

Pemanfaatan Media Kuis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 13 Yogyakarta

Alfina Dwi Ariyani¹⁾, Sudarmini²⁾

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Media, Quiz, Indonesian Language Study

Abstrak: Ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tergantung pada strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai hal yang dapat menggugah semangat siswa dalam mengikutinya. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah memberikan kuis kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran. Kenyataan pelaksanaannya, ditemukan bahwa banyak peserta didik yang antusias dengan pemberian kuis tersebut. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan media kuis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 13 Yogyakarta. Hasil yang ditemukan adalah media kuis dapat menambah minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan kuesioner yang diberikan dan diisi oleh peserta didik. Pemberian kuis tersebut dapat berhubungan dengan materi yang diajarkan atau di luar materi yang dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik.

How to Cite: Ariyani (2021). Pemanfaatan Media Kuis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 13 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting diberikan kepada anak-anak. Apabila anak-anak dibimbing untuk mendapat pendidikan sejak kecil akan berdampak baik bagi mereka kedepannya. Kualitas pendidikan memiliki pengaruh terhadap masa depan anak. Pendidikan yang berkualitas dapat menyiapkan anak dalam menghadapi persaingan yang akan terjadi di era globalisasi (Suwandayani et,al., dalam Kuncahyono, 2020). Nilai penting pendidikan dapat berdampak besar bagi anak-anak untuk menghadapi rintangan-rintangan di masa mendatang.

Teknologi informasi dan komunikasi yang banyak digunakan adalah internet. Banyak informasi yang dapat diakses melalui internet. Perkembangan internet saat ini mampu menghadirkan ruang interaksi virtual serta menyediakan informasi dengan jumlah yang banyak dan dapat diakses dengan cepat (Frijuniarsi dan Hapsari dalam Isroyati, 2020). Internet seperti mampu menguasai seluruh bidang kehidupan manusia. Segala hal menjadi mudah dan terselesaikan dengan baik ketika menggunakan internet. Internet membantu dalam bidang pendidikan. Peserta didik dapat mencari informasi menggunakan internet dengan mudah. Perkembangan generasi digital sangat berpengaruh terhadap peserta didik di era digital saat ini.

Di saat kondisi saat ini, pembelajaran di sekolah dituntut untuk melakukan pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah sekarang harus dilakukan di rumah masing-masing atau secara daring. Guru sebagai pendidik harus siap ketika menghadapi kondisi seperti itu. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi mulai digalakkan saat ini. Teknologi tersebut sangat membantu berjalannya pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan anak negeri.

Teknologi yang berupa internet saat ini berpengaruh besar dalam pembelajaran jarak jauh atau daring. Karena sebagian besar kegiatan pembelajaran menggunakan internet sebagai media untuk menyampaikan materi. Guru dituntut untuk mampu menggunakan internet agar dapat menjalankan tugasnya menyampaikan ilmu kepada peserta didiknya.

Selain memudahkan bagi peserta didik dalam mencari informasi, internet juga memudahkan guru atau pendidik dalam membuat media ajar yang menarik. Hamzah dan Nurdin berpendapat bahwa peningkatan

kualitas guru, metode, dan media pembelajaran merupakan hal penting untuk mengembangkan pembelajaran di kelas. Banyak referensi bahan ajar dan media ajar yang dapat diakses dan dipelajari. Selain itu, mempermudah guru atau pendidik dalam menggali informasi untuk menambah pengetahuan guru sebagai penyampai materi. Sehingga yang disampaikan benar adanya dan sesuai fakta yang ada.

Referensi lain yang dapat diakses adalah mengenai strategi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru atau pendidik. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru atau pendidik harus memiliki strategi yang terencana dan baik dalam melaksanakan pembelajaran. Agar tidak terkesan monoton dengan strategi yang biasa saja, ide-ide baru dapat dipelajari melalui internet. Karena strategi yang digunakan ketika pembelajaran di sekolah atau luring dengan pembelajaran jarak jauh atau daring memiliki perbedaan. Sehingga guru harus mempersiapkannya dengan baik agar peserta didik tidak merasa bingung dengan sistemnya dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Strategi pembelajaran perlu dilakukan dengan baik agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah penggunaan media. Media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari penyedia informasi kepada penerima informasi yang membutuhkan (Bruce dalam Ayuningtyas, 2019). Adanya media dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih dari dalam dirinya. Ketika media yang digunakan menarik maka akan mendorong peserta didik untuk belajar. Fungsi dan peran media lebih dipentingkan daripada kecanggihan yang terdapat dalam media tersebut. Sehingga apabila tidak terdapat media, informasi tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada penerimanya.

