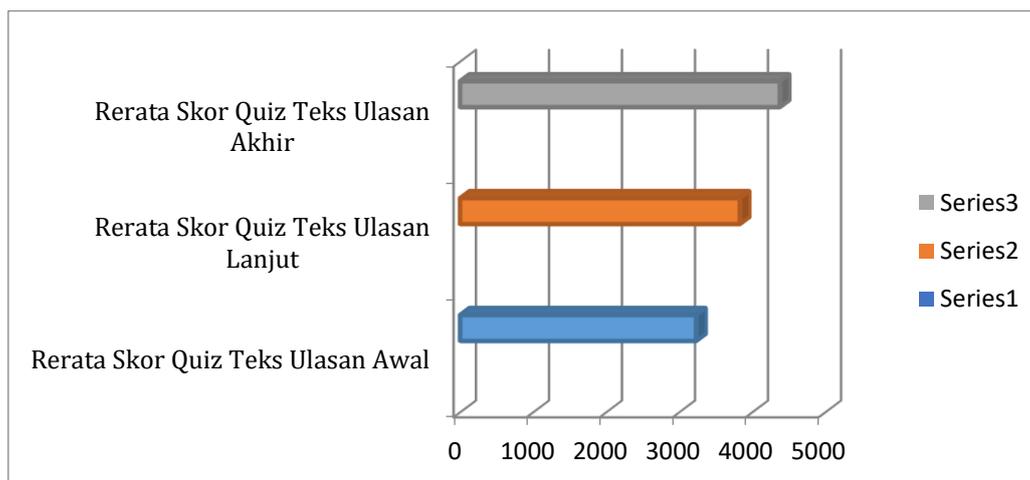
Dari tabel tersebut dapat dikalkulasi dengan sederhana bahwa rerata jawaban benar siswa kelas VIII E untuk Quiz Teks Ulasan Awal persentase rerata kelas mencapai 78,00%, untuk Quiz Teks Ulasan Lanjut mencapai 88,67%, dan Quiz Teks Ulasan Akhir mencapai 93,33%. Dari ketiga tahap tersebut dapat direrata kembali untuk jawaban benar adalah mencapai 86,67%. KKM Bahasa Indonesia 75. Dengan demikian, telah mencapai bahkan melebihi KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal.

Untuk rerata skor Quiz Ulasan Awal mencapai rerata 3.233,00; untuk Quiz Teks Ulasan Lanjut mencapai 3.831,00; untuk Quiz Teks Ulasan Akhir mencapai 4.379,67. Dari ketiga rerata skor tersebut dapat disimpulkan reratanya adalah 3.814,56. Skor ini dipengaruhi oleh besarnya jawaban benar dan kecepatan dalam menjawab.



**Grafik 1. Rerata Persentase Jawaban Benar Hasil Pembelajaran Para Siswa Kelas VIII E SMPN 1 Kasihan di Aplikasi Quizizz Teks Ulasan**

Dari Grafik 1 tersebut tampak persentase jawaban benar semakin meningkat dari para siswa terkait dengan mengerjakan soal-soal Quiz Teks Ulasan Awal, Quiz Teks Ulasan Lanjut, dan Quiz Teks Ulasan Akhir.



**Grafik 2. Rerata Perolehan Skor Hasil Pembelajaran Para Siswa Kelas VIII E SMPN 1 Kasihan di Aplikasi Quizizz Teks Ulasan**

Dari Grafik 2 tersebut tampak kompetisi meraih skor yang tinggi dari para siswa terkait dengan mengerjakan soal-soal Quiz Teks Ulasan Awal, Quiz Teks Ulasan Lanjut, dan Quiz Teks Ulasan Akhir. Dari ketiga tahap menunjukkan semakin meningkat.

