



PROSIDING SAMASTA

Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PADA SISWA KELAS X SMA

Rosita Dwi Anggraeni, Fitri Nurjanah

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Jl. K. H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Ciputat Timur, Tangerang Selatan

rositadwi778@gmail.com

nurjanahf426@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa dalam menulis, sehingga hal ini menjadi fokus penelitian yang ingin di kupas secara mendalam dan memberikan solusi atau cara jitu dalam mengatasi rendahnya minat siswa dalam menulis. Kemampuan siswa dalam menulis terbilang rendah, dikarenakan siswa juga cenderung tidak memiliki minat dalam membaca. Keterampilan menulis dengan keterampilan membaca adalah salah satu dari keempat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan. Dengan demikian, ketika siswa memiliki minat dalam membaca maka wawasan pada pengolahan kosakata dapat menjadikan kegiatan menulis menjadi hal mudah. Penggunaan media berupa aplikasi quizizz diharapkan menjadi strategi belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang artinya penelitian ini cenderung menggunakan analisis pada setiap tahap penelitiannya. Lalu penggunaan kualitatif deskriptif mengacu pada fakta yang ditemukan oleh peneliti di lapangan, hal ini agar menunjukkan bahwa peneliti ingin mengungkapkan fakta yang bersifat apa adanya agar meyakinkan para pembaca dari hasil penelitian ini. Metode yang digunakan adalah hasil observasi atau sebuah pengamatan secara langsung di lapangan. Selain observasi atau sebuah pengamatan, peneliti juga melakukan dokumentasi pada siswa kelas X SMA dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: media, quizizz, keterampilan menulis

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah bahasa melayu yang dijadikan sebagai bahasa Republik bangsa Indonesia dan juga dapat disebut sebagai bahasa resmi Negara Indonesia. Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya setelah Proklamasi kemerdekaan Indonesia, tepatnya sehari sesudahnya, bersamaan dengan berlakunya konstitusi. Jumlah penutur bahasa Indonesia adalah 260 juta yang digunakan dari sabnag sampai merauke.

Bahasa indoensia memiliki rumpun salah satunya rumpun bahasa Austronesia, rumpun bahasa melayu-polinesia dan lainnya. Sedangkan bahasa adalah sebagai alat atau sistem untuk mengutarakan serta melaporkan suatu informasi atau pengetahuan yang baru dari individu yang satu dengan yang lainnya. Dan tujuan bahasa terdapat empat tujuan yang dijabarkan menjadi tujuan praktis, tujuan artistik, tujuan pembelajaran, dan tujuan filolofis.

Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi terdapat tiga utama fungsi bahasa ialah sebagai alat berkomunikasi, pemerastu bangsa, identitas suatu suku atau bangsa saat mengguakan bahasa tersebut. Manfaat dalam berbahasa adalah sebagai bahasa resmi suatu Negara, mengantar dalam dunia pendidikan maksudnya adalah sebagai penyampaian materi di dunia pendidikan, alat pengembang kebudayaan dan ilmu pengetahuan.

Menurut Faridah (2016: 146) menulis merupakan suatu keterampilan yang akan berkembang jika dilatih secara terus menerus. Sebaiknya guru memberikan kesempatan lebih bagi siswa untuk berlatih menulis, hal ini dikarenakan keterampilan menulis tidak hanya dalam pembelajaran bahasa saja tetapi juga untuk semua mata pelajaran di sekolah. Dengan memberikan motivasi kepada siswa dalam menulis, dapat meningkatkan keterampilan menulis secara meningkat dan berkembang.

Strategi belajar dalam meningkatkan keterampilan menulis salah satunya yang dapat dilakukan oleh guru adalah berinovasi, atau berkreasi dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk mentransfer ilmu dari guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam memberikan motivasi siswa untuk belajar, dan menjadikan suasana kelas lebih hidup salah satunya menggunakan media berupa aplikasi quizizz. Penerapan media berupa aplikasi quizizz ini diharapkan dapat membentuk pola berpikir siswa lebih terlatih.

Menurut Mahnun (2012: 27) kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Lebih jelasnya, media adalah sebuah sarana penyalur informasi belajar yang ingin disampaikan oleh sumber pesan kepada sasarannya. Penggunaan media pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dianggap dapat membantu pencapaian dalam keberhasilan belajar. Dengan demikian, berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran memungkinkan terjadinya pengalaman proses pembelajaran bagi siswa.

Menurut Kurniawati dan Baroroh (2016: 52) internet sebagai media digital sudah memberikan berbagai macam kemudahan dalam bidang apapun termasuk dalam pembelajaran. Internet selain memberikan sumber belajar juga dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran dalam mentransfer ilmu kepada siswanya. Manusia modern sudah sangat dimanjakan dengan begitu banyak konten-konten yang dimiliki oleh media digital.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti ingin berfokus pada strategi belajar yang menggunakan media berupa aplikasi quizizz. Dengan memberikan kesan yang baik dari siswa pada pengalaman proses pembelajaran dari biasanya khususnya pada keterampilan menulis. Penelitian ini akan

menjadikan bahan bacaan bagi para peneliti yang lain, khususnya bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis di kelas.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono dalam Trianto (2010: 179) penelitian kualitatif ialah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Penelitian kualitatif mengkaji prespektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan.

Menurut Margono (2010: 37) ada beberapa alasan dilakukannya penelitian kualitatif ialah untuk menanggulangi banyaknya informasi yang hilang, seperti yang dialami oleh penelitian kuantitatif sehingga intisari konsep yang ada dalam data dapat diungkap secara jelas. Untuk menggali data dengan tujuan membuktikan kebenaran akibat adanya masalah yang diangkat berdasarkan berfikir deduktif. Selain itu untuk menanggulangi kecenderungan pembatasan variabel yang sebelumnya.

Menurut Margono (2010: 38) ciri-ciri pada penelitian kualitatif yaitu lingkungan alamiah yang dijadikan sebagai sumber data langsung, manusia merupakan instrumen pertama yang digunakan dalam pengumpulan data, analisis yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dari deduksi teori tetapi dimulai dari verba empiris.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang artinya penelitian ini cenderung menggunakan analisis pada setiap tahap penelitiannya. Lalu penggunaan kualitatif deskriptif mengacu pada fakta yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. Hal ini agar menunjukkan bahwa peneliti ingin

mengungkapkan fakta yang bersifat apa adanya agar meyakinkan para pembaca dari hasil penelitian ini. Tujuan dalam penelitian ini untuk menyajikan atau memaparkan gambaran lengkap atau berupa informasi yang berdasarkan fakta.

Selain itu, tujuan dari penelitian kualitatif adalah menghasilkan sebuah informasi yang akurat menggunakan sebuah proses hubungan, memberikan gambaran lengkap, menyajikan informasi mulai dari dasar atau awal permasalahan sampai menuju solusi dari permasalahan yang diangkat, menciptakan suatu penelitian yang baru sehingga menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya. Metode penelitian ini menjelaskan seperangkat tahapan atau suatu proses dalam memberikan informasi mengenai subjek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 Maret 2020. di beberapa sekolah daerah Ciputat yaitu SMA Triguna Utama dan SMK Informatika Ciputat. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai hambatan dalam mengajarkan bahasa Indonesia di kelas. Beliau pun mengatakan bahwa, minat siswa dalam membaca dan menulis sangat kurang. Dengan rendahnya minat siswa dalam membaca maka motivasi siswa dalam menulis pun juga akan rendah.

Hal ini dikarenakan, siswa sangat kebingungan dalam mengolah kosa kata dalam tulisan yang berisikan argumen atau karangan. Siswa merasa bosan jika pada pembelajaran keterampilan menulis menggunakan media yang tidak berpengaruh atau media yang kurang aktif. Dengan demikian, peneliti ingin memberikan strategi belajar khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar meningkatkan keterampilan menulis siswa lebih terasah.

Diketahui bahwa, siswa modern saat ini tidak terlepas dari gawai dan internet. Internet sudah menyajikan beberapa konten-konten yang memudahkan siswa dalam belajar sehingga siswa tidak hanya belajar di sekolah saja. Dengan demikian, peneliti ingin menerapkan media berupa

aplikasi quizizz untuk meningkatkan minat siswa dalam keterampilan menulis.

Aplikasi quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat suasana lebih interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019: 5). Implementasi penggunaan game quizizz siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada gawai mereka. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, aplikasi quizizz memiliki permainan seperti avatar, tema, meme, dan music yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran. Keunggulan dari aplikasi quizizz selain dapat digunakan evaluasi di dalam kelas, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk Pekerjaan Rumah atau PR, selain itu kelebihan yang lain adalah siswa satu dengan siswa lainnya tidak dapat mencontek karena soal yang diberikan berbeda atau diacak. Berikut ini gambar tampilan awal aplikasi Qizizz.



Penerapan media quizizz ini sangat tepat digunakan untuk sekolah-sekolah yang memiliki siswa dengan karakteristik cenderung tidak bersemangat dalam kegiatan menulis dikarenakan penggunaan media yang tidak tepat. Media quizizz ini dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar lebih bersemangat, dan juga dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan. Dengan demikian, hubungan antar guru dengan siswa terjalin erat karena penerapan media quizizz ini tidak dapat bekerja tanpa keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran.

Seperti pada gambar di bawah ini, beberapa sekolah yang dijadikan objek penelitian dalam penerapan media quizizz untuk meningkatkan keterampilan menulis sebagai berikut:



(Gambar halaman depan sekolah SMA Triguna Utama)

Sekolah tersebut sudah menggunakan gawai dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti tidak kesulitan dalam mengaplikasikan media quizizz pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menulis. Respon siswa dalam penggunaan media quizizz ini sangat baik. Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran bahasa

Indonesia. Penggunaan media quizizz ini sangat berbeda dari media sebelumnya yang pernah siswa gunakan dalam pembelajaran.

Siswa menunjukkan ketertarikannya pada keterampilan menulis saat menggunakan media quizizz. Penggunaan media ini juga dapat menghidupkan suasana kelas lebih aktif dan juga bersemangat dalam mempelajari bahasa Indonesia. Jadi, peneliti memberi kesimpulan bahwa penggunaan media quizizz ini sangat ampuh dalam meningkatkan semangat belajar siswa dalam keterampilan menulis berbahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Pengelolaan kelas oleh guru sangat penting guna menjadikan materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Media sebagai penunjang dalam pembelajaran sangat penting mengingat penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Keterampilan menulis memiliki peranan yang besar dalam dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Triguna Utama dan SMK Informatika Ciputat dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media. Penggunaan aplikasi quizizz di sekolah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

REFERENSI

Faridah, Siti. 2016. *Peningkatan*

Keterampilan Menulis Paragraf Melalui Penerapan Kegiatan Menulis Jurnal Dan Pemanfaatannya Untuk Penilaian Autentik Pada Siswa Kelas

Viii Smp Negeri 5 Simpang Empat Kabupaten Banjar. Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya. Vol. 1 No. 2 Oktober 2016

Kurniawati, Juliana dan Baroroh, Siti.

Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Jurnal Komunikator. Vol. 8 No. 2 November 2016

Mahnun, Nunu. *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran).* Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37 No. 1 Januari-Juni 2012

Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Trianto, 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.* Jakarta: Kencana.