



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Peran Media Quizizz sebagai Sarana Media Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis

Alansyar Nur Rahman¹, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
santripikun683@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id²

abstrak – Latar belakang pembuatan artikel ini adalah bisa membantu pembelajaran yang dilakukan oleh dosen mudah dan praktis. Menghadapi abad 21 ini pembelajaran tidak berpusat pada tatap muka melainkan tenaga pengajar mempunyai cara tersendiri untuk memberi perbedaan pada pembelajarannya. Selain itu, aplikasi ini bisa membuat pembelajaran tidak membosankan, karena aplikasi ini dilengkapi fitur-fitur yang membantu pembelajaran pada mata kuliah keterampilan menulis. Metode yang dipakai pada artikel ini adalah metode PTK atau (Metode Penelitian Kelas) metode kali ini merupakan metode yang dimulai baru-baru ini karena metode yang efektif untuk terlaksananya penelitian ini. Kesimpulannya adalah peran penting media quizizz sebagai pelaksanaan pembelajaran Keterampilan Menulis.

Kata kunci – Media Quizizz, Media Pembelajaran, Keterampilan Menulis.

Abstract – The background of making this article is that it can help the learning carried out by lecturers easily and practically. Facing this 21st century, learning is not centered on face to face, but teaching staff has their own way off making a difference to the learning. In addition, this application can make learning not boring, because this application is equipped with features that help learning in writing skills courses. The method used in this article is the PTK method or (Class Research Method) this method is that was started recently because it is an effective method for carrying out this research. The conclusion is the implementation of learning writing skills.

Keywords – Quizizz Media, Learning Media, Writing Skills.

PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 1180) keterampilan diartikan sebagai kecaakapan untuk menyelesaikan tugas. Sedangkan menulis diartikan sebagai kegiatan melahirkan pikiran atau perasaan dengan tulisan. Menurut Dalman (2016: 3) menulis adalah kegiatan menyampaikan kabar atau laporan yang dituangkan melalui tulisan. Selanjutnya Suandi, dkk (2018: 185) berpendapat bahwa keterampilan menulis merupakan yang berifat kognitif yaitu sebagai pemahaman, pengetahuan, dan persepsi dalam kegiatan menulis yang kompleks.

Menulis mempunyai banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Dalman (2016: 6) mengemukakan beberapa manfaat menulis yaitu menulis dapat meningkatkan kecerdasan, dengan menulis orang akan menggunakan otaknya untuk berpikir secara sistematis dan langsung menaikkan kecerdasan. Menurut Tarigan (2013: 20) manfaat dari menulis adalah agar tulisannya dapat melaporkan informasi kepada pembaca secara jelas dan menyakinkan pembaca mengenai apa yang diungkapkan penulis dari gagasannya. Lebih lanjut Mohamad Yunus dan Suparno (2009: 14) mengemukakan manfaat menulis adalah meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian, dan mendorong kemauan atau kemampuan mengumpulkan informasi.

Setiap penulis harus mempunyai tujuan yang jelas dari tulisan yang akan ditulisnya. Rini Kristiantari (2004: 101) mengungkapkan bahwa tujuan yang jelas akan membimbing seseorang dalam usahanya membuat tulisan yang baik. Menulis untuk sekedar menyelesaikan tugas atau memenuhi kewajiban tidak dapat dikatakan sebagai tujuan menulis yang nyata. Lebih lanjut Suparno dan Mohamad Yunus (2009: 3.7), mengungkapkan bahwa tujuan yang ingin dicapai seorang penulis adalah menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar, membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan, menjadikan pembaca beropini, menjadikan pembaca mengerti, membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan, dan membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika. Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai tujuan menulis, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah agar pembaca mengetahui, 15 mengerti dan memahami nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

Menurut Tafonao (2018: 103) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu perlengkapan dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut Menurut Suryani, dkk (2018: 4) mengatakan bahwa sebuah alat bantu guru yang digunakan oleh guru dalam mengajar disebut dengan media pembelajaran. Sarana yang digunakan oleh seorang guru dalam mentransfer ilmu di kelas disebut sebagai media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses KBM sangat efektif karena dapat meningkatkan prestasi siswa, namun terbatasnya penggunaan media dalam kelas merupakan salah satu pemicu lemahnya mutu belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media dalam proses KBM merupakan sebuah kebutuhan.

Menurut Sudjana dan Rivai (1992;2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu; Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, Bahan pembelajaran akan

lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain. Selanjutnya Kemp dan Deyton (1985) berpendapat bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah penyampaian materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Menurut pendapat Noor (2020: 2) Quizizz adalah sebuah situs yang menyediakan permainan berupa kuis yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di dalam kelas untuk penilaian formatif, Quizizz berguna sebagai stimulan yang sifatnya fun tetapi learning yang dapat menyegarkan ingatan dan menarik sehingga memberikan kesan yang baik pada memori otak siswa. Aini (2019: 4) juga berpendapat media Quizizz merupakan sebuah media pembelajaran yang berupa media bertaraf daring untuk memaparkan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya animasi dan interaksi yang menarik sehingga mudah digunakan. Penggunaan Quizizz oleh siswa dapat dilakukan di dalam kelas untuk latihan dengan menggunakan perangkat elektronik.

Menurut Salsabila, dkk (2020: 170) aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu dari kelebihan dari aplikasi Quizizz adalah Bagi guru atau pendidik aplikasi Quizizz dapat memudahkan untuk membuat soal. Pada saat siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, akan muncul skor nilai yang didapatkan dalam menjawab satu soal, siswa juga akan dilihat papan peringkat. Apabila siswa salah dalam menjawab kuis, maka akan muncul jawaban yang benar, sehingga siswa dapat melihat dimana saja letak kesalahannya setelah nanti hasilnya keluar. Dan kekurangan dari aplikasi Quizizz yaitu jaringan tidak stabil membuat siswa harus kehabisan waktu saat mengerjakan soal, Siswa dapat membuka tab baru sehingga dapat terjadi kecurangan siswa untuk menyontek, Pada permasalahan waktu, siswa yang mulanya mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan waktu yang kurang tepat, Apabila siswa terlambat memainkan kuis akan menjadi kendala.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipilih oleh peneliti adalah penelitian tindak kelas (PTK). PTK yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dalam memberikan Tindakan atau treatment pada setiap siklus dengan tujuan agar tercapainya pembelajaran yang diinginkan. Tahapan PTK ini per siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel yang dibuat kali ini menghasilkan sebuah pernyataan yang didukung oleh sumber data, penelitian, DLL. Hasil penelitian dari peran media quizizz sebagai sarana media pembelajaran mata kuliah keterampilan menulis yaitu aplikasi ini sangat membantu peran para dosen terlebih dalam mata kuliah keterampilan menulis karena banyak fitur-fitur dari aplikasi quizizz sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Peran Media Quizizz sebagai sarana Media Pembelajaran mata kuliah Keterampilan Menulis dapat membantu dosen dalam hal pembelajaran pada mata kuliah keterampilan menulis

REFERENSI

- Noor & Subagio. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1).
- Tafonao & Talizaro. (2018). Penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran brainstorming dalam meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi bebantuan media quizizz. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 9(1), 45-51. <http://dx.doi.org/10.30595/mtf.v9i1.13368>