**Tabel 2. Tanggapan Para Siswa Kelas VIII E SMPN 1 Kasihan dengan Google Form terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Quizizz**

No. Urut	Kode Nama	Perasaan saat Mengerjakan Soal - Soal	Motvasi Meraih Skor Mengerjakan Soal - Soal	Jiwa Berkompeterisi Meraih Skor	Keinginan Mengerjakan Kembali Soal- Soal	Alasan saat Mengerjakan Soal- Soal	Saran
1	E1						
2	E2	senang	sangat termotivasi	jiwa berkompeterisi sangat tinggi	berminat	agak senang karena ditunjukkan jawaban yang benar	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
3	E3	senang	sangat termotivasi	jiwa berkompeterisi cukup tinggi	agak berminat	senang karena termotivasi mendapatkan skor yang maksimal	agak setuju untuk digunakan dalam pelajaran
4	E4	sangat senang	sangat termotivasi	jiwa berkompeterisi sangat tinggi	berminat	sangat senang karena terpacu berkompeterisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
5	E5	sangat senang	termotivasi	jiwa berkompeterisi sangat tinggi	sangat berminat	senang karena termotivasi mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
6	E6						
7	E7	senang	termotivasi	jiwa berkompeterisi tinggi	berminat	senang karena termotivasi mendapatkan skor yang maksimal	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
8	E8	sangat senang	sangat termotivasi	jiwa berkompeterisi sangat tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompeterisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran

9	E9	sangat senang	termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
10	E10	sangat senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
11	E11	senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
12	E12	senang	termotivasi	jiwa berkompetisi cukup tinggi	agak berminat	agak senang karena ditunjukkan jawaban yang benar	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
13	E13	senang	agak termotivasi	jiwa berkompetisi cukup tinggi	berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
14	E14	sangat senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi cukup tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
15	E15	sangat senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
16	E16	sangat senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
17	E17	Senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
18	E18	sangat senang	termotivasi	jiwa berkompetisi tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
19	E19	sangat senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
20	E20	sangat senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi	sangat setuju untuk digunakan

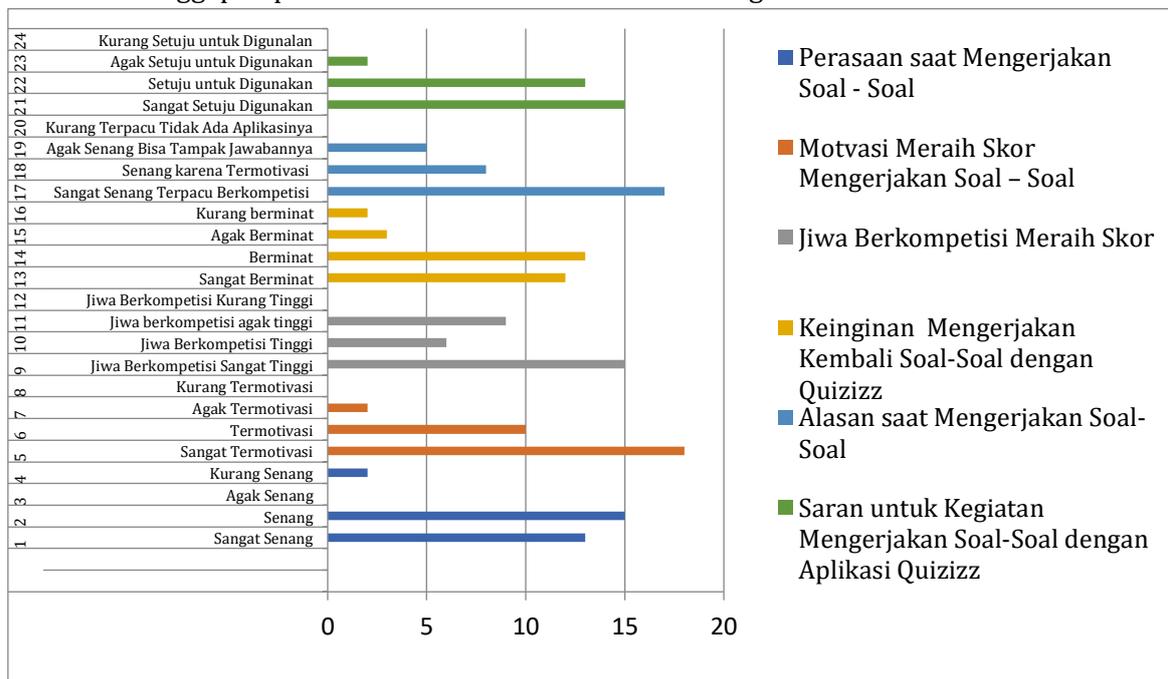
						untuk mendapatkan skor yang maksimal	dalam pelajaran
21	E21	kurang senang	agak termotivasi	jiwa berkompetisi cukup tinggi	kurang berminat	agak senang karena ditunjukkan jawaban yang benar	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
22	E22	senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
23	E23	senang	termotivasi	jiwa berkompetisi cukup tinggi	agak berminat	agak senang karena ditunjukkan jawaban yang benar	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
24	E24	kurang senang	termotivasi	jiwa berkompetisi cukup tinggi	berminat	senang karena termotivasi mendapatkan skor yang maksimal	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
25	E25	sangat senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
26	E26	senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi tinggi	berminat	senang karena termotivasi mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
27	E27	senang	termotivasi	jiwa berkompetisi cukup tinggi	berminat	senang karena termotivasi mendapatkan skor yang maksimal	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
28	E28	senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi tinggi	berminat	senang karena termotivasi mendapatkan skor yang maksimal	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
29	E29	senang	termotivasi	jiwa berkompetisi cukup tinggi	Berminat	agak senang karena ditunjukkan jawaban yang benar	agak setuju untuk digunakan dalam pelajaran
30	E30	senang	termotivasi	jiwa berkompetisi tinggi	kurang berminat	senang karena termotivasi mendapatkan skor yang maksimal	setuju untuk digunakan dalam pelajaran
31	E31	senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi sangat tinggi	Berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran
32	E32	sangat senang	sangat termotivasi	jiwa berkompetisi tinggi	sangat berminat	sangat senang karena terpacu berkompetisi untuk mendapatkan skor yang maksimal	sangat setuju untuk digunakan dalam pelajaran

