



Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Mahasiswa

Isroyati¹ dan Fitri Senny Hapsari²

^{1,2} Universitas Indraprasta PGRI

kvivie24@gmail.com

Info Artikel

Kata kunci: Kuis Interaktif, Kemampuan Bahasa

Abstrak

Ketersediaan teknologi Informasi yang berkembang pesat dan dinamis di era revolusi industri 4.0 saat ini, sebaiknya diikuti dengan pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar oleh pendidik. Mata kuliah Bahasa Indonesia sering dianggap mahasiswa sebagai mata kuliah yang monoton karena merupakan bahasa yang mereka gunakan setiap saat, hal tersebut membawa dampak terhadap kemampuan bahasa mereka sangat dipengaruhi oleh gaya berbahasa sehari-hari tanpa memahami kaidah berbahasa tentang kebakuan maupun ejaan yang disempurnakan. Hal tersebut memberi masalah serius kelak apabila mereka dihadapkan dengan keharusan menulis tulisan ilmiah. Maka untuk menghindari hal itu pola pengajaran konvensional harus didukung juga dengan media ajar yang interaktif seperti penggunaan aplikasi Kahoot (Kuis Digital) dalam mengkaji Bahasa Indonesia secara menarik dan efektif. Dalam melaksanakan penelitian ini penulis menggunakan metode *Class Action Research* (PTK) selama 2 siklus dengan melewati proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang memberikan hasil secara eksplisit terhadap meningkatnya kemampuan berbahasa mahasiswa dengan temuan nilai rata-rata mahasiswa dengan jumlah 75 pada siklus pertama dan 85 sebagai nilai rata-rata pada siklus kedua, hasil tersebut secara signifikan meningkat dari nilai rata-rata mahasiswa yaitu 68 sebelum diterapkannya media pembelajaran kuis interaktif berbasis teknologi.

How to Cite: 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.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam cakrawala kehidupan, Permasalahan pendidikan selalu muncul bersamaan dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan siswa, situasi dan kondisi lingkungan yang ada, pengaruh informasi dan kebudayaan, serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, pendidikan juga merupakan pintu gerbang dalam mencapai kesuksesan. Begitu pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan.

Dalam rangka mengembangkan kemampuan diri setiap anggota keluarga, pendidikan menjadi faktor paling utama. Pendidikan yang dimaksud di sini dapat bersifat formal maupun nonformal. Pendidikan formal lebih difokuskan pada peningkatan kemampuan manusia dalam bidang keterampilan dan ilmu pengetahuan sedangkan pendidikan nonformal lebih berorientasi pada pendidikan mental dan spiritual. Pendidikan nonformal dalam keluarga memberikan sumbangan besar dan sangat berpengaruh terhadap pembentukan dan pengembangan pribadi.

Dalam dunia pendidikan dikenal macam-macam pengajaran, di antaranya adalah pengajaran bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting dalam kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan agar siswa terampil berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir, mengungkapkan gagasan, perasaan, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi tentang suatu peristiwa dan kemampuan memperluas wawasan.

Dalam pengajaran bahasa Indonesia kita jumpai empat aspek kegiatan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Di jenjang perguruan tinggi mata kuliah Bahasa Indonesia memiliki porsi 2 sks untuk semester satu dan 3 sks untuk semester 6, hal ini menunjukkan betapa pentingnya proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk dapat dikuasai mahasiswa secara utuh berdasarkan semua aturannya. Pasalnya mata kuliah Bahasa Indonesia sering dianggap mahasiswa sebagai mata kuliah yang monoton karena merupakan bahasa yang mereka gunakan setiap saat, hal tersebut membawa dampak terhadap kemampuan bahasa mereka sangat dipengaruhi oleh gaya berbahasa sehari-hari tanpa memahami kaidah berbahasa tentang kebakuan maupun ejaan yang disempurnakan. Tentunya hal tersebut memberi masalah serius kelak apabila mereka dihadapkan dengan keharusan menulis tulisan ilmiah.

Saat ini minimnya kesadaran mahasiswa untuk mengkaji pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mendalam dan konsisten, memberikan dampak terhadap kemampuan berbahasa Indonesia yang masih kurang, hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata untuk kuis ataupun tugas kelompok dan individu masih belum memuaskan. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik, dosen diharuskan mencari alternatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran yang menarik. (Arsyad, 2010:3) dalam bukunya memaparkan bahwa Media berasal dari bahasa Latin *Medius* secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Melalui paparan tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan jembatan penghubung antara pengajar dan mahasiswa untuk mengemas materi kuliah dengan lebih terencana dan dinamis.

