



Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif pada Materi Bahasa Indonesia Kosakata Kelas Tiga di Sekolah Dasar

Amanda Repalena¹, Yusni Arni², Ranti³, Lala Melinda⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

04 August 2024

Revised

20 September 2024

Accepted

26 October 2024

Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting untuk memperkuat keterampilan komunikasi siswa. Namun, metode pengajaran yang monoton sering kali menurunkan minat belajar siswa. Penggunaan kuis interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dirancang khusus untuk materi kosakata di kelas tiga. Dengan pendekatan konstruktivisme dan pemanfaatan teknologi pendidikan, kuis ini diharapkan mampu memotivasi siswa serta meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahap: analisis kebutuhan, desain, uji coba, dan evaluasi.

Keywords

Kuis Interaktif, Pembelajaran Kosakata, Teknologi Pendidikan, Konstruktivisme.

Corresponding

Author :

Amandarepalena@gmail.com

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran inti dari sistem pendidikan dasar Indonesia adalah bahasa Indonesia. Salah satu keterampilan terpenting yang diajarkan adalah kosakata penguasaan, yang berfungsi sebagai dasar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sastra mereka, termasuk kemampuan membaca, menulis, dan berkomunikasi (Budiman, 2017). Pemahaman kosakata yang kuat dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sejak awal, memungkinkan mereka untuk memahami dan menyampaikan informasi dengan lebih efektif dalam berbagai konteks. Namun, dalam praktiknya, pendidikan kosakata sering diajarkan secara monoton menggunakan ceramah atau hafalan yang tidak terlalu menarik, yang menurunkan minat siswa dalam belajar (Saputro & Saputra, 2015).

Pendidikan senantiasa mencermati kemajuan zaman saat ini. Zaman yang senantiasa meningkatkan pendidikan agar senantiasa berinovasi, seperti pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Hasil dari pendidikan adalah

diperkenalkannya ide-ide baru ke berbagai bidang yang semakin menguntungkan. Pendidikan akan terus berjalan lancar selama hayat hadir dan akan terus berkembang. (Dkk Arni, 2024).

“Media pembelajaran merupakan semua hal yang dapat ditukan asi media untuk menyampaikan pesan, untuk mendapatkan fokus, keingintahuan dan rasa penasaran siswa dalam kegiatan belajar mengajar, guna mencapai hasil belajar yang diinginkan,” menurut Haryanti (2021). Kunci untuk memotivasi anak dalam kegiatan belajar yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan inovatif bagi siswa merupakan suatu hal yang besar bagi seorang guru. Penggunaan media yang tepat dapat memaksimalkan pembelajaran sehingga emosi yang perlu dijelaskan jelas dan mudah dipahami siswa. (Y.Arni, 2023).

Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga hasil akhir lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak agar dapat memahaminya dengan baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata kuliah yang dapat membantu siswa untuk belajar dengan tekun sehingga dapat mengembangkan ilmu pengetahuannya dan menumbuhkan keinginan untuk memahami dirinya. Materi yang akan dibahas dalam mata kuliah Bahasa Indonesia adalah tentang pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui telepon genggam yang sudah tidak asing lagi bagi kita. Pada umumnya siswa SD hanya menggunakan buku, CD, atau media lainnya untuk memperoleh informasi tentang kurikulum. Hal ini memunculkan ide untuk membuat media pembelajaran interaktif bagi siswa SD.

Salah satu komponen terpenting dalam proses pendidikan adalah media, oleh karena itu pengembangan media yang inovatif sangat dibutuhkan di abad ke-21 ini. Akan tetapi, ada beberapa sekolah yang kurang memiliki pemahaman yang baik karena tidak menggunakan media dalam pembelajarannya, khususnya Kosakata Bahasa Indonesia yang khusus terdapat di Sekolah Dasar. (Mumpuni & Suprayana, 2020). Karena gaya dan metode penulisannya yang beragam, pengajaran Kosakata Bahasa Indonesia dianggap sebagai proses yang aman. Selain itu, Kosakata Bahasa Indonesia diajarkan di sekolah melalui kegiatan sehari-hari sehingga siswa merasa nyaman dengannya. Kosakata Bahasa Indonesia harus dipahami oleh siswa agar mereka dapat memahami informasi yang disajikan, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Selain itu, kosakata penguasaan akan membantu kegiatan siswadal mencapai tujuannya. Pembelajaran Bahasa Indonesia terkait dengan mata pelajaran lain dalam

kurikulum 2013, sehingga menjadi pembelajaran tematik. (Mardhatillah & Anzar, 2017).