**Tabel 3. Statistika Rekap Tanggapan Para Siswa Kelas VIII E SMPN 1 Kasihan terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Quizizz**

No.	Pilihan Tanggapan	Perasaan saat Mengerjakan Soal-soal	Motvasi Meraih Skor Mengerjakan Soal-soal	Jiwa Berkompetisi Meraih Skor	Keinginan Mengerjakan Kembali Soal-Soal	Alasan saat Mengerjakan Soal-Soal	Saran
JUMLAH SISWA							
1	Sangat Senang	13					
2	Senang	15					
3	Agak Senang	0					
4	Kurang Senang	2					
5	Sangat Termotivasi		18				
6	Termotivasi		10				
7	Agak Termotivasi		2				
8	Kurang Termotivasi		0				
9	Jiwa Berkompetisi Sangat Tinggi			15			
10	Jiwa Berkompetisi Tinggi			6			
11	Jiwa Berkompetisi Cukup Tinggi			9			
12	Jiwa Berkompetisi Kurang Tinggi			0			
13	Sangat Berminat				12		
14	Berminat				13		
15	Agak Berminat				3		
16	Kurang Berminat				2		
17	Sangat Senang, Terpacu Berkompetisi					17	
18	Senang karena Termotivasi					8	
19	Agak Senang Bisa Tampak Jawabannya					5	
20	Kurang Terpacu karena Tidak Ada Aplikasinya					0	
21	Sangat Setuju Digunakan						15
22	Setuju untuk Digunakan						13
23	Agak Setuju untuk Digunakan						2
24	Kurang Setuju untuk Digunakan						0
	Jumlah Siswa	30	30	30	30	30	30

Berdasarkan respon siswa dengan *Google Form* diperoleh inferensi bahwa para siswa menunjukkan sikap senang dan sangat senang ada 28 siswa atau 93,33%, siswa yang termotivasi dan sangat termotivasi ada 28 siswa atau 93,33%; jiwa berkompetisi tinggi dan sangat tinggi ada 21 siswa 70,00%; siswa yang berminat dan sangat berminat ada 25 atau 83,33%; alasan siswa yang senang karena termotivasi dan sangat senang terpacu untuk berkompetisi dalam mengerjakan soal dengan aplikasi *Quizizz* ada 25 atau 83,33%; serta siswa yang setuju dan sangat setuju jika aplikasi *Quizizz* dapat digunakan lagi dalam pembelajaran ada 28 siswa atau 93,33%. Dengan pembahasan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran mengerjakan soal-soal dengan Aplikasi *Quizizz* dapat membuat siswa

termotivasi dan jiwa berkompetisi yang tinggi pula. Perhatikan tampilan Grafik 3 sebagai informasi tanggapan para siswa Kelas VIII E dalam data ringkas berikut.