Banyak media yang dapat dilakukan oleh guru atau pendidik untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan tidak hanya membangun segi kognitifnya saja tetapi juga segi motorik, sensorik, dan psikomotorik. Karena semua hal itu juga dapat bermanfaat bagi peserta didik di kemudian hari. Penggunaan media yang menarik dan dapat dipahami peserta didik dengan baik dapat menambah keingintahuannya dan lebih aktif dalam pembelajaran. Karena kegiatan pembelajaran sekarang sudah ditetapkan dengan *Student Center Learning (SCL)* atau berpusat pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Media penyampai materi biasanya menggunakan sebuah *power point* atau ppt, video pembelajaran, dan media lain-lain. Salah satu media yang dapat digunakan dan dilakukan dalam proses pembelajaran adalah kuis. Kuis adalah salah satu permainan yang dapat mengasah otak peserta didik. Pemberian kuis dapat membantu mengembangkan pemikiran peserta didik agar lebih berpikir kritis dan kreatif. Kuis yang digunakan dapat berupa soal mengenai materi yang diajarkan atau ilmu pengetahuan lainnya, dapat berupa permainan yang mengasah kreatifitas dan konsentrasi peserta didik, dan lain-lain.

Kuis yang digunakan di dalam kelas ketika pembelajaran menggunakan kuis ilmu pengetahuan dan tebak gambar. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pengetahuan di luar materi yang masih mengenai Indonesia dapat menambah wawasan peserta didik mengenai bangsa sendiri. Kuis yang berisi pertanyaan mengenai budaya, geografis, adat, dan lain-lain yang ada di Indonesia dapat memberikan pengetahuan baru bagi peserta didik yang belum tahu. Selain itu, kuis menggunakan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada peserta didik. Karena peserta didik diminta untuk merangkai sebuah kata atau kalimat dari gambar-gambar yang disediakan.

Penggunaan media kuis tersebut membantu guru atau pendidik untuk menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan kuis dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan otak peserta didik. Peserta didik banyak belajar melalui kuis yang diberikan. Mereka mendapat energi positif yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif tidak menghasilkan data statistik atau bentuk perhitungan lainnya. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan

mendeskripsikan adalah menjelaskan tentang situasi atau kejadian yang terjadi sesuai dengan keadaan lapangan. Sutopo (2006: 40) mengemukakan bahwa deskriptif kualitatif ialah mengumpulkan informasi berbentuk kata, kalimat, ataupun foto yang mempunyai makna lebih bermakna serta meningkatkan pengertian yang lebih nyata dari sajian berupa angka ataupun frekuensi.

Data dalam penelitian ini berasal dari observasi yang dilakukan ketika melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan II di SMP Negeri 13 Yogyakarta. Populasi yang diambil adalah seluruh peserta didik di kelas IX yang terdapat 4 kelas yakni kelas IX A, IX B, IX C, dan IX D. Sampel yang diambil yakni 2 kelas yakni kelas IX C dan IX D. Penelitian dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, diberikan kuesioner dan peserta didik diminta untuk mengisinya. Kuesioner tersebut mengenai ketertarikan pemberian kuis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMP Negeri 13 Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kuis menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. Dari hasil yang didapatkan dari kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik, terdapat keseimbangan antara mereka yang pernah mendapat dan sering diberi kuis sebelum pembelajaran dengan yang belum pernah mendapatkannya. Hasil lain yakni sebagian besar peserta didik tertarik untuk diberikan kuis sebelum memulai pembelajaran. Namun, beberapa peserta didik memberikan respon biasa saja terhadap pemberian kuis tersebut.

Peserta didik yang merasa biasa saja terhadap pemberian kuis berpendapat bahwa hal tersebut sudah biasa karena bagi mereka sudah terbiasa mendapat kuis sebelum pembelajaran. Sehingga hal tersebut sudah umum bagi mereka. Disamping hal itu, mereka tetap semangat dan memberikan respon yang baik ketika pemberian kuis dilakukan. Banyak dari mereka yang ikut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaannya. Karena menurut mereka kuis tersebut seru dan dapat membuat pembelajaran tidak terlalu tegang. Sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Peserta didik berpendapat setuju mengenai pemberian kuis sebelum pembelajaran. Mereka merasa semangat ketika bertemu dengan kuis yang menurut mereka mengasyikkan. Selain itu, mereka merasa dengan adanya kuis dapat menghilangkan kantuk. Selain itu, dapat meningkatkan minat dalam mendapat pembelajaran. Sehingga materi dapat disampaikan dengan baik begitu pula peserta didik dapat menerima dan paham terhadap materi tersebut.