Kemajuan teknologi saat ini banyak memberi pengaruh positif bagi dunia pendidikan, melalui teknologi proses pengajaran dapat berkembang lebih menarik dan interaktif. “Perkembangan teknologi informasi saat ini, terutama internet, mampu menghadirkan ruang-ruang interaksi virtual serta menyediakan informasi/*resources* dalam jumlah yang melimpah yang bisa diakses secara cepat” (Frijuniarsi dan Hapsari, 2019 : 536). Oleh karena itu fenomena tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengkolaborasi pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran berbasis teknologi, mengingat keseharian mahasiswa yang terbiasa menggunakan internet ataupun teknologi seperti *handphone* dan laptop.

Dalam mendalami mata kuliah Bahasa Indonesia, minat dari mahasiswa sebagai peserta didik harus dimotivasi sehingga tersitimulus untuk turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran melalui kuis interaktif *kahoot* dirasa tepat untuk menghidupkan suasana pembelajaran yang kompetitif dan tidak membosankan.

Kahoot adalah aplikasi game yang memungkinkan siswa untuk mengikuti kuis secara online di dalam kelas. Salah satu tujuan utama permainan ini adalah untuk meningkatkan motivasi mahasiswa untuk memperhatikan dan berinisiatif mencatat materi yang diajarkan oleh dosen di dalam kelas, agar dapat menjawab pertanyaan melalui aplikasi *kahoot*. *Kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan mahasiswa yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapa mereka. Pembelajaran ini berbasis permainan yang memiliki potensi sebagai alat pembelajaran efektif karena merangsang komponen visual dan verbal. (Iwamoto, 2019:82).

Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah pada semua jenis pembelajaran dan pelatihan baik secara evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kahoot* didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, baik untuk pendidik maupun peserta didik, *kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena *kahoot* menekankan gaya belajar melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina & Ahmad, 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *classroom action research*, atau yang akrab disebut dengan penelitian tindakan kelas. Pada prakteknya PTK digunakan sebagai suatu metode untuk mengatasi masalah dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Menurut pemaparan (Suhardjono, 2011:11) Penelitian tindakan kelas merupakan usaha nyata yang diyakini lebih baik karena mampu memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, dari pada hanya melakukan pembelajaran rutin dengan cara sebelumnya.

Mahasiswa teknik Industri kelas R.1.A Universitas Indraprasta PGRI tahun akademik 2019-2020 merupakan subjek penelitian dengan jumlah 40 mahasiswa. Di sisi lain obyek penelitian ini adalah pemanfaatan media kuis interaktif berbasis teknologi (*Kahoot*) guna meningkatkan kemampuan Bahasa mahasiswa.

Dalam melaksanakan PTK, Peneliti harus melewati 4 tahapan dari setiap siklus pelaksanaannya, tahapan-tahapan tersebut terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan sistematis terhadap hasil tindakan yang dilakukan (*observing*), dan (*reflecting*). Penelitian ini melewati 2 siklus dimana Hasil refleksi di tiap siklusnya akan digunakan untuk merencanakan solusi yang lebih baik dari temuan dilapangan untuk diimplementasikan pada siklus berikutnya hingga dinyatakan berhasil. Setiap siklus memiliki dua kali pertemuan tatap muka di kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2019.

Instrumen penulisan untuk memperoleh data terdiri dari : (1) Pedoman Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran yang dilakukan disetiap siklus. (2) catatan nilai kuis harian mahasiswa baik kuis secara langsung maupun kuis yang disajikan melalui aplikasi *kahoot* untuk memperoleh data kemampuan berbahasa mahasiswa

Setelah mengumpulkan dan mendapatkan dalam proses penelitian, penulis meneruskan proses pengolahan dan analisis data melalui teknik deskriptif kualitatif. selanjutnya penulis akan mendeskripsikan apakah data yang telah terkumpul dapat menjawab dan memberikan bukti pembenaran atau ketidakbenaran dari pertanyaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melewati 2 siklus yang masing-masing siklusnya akan dijelaskan melalui paparan dibawah ini:

Siklus I

a. Perencanaan

Peneliti selaku dosen mempersiapkan perangkat ajar seperti daftar hadir dan daftar penilaian mahasiswa, serta RPS sesuai dengan kurikulum yang digunakan untuk mata kuliah Bahasa Indonesia. Sebelumnya penulis melakukan observasi terkait kemampuan Bahasa mahasiswa melalui daftar nilai pada pertemuan-pertemuan sebelum dimulainya siklus. Peneliti pun mempersiapkan materi yang akan disajikan sebagai kuis interaktif dalam aplikasi *kahoot*.

b. Pelaksanaan

Pertemuan 1

Di pertemuan pertama dosen memperkenalkan mahasiswa dengan aplikasi kuis interaktif *kahoot* dan meminta mahasiswa untuk membuka *web broser* dan mengakses link *kahoot.it* apabila menggunakan laptop, begitu juga bagi mahasiswa yang menggunakan *handphone* mereka diarahkan untuk mendownload aplikasi *kahoot*, setelah mahasiswa berhasil mengakses *kahoot* dosenpun memberikan *Game PIN* (kode untuk bergabung dalam kuis interaktif pada *kahoot*. Di pertemuan pertama dosen memberikan kuis uji cobayang membahas materi pertemuan sebelumnya yaitu kata baku dan tidak baku, dosen meminta mahasiswa melakukan kuis secara berkelompok. Setelah tahap menjawab pertanyaan kuis selesai diperoleh nilai mahasiswa yang kemudian ditampilkan melalui proyektor agar bisa dilihat mahasiswa secara langsung.

Pertemuan II

Pada pertemuan kedua dosen membahas dan berdiskusi dengan mahasiswa terkait kendala ataupun kesan menggunakan aplikasi *kahoot* . Untuk pertemuan pertama mahasiswa mengerjakan

kuis secara bersama-sama atau berkelompok, namun pada pertemuan kedua, dosen mengarahkan mahasiswa untuk melakukan kuis secara individu dengan materi yang sama seperti pertemuan pertama dan diakhiri dengan pemaparan nilai (*score*) kuis yang didapat mahasiswa.

c. Pengamatan

Pada siklus I untuk dua pertemuanoertama, peneliti mengamati bahwa mahasiswa masih terkendala dalam berpartisipasi mengikuti kuis pada aplikasi *kahoot*. Hal tersebut dikarenakan, jaringan internet beberapa mahasiswa yang kurang stabil, sehingga tiba-tiba terputus koneksi. Kendala lain yang terjadi dikarenakan keterlambatan mahasiswa dalam menjawab setiap butir pertanyaan yang hanya memiliki waktu dua puluh menit, selain terkendala di waktu mahasiswa pun terkadang masih salah menekan opsi jawaban yang mereka kehendaki sehingga berimbas pada penginputan jawaban yang tidak tepat secara tidak sengaja.

d. Refleksi

Dari dua pertemuan pada tahap pelaksanaan yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses pengamatan. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kesiapan mahasiswa masih kurang, baik dari perangkat belajar seperti *handphone* dan internet ataupun pendalaman materi yang disampaikan melalui kuis pada aplikasi *kahoot*. Pemahaman yang kurang mumpuni berimbas pada waktu yang dihabiskan mahasiswa untuk menjawab pertanyaan tidaklah cukup. Selain itu beberapa mahasiswa masih perlu beradaptasi dalam menjawab pertanyaan agar tidak keliru dalam menekan opsi jawaban yang mereka maksud. Meskipun begitu terdapat peningkatan nilai untuk tes bahasa yang diperoleh mahasiswa pada pertemuan kedua rata-rata 75. Dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80. Penelitian dilanjutkan pada siklus II karena nilai rata-rata yang diharapkan belum tercapai.

Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tes dan refleksi pada siklus I, sudah mulai terlihat adanya perkembangan yang positif pada kemampuan berbahasa mahasiswa. Oleh karena itu selain melaksanakan proses pembelajaran melalui penyampaian materi yang dipresentasikan setiap kelompok mahasiswa untuk masing-masing bahasan, peneliti pun menyusun kembali lebih banyak pertanyaan untuk kuis yang disajikan melalui *kahoot* berdasarkan materi yang dibahas pada pertemuan pertama di siklus kedua ini yaitu mengenai Ejaman Yang Disempurnakan (EYD).

b. Pelaksanaan

Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama siklus II dosen *me-review* materi yang lalu melalui *kahoot*. Sekaligus memfasilitasi mahasiswa dalam melaksanakan diskusi terkait materi yang dibahas pada pertemuan ini. Setelah selesai melakukan sesi tanya jawab, dosen menyajikan pertanyaan yang dikemas melalui *kahoot* untuk mahasiswa secara berkelompok. Di akhir pembelajaran dosen pun memberikan pengumuman bahwa pada pertemuan selanjutnya dosen akan memberikan kuis berdasarkan pembahasan materi EYD melalui media pembelajaran kuis interaktif *kahoot*.

Pertemuan II

Pada pertemuan kedua untuk siklus ke dua, dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya terkait materi minggu lalu sebelum melaksanakan kuis interaktif. Setelah menakhiri diskusi mahasiswa sangat antusias untuk memulai melaksanakan kuis melalui aplikasi *kahoot*.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus kedua peneliti menemukan bahwa penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran kuis interaktif mahasiswa telah semakin dikuasai cara penggunaannya oleh mahasiswa, selain itu mahasiswa nampak lebih antusias dan bersemangat dalam menghadapi kuis yang terkesan seperti hendak bermain *game* namun dalam lingkup pendidikan.

d. Refleksi

Semua mahasiswa sudah dapat mengikuti kegiatan belajar yang dikemas melalui aplikasi *kahoot*. Hal tersebut berdampak terhadap meningkatnya hasil tes berbahasa mahasiswa dengan rata-rata nilai 85. Dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90. Oleh karena itu tindak lanjut (siklus) berikutnya tidak diperlukan karena indikator pencapaian sudah tercapai. Pemanfaatan *kahoot* sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dinilai efektif memberikan

pengaruh positif dalam upaya peningkatan kemampuan berbahasa mahasiswa. Berikut ini adalah tabel yang menyajikan hasil tes mahasiswa sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yang dilanjutkan pada hasil tes untuk siklus pertama dan kedua.

Tabel 1
Nilai Kuis Bahasa Indonesia

Uraian Nilai	Nilai		
	Sebelum PTK	SikLus I	SikLus II
Terendah	45	50	60
Tertinggi	70	80	95
Rata-Rata	68	75	85

Dari semua tahap penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi kuis interaktif berbasis teknologi yaitu *kahoot*, terlihat bahwa hasil yang didapatkan sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fenny Eka Mustikawati (2019) dengan judul “Fungsi Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia”, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* sangat efektif dan menarik untuk menarik minat mahasiswa dalam mendalami Bahasa Indonesia sehingga berdampak pada meningkatnya kemampuan berbahasa mahasiswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* dapat digunakan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis teknologi yang efektif dan menyenangkan. Melalui *kahoot* kegiatan belajar Bahasa Indonesia yang awalnya dianggap monoton dan tidak menarik oleh mahasiswa dapat berubah menjadi atmosfer pembelajaran yang dinamis dan ceria. Melalui fitur-fitur *kahoot* yang mengharuskan mahasiswa mampu menjawab suatu pertanyaan dalam rentang 20 detik, membuat mahasiswa tertarik untuk mengkaji materi lebih dalam guna menjawab pertanyaan pada kuis yang disajikan melalui *kahoot*. Karakteristik *kahoot* yang dekat dengan keseharian mahasiswa yang akrab dengan teknologi dan internet, membuat mahasiswa antusias melaksanakan kuis interaktif ini karena dianggap tidak membosankan. Selain dampak-dampak positif di atas persiapan kuis melalui aplikasi *kahoot* haruslah dilakukan dengan maksimal dosen dan mahasiswa harus memastikan koneksi internet dan ketersediaan laptop serta proyektor guna menampilkan poin hasil akhir kuis mahasiswa agar tercipta atmosfer yang positif dan kompetitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, P. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Daren H, Iwamoto. (2017). Analyzing The Efficiency of The Testing Effect Using Kahoot on Student Performance. *Journal of distance Education – TOJDE*, 5(1), 82- 91.
- Harlina, Nor, Z.M., & Ahmad, A. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran abad ke-21*. Seminar Serantau, 627 –635. Diunduh 20 Oktober 2019 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Nurul, Frijuniarsi., & Fitri, Senny . (2019). *Penggunaan E-Learning Sebagai Media Peningkatan Kemampuan Menulis Mahasiswa*. Seminar Skaintek, 536- 541.
- Suhardjono, Supardi.(2011). *Strategi Menyusun Penulisan Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Adhi.