**Grafik 3. Tanggapan Para Siswa Kelas VIII E SMPN 1 Kasihan dengan Google Form terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Quizizz**

## SIMPULAN

Aplikasi *Quizizz* dapat menggerakkan motivasi para siswa kelas VIII E SMPN 1 Kasihan pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022 untuk meraih jawaban benar. Pada Tahap I Quiz Teks Ulasan Awal ditunjukkan persentase rerata kelas mencapai 78,00%; untuk Tahap II Quiz Teks Ulasan Lanjut mencapai 88,67%; dan untuk Tahap III Quiz Teks Ulasan Akhir mencapai 93,33%. Dari ketiga tahap tersebut dapat direrata kembali untuk jawaban benar adalah mencapai 86,67%. Dengan demikian, telah mencapai bahkan melebihi nilai KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal.

Aplikasi *Quizizz* dapat membuat rerata skor Tahap I Quiz Ulasan Awal mencapai 3.233,00; untuk rerata skor Tahap II Quiz Ulasan Lanjut mencapai 3.831,00; untuk Tahap III Quiz Ulasan Akhir mencapai 4.379,67. Skor menunjukkan semakin meningkat. Dari ketiga rerata skor tersebut dapat direrata kembali dengan hasil 3.814,56.

Berdasarkan observasi secara langsung di kelas baik secara proses dan hasil, serta berdasarkan data tanggapan para siswa terhadap pembelajaran mengerjakan soal-soal Bahasa Indonesia dengan aplikasi *Quizizz* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* dapat membuat para siswa lebih serius, fokus dalam prosesnya, serta mereka secara umum merasa senang, sangat termotivasi dan menunjukkan jiwa berkompetisi tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

Aini, Yulia Isratul. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu". *Jurnal Kependidikan* Vol. 2, No. 25. Diunduh dari <http://jurnal.umb.ac.id> > *kependidikan* > *article* > *view*.

- Arwansyah, Y. B., Putri, N. Q. H., Hidayat, R., Khotimah, K., & Suwandi, S. (2022). Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMAN 1 Polanharjo Klaten). *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(3), 653-664.
- Arwansyah, Y. B., Setiawan, K. E. P., & Yuda, R. K. (2022). ANALISIS BUTIR SOAL PENILAIAN AKHIR TAHUN (PAT) BAHASA INDONESIA KELAS XI SMA NEGERI 1 POLANHARJO KLATEN. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 25-33.
- Arwansyah, Y. B., Widyaningsih, N., & Daniswari, H. P. (2019, November). The use of Edmodo-based E-learning media in improved reading interest with whole language approach. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1254, No. 1, p. 012065). IOP Publishing.
- Faisal, Andi. 2022. "Pembelajaran Abad 21". Diunduh dari <https://www.smkn4bone.sch.id/read/4/pembelajaran-abad-21>.
- Hatika, Tika. 2010. *Pembelajaran dan Penilaian Bahasa Indonesia*. PT Lauser Cita Pustaka
- Hermawan, Hendri. 2006. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: CV Citra Praya
- Hopkin, David. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Edisi ke-4. Achmad Fawaid. 2011. *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosasih, E dkk. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Moeliono, Anton M. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rosyada, Dede. 2021. "Kompetensi 4 C untuk Manusia Indonesia Masa Kini". Diunduh dari <https://www.kemendikbud.go.id/kompetensi-4c-untuk-manusia-indonesia-masa-kini>
- Salsabila, Unik Hanifah dkk. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di tengah Pandemi pada Siswa SMA". *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. P-ISSN: 2580-2240 Volume 4 Nomor 2. Diunduh dari <https://online-journal.unja.ac.id/article>
- Setiawan, K. E. P., Arwansyah, Y. B., & Sumarlam, S. (2022). Analisis Wacana Kritis Berita Daerah Ngawi dalam Media Daring radarmadiun. co. id Edisi Oktober 2021. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(2), 92-99.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Pengendalian Mutu Pendidikan Sekolah Menengah*. Bandung: Refika Aditama
- Ulhusna, Mishbah. (2021). "Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi" diunduh dari <http://openjournal.unpam.ac.id/article/view>
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Utama, W. W. I., Arwansyah, Y. B., & Wibowo, B. A. (2022). Nilai Filosofis Sestradi Puro Pakualaman Yogyakarta Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4820-4830.