Kuis sebagai media yang digunakan guru atau pendidik sebagai inovasi baru dalam pembelajaran. Media merupakan jembatan penghubung atau perantara antara pengajar dan peserta didik untuk mengemas materi ajar secara dinamis. Adanya media kuis ini membantu guru atau pendidik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi yang telah diajarkan. Pemberian kuis sejenis dengan permainan yang disenangi anak. Akan tetapi lebih menjurus ke ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi mereka.

Pemberian kuis bagi peserta didik yang tertarik bagi mereka dapat menambah semangat dalam belajar. Selain itu, mereka tertantang terhadap pertanyaan yang diberikan dan menambah keseruan dalam proses pembelajaran. Mereka juga berpendapat bahwa, kemampuan berpikir dapat terasah dengan adanya kuis tersebut. Kuis yang diberikan biasanya mengenai materi yang akan diajarkan, ilmu pengetahuan lain, dan untuk memberikan variasi yang berbeda diberikan kuis yang seru seperti tebak gambar atau kuis tebak-tebakan lain yang dianggap seru dan santai.

Peserta didik yang merasa biasa saja terhadap pemberian kuis karena sudah sering diberikan kuis. Selain itu juga terdapat perasaan malas ketika harus berpikir ketika memulai pembelajaran. Hal tersebut tergantung waktu pembelajaran itu dimulai. Apabila jam pelajaran di pagi hari, mereka akan merasa malas dan mengantuk. Terdapat beberapa anak yang mengikuti kelas pagi dan masih merasa mengantuk. Hal tersebut dapat mempengaruhi respon terhadap kuis yang diberikan.

Bagi mereka yang menyukai tantangan, pemberian kuis dapat menjadi sebuah kegiatan yang seru untuk dilakukan. Mereka akan merasa tertantang dan bersemangat untuk menjawabnya. Menurut mereka kegiatan ini dapat mengasah otak dan memberikan pengetahuan yang baru. Selain itu, pemberian kuis dapat diketahui peserta didik yang aktif dan tidak aktif serta peserta didik yang mengikuti pembelajaran dan yang tidak. Dari setiap peserta didik memberikan respon yang berbeda-beda. Terdapat peserta didik yang antusias dan

semangat dalam menjawab kuis tetapi juga terdapat peserta didik yang pasif. Mereka yang pasif tidak hanya ketika pemberian kuis tetapi ketika pembelajaran berlangsung dari awal hingga akhir.

Media kuis dapat memberikan kesan positif bagi peserta didik. Seperti memberikan motivasi dan semangat dalam pembelajaran. Pendidik atau guru dituntut untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi memiliki arti serangkaian usaha untuk memunculkan kondisi tertentu, sehingga mendorong seseorang agar mau dan ingin melakukan sesuatu (Sadirman dalam Dianawati, 2019). Motivasi diperlukan untuk menunjang keinginan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Jika peserta didik sudah memiliki motivasi belajar yang baik, mereka akan memunculkan keingintahuan yang ingin mereka ketahui. Keingintahuan yang ada di otak, mereka curahkan menjadi sebuah pertanyaan yang ditanyakan kepada guru.

Mereka yang cenderung aktif menjawab kuis, akan mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal tersebut terjadi karena peserta didik dari awal sudah berkonsentrasi dan fokus terhadap materi yang akan mereka dapatkan. Pertanyaan yang menggugah peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif akan membuat otak lebih mudah menerima hal yang baru. Seperti hanya kuis yang berupa pertanyaan mengenai materi atau ilmu pengetahuan lain. Ilmu pengetahuan lain yang bermanfaat bagi peserta didik dapat memberikan pengetahuan luas bagi peserta didik.

Pertanyaan ilmu pengetahuan lain tentunya masih berhubungan dengan kebutuhan peserta didik. Ilmu pengetahuan lain seperti tentang budaya Indonesia, adat yang ada di Indonesia, suku yang ada di Indonesia, geografis Indonesia, dan lain-lain. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mungkin terlihat mudah. Akan tetapi, peserta didik mungkin lupa dengan hal yang dianggap mudah tersebut. Oleh karena itu, pengulangan materi atau ilmu pengetahuan baik dilakukan melalui kuis yang menarik perhatian peserta didik.

Selain kuis ilmu pengetahuan, kuis yang digemari peserta didik lainnya adalah menggunakan media gambar yakni tebak gambar. Kuis menggunakan tebak gambar meningkatkan konsentrasi dan kreatifitas peserta didik dalam merangkai sebuah kata dan kalimat. Kuis tersebut dapat meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik. Mereka dapat menerjemahkan sebuah gambar menjadi sebuah kata atau kalimat yang bersambung. Antusias mereka tinggi ketika menjawab kuis tebak gambar. Mereka penasaran dengan kalimat yang akan terbentuk dari gambar yang telah disediakan.