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Sekolah Dasar” dilakukan oleh Putra, Z.H., Witri, G., & Yulita (2019). Temuan penelitian menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Sugiyarto, U.S., Wulandari, Y., & Casworo (2020) menunjukkan bahwa presentasi PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kemudahan penggunaan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dwirahayu, dkk (2019) dengan judul “Pengaruh Multimedia Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran IPS terhadap Pemahaman Konsep Siswa ~ Mobilitas Sosial” menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif lebih efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, kita diharapkan untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan (Haris Budiman, 2017:32). Tindakan ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat atau menyempurnakan materi pendidikan. Media pendidikan merupakan salah satu faktor yang turut mendukung keberhasilan proses pendidikan di sekolah karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa atau sebaliknya, serta meningkatkan dan memperbaiki efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran itu sendiri dapat tercapai (Regina Monemi, 2017:255).

Pembelajaran yang aktif dan interaktif telah terbukti mampu meningkatkan minat siswa, serta memungkinkan mereka untuk lebih cepat memahami dan mengingat materi yang dipelajari (Saputro & Saputra, 2015). Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan sumber belajar berbasis teknologi, seperti buku interaktif. Kuis interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran, di mana mereka tidak hanya menyerap penjelasan guru tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dan menerima umpan balik dengan tenang (Al-Marroof et al., 2021).

Pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint merupakan salah satu cara yang paling praktis dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. Dengan penggunaan fitur animasi, efek, dan hyperlink PowerPoint, dokumen ini dapat disusun sedemikian rupa sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih menarik dan menghibur. Selain itu,

penulisan interaktif memberi kesempatan kepada guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan sehingga sesuai dengan kemampuan siswa kelas tiga di Sekolah Dasar.

Model pembelajaran interaktif ini didasarkan pada konstruktivisme, di mana siswa dipandang sebagai pembelajar aktif yang mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pelajaran. Melalui pembelajaran interaktif, siswa didorong untuk menggunakan pemikiran kritis guna mengembangkan jawaban mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kuat. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan, yang merupakan aspek penting dari proses pembelajaran konstruktif.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia untuk siswa kelas 3 SD. Materi ini meliputi pengenalan kosakata, yang biasanya digunakan untuk menjelaskan diri sendiri kepada orang lain. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti disebut ADDIE. Metodologi yang digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE, yang terdiri dari langkah-langkah berikut: analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi balik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan implementasi dan validasi yang dilakukan, media kuis interaktif berbasis PowerPoint menunjukkan dampak positif terhadap minat dan penguasaan kosakata siswa kelas 3 SD. Melalui kuis interaktif, siswa tidak hanya belajar dengan cara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran, baik itu secara individu ataupun kelompok. Media ini memanfaatkan fitur animasi dan hyperlink, yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Beberapa contoh pertanyaan yang digunakan dalam kuis ini mencakup kosa kata sehari-hari seperti:

1. Ibu Pergi Ke Pasar Untuk Membeli...
 - A. Sepeda
 - B. Sayuran
2. Adik Suka Bermain...Di Taman
 - A. Boneka
 - B. Buku

3. Ketika Sakit, Kita Harus Pergi Ke...

A. Sekolah

B. Dokter

Peningkatan Minat dan Pemahaman

Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi di kelas ketika menggunakan pendekatan interaktif dibandingkan dengan metode ceramah atau hafalan. Penggunaan animasi dan interaksi jangka panjang melalui soal-soal membantu siswa menjadi lebih fokus dan menikmati proses pembelajaran, yang meningkatkan motivasi mereka. Selain itu, jeda hening dari jawaban yang panjang atau penting memberi siswa kesempatan untuk belajar dari masalah mereka secara langsung.

Keselarasan dengan Pendekatan Konstruktivisme

Pendidikan ini didasarkan pada konstruktivisme, yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Melalui media interaktif, siswa terlibat dalam proses berpikir kritis dan mampu mengidentifikasi jawaban yang tepat. Karena mereka mungkin fleksibel dan meningkatkan pemahaman mereka, tantangan yang mereka hadapi juga berfungsi sebagai komponen dari proses pembelajaran.

Implikasi Penelitian

Penggunaan media kuis interaktif ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran lain di sekolah dasar. Guru juga bisa dengan mudah menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa. Selain itu, penelitian ini memberikan panduan bagi pengembang media pendidikan dan pemangku kepentingan untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa menunjukkan bahwa bahan ajar digital interaktif berbasis PowerPoint perlu dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Bahan ajar ini dapat diakses menggunakan komputer, laptop, atau pintar yang digunakan untuk pembelajaran daring dan tatap muka. Media ini meliputi teks, gambar, suara, video, dan animasi. Selain itu, sumber daya pendidikan ini dapat digunakan untuk melakukan navigasi dan penulisan interaktif yang melibatkan dan menantang siswa di sekolah dasar. Nikmah, N. H., dan Rahmawati, F. P. (2022).

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kuis sudah lazim dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Disarankan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar mampu menggunakan media secara efektif, baik di sekolah maupun di luar sekolah, sehingga dapat membantu dan

memahami materi dengan lebih mudah. Guru dan kepala sekolah harus menggunakan media pembelajaran interaktif ini secara efektif, tetapi mereka juga perlu menggunakan bahan ajar inovatif lainnya untuk menambah jumlah sumber belajar yang menarik. Tegeh, I. M., Sitanggang, R. R., dan Simamora, A. H. (2023). Peneliti ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar dan kosakata siswa di sekolah dasar kelas tiga. Penggunaan kuis interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan memikat, tetapi juga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan memberikan siswa waktu hening dan mendorong partisipasi aktif.

Studi ini penting bagi siswa karena menyoroti perlunya inovasi dalam metode pengajaran, khususnya dalam lingkungan digital saat ini. Integrasi teknologi dalam pendidikan dasar memiliki potensi signifikan untuk mengatasi masalah seperti kesulitan belajar siswa dan kesulitan memahami konsep dasar seperti kosakata. Inisiatif ini mengikuti tren global digitalisasi pendidikan dan mendorong penggunaan alat interaktif untuk menginspirasi siswa. Implikasi dari penelitian ini cukup luas, khususnya bagi guru, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan pendidikan. Temuan ini dapat mendorong integrasi teknologi dalam sistem pendidikan dasar, tidak hanya untuk pembelajaran kosakata tetapi juga mata pelajaran lain. Selain itu, media ini dapat memberikan solusi praktis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam kerangka yang lebih besar, temuan ini mendukung gagasan bahwa pendidikan berbasis teknologi adalah masa depan, di mana siswa dapat belajar secara lebih efektif dan mandiri dengan dukungan media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan, 1(1)*, 33-42.
- Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik, 4(1 Maret 2017)*, 53-64.
- Al-Marroof, RS, Salloum, SA, Hassanien, AE, & Shaalan, K. (2021). Ketakutan terhadap COVID-19 dan adopsi teknologi: Dampak Google Meet selama pandemi virus Corona.
- Arni, Y., Nurhayati, N., & Medika, A. I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Bahasa

- Indonesia Kelas Iii Sd N 96 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 2215-2224.
- Arni, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Melalui Media Cerita Bergambar Dan Diskusi Terhadap Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 2(11), 1247-1256.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(1), 45-56.
- Budiman, Haris. 2017. "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*". 8(2): 31-43.
- Dina, R. A., & ZE, D. S. (2022). Pengembangan media kuis interaktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran sejarah kelas xi sma negeri 7 tanjung jabung timur TA. 2021/2022. *ISTORIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 5(2), 60-67.
- DwiraHayu, GK (2019). Pengaruh Multimedia Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran IPS terhadap Pemahaman Konsep Mobilitas Sosial Siswa. *Jurnal Internasional Pedagogi IPS*, 4 (1), 51-56.
- Haryanti, S. (2021). Penggunaan Media Buku Cerita Bergambadii Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 2013-2015.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88-101.
- Monemi, Regina dkk. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Disertai Game Kuis Course Maze Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP". *Jurnal Biosains* 1(2): 252-260.
- Nugroho, R., Setiawan, A., & Hadi, S. (2023). Interactive Media and Elementary Education: The Impact on Learning Outcomes. *International Journal of Educational Research*, 19(3), 215-229.
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251-5258.
- Putra, ZH, Witri, G., & Yulita, T. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Riset Ilmiah dan Teknologi Internasional*, 8 (10), 697-702.
- Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2023). Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 68-74.

- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123.
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 30-45.