Otak peserta didik ditantang berpikir kreatif ketika sebelum memulai pembelajaran. Berpikir yang dimaksudkan bukan berpikir keras melainkan berpikir sesuai dengan kreatifitas peserta didik untuk menemukan jawaban yang tepat dari gambar tersebut. Dengan mengasah otak untuk berpikir di awal dengan berpikir yang ringan dan mengasyikkan akan mempermudah peserta didik mengikuti dan mendapat materi pembelajaran.

Pemberian kuis sebelum memulai pembelajaran banyak digemari oleh peserta didik dengan catatan dibarengi dengan permainan yang dapat meningkatkan imun mereka. Selain itu, kuis yang digemari adalah kuis yang memiliki hadiah. Guru atau pendidik sesekali memberikan kuis yang berhadiah berupa nilai, makanan, atau hal lain yang menggugah ketertarikan peserta didik. Oleh karena itu, banyak peserta didik yang ikut berpartisipasi ketika kuis diberikan. Mereka antusias dan saling menjawab walaupun membutuhkan waktu cukup lama dan kadang salah dalam menjawabnya. Semua itu adalah proses berpikir yang dikembangkan melalui kuis.

Banyak yang setuju diadakan kuis sebelum pembelajaran. Selain seru dan menarik, pemberian kuis dapat mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengetahuan mereka. Apabila kuis mengenai materi pembelajaran, mereka dapat mengetahui sampai mana pemahaman mengenai materi yang diberikan. Apabila ilmu pengetahuan umum yang diberikan, dapat digunakan untuk memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik. Apabila kuis tebak gambar, dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan konsentrasi peserta didik.

Pemberian kuis yang terlalu sering juga dapat membuat bosan dan memberatkan peserta didik. Jika berturut-turut diberikan kuis maka antusias mereka akan berkurang karena terlalu monoton. Sehingga perlu adanya selingan apabila ingin memberikan kuis kepada peserta didik.

KESIMPULAN

Dari penjelasan yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media kuis menarik perhatian peserta didik. Mereka dapat mengasah kemampuan otak dalam berpikir dan membuat mereka lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Bagi mereka yang menyukai hal menantang, pemberian kuis sangat diterima dengan baik. Peserta didik sangat aktif ketika mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan. Setelah diberikan kuis, peserta didik merasa lebih bersemangat dan motivasi belajar meningkat ketika mengikuti pembelajaran. Pemanfaatan kuis ini menumbuhkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Mereka aktif dalam tanya jawab ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga banyak dari mereka yang setuju ketika adanya pemberian kuis sebelum memulai pembelajaran. Namun, jika terlalu sering peserta didik akan bosan. Sehingga dilakukan beberapa kali dengan selang waktu yang cukup antar pertemuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada Dosen Koordinasi Lapangan, Bapak Trisna Sukmayadi, M.Pd. yang telah membantu koordinasi dengan pihak sekolah, Dosen Pembimbing Lapangan, Ibu Dra. Sudarmini, M.Pd. yang sudah membimbing saya dalam menyusun artikel ini, Ibu Kepala SMP Negeri 13 Yogyakarta yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 13 Yogyakarta, serta Guru Pamong, Ibu Muji Astuti, M.Pd. yang telah berkontribusi banyak dalam pembuatan artikel ini. Terima kasih saya ucapkan kepada pihak Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk dapat menyusun artikel ini.

REFERENSI

- Ayuningtyas, Ria. (2019). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash dalam Pembelajaran PPKn. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/33987/>
- Dianawati, Eko Puji. (2019). Pengaruh Media Tebak Gambar dan Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah*, 1(1), 4. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v1i1.26855>
- Charlina & Elvrin Septiani. (2019). Pemanfaatan Media Kahoots sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia. *Geram (Gerakan Aktif Menulis): Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(2), 78-82. [https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7\(2\).4036](https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7(2).4036)
- Dafitri, Haida. (2017). Pemanfaatan Wordshare Quiz Creator dalam Tes Berbasis Komputer. *Query: Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 8-18. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/query/article/view/635>
- Isroyati & Hapsari, F.S. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1(1): 582-586.
- Kuncahyono, Beti Istanti Suwandayani, Abdurrohman Muzzaki. (2020). Aplikasi *E-Test "That Quiz"* sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 153-166. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4687>
- Sutopo, HB. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar, Teori, dan Terapannya dalam Penelitiannya*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret