

## **APLIKASI KUIS INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS TERPADU DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

Linda Kurnia<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pancamarga Probolinggo, Indonesia

Email: linda.kurnia788@gmail.com<sup>1</sup>

### **Abstract:**

Analysis of difficulties in social studies learning leads to students' understanding of various existing materials with various characters requiring the use of multimedia in the form of images, animated videos, videos that are in accordance with the material to help students' understanding in the learning process, multimedia in social studies learning has always been a very important integral part in helping to analyze various terms and found it very difficult. The application of interactive quizzes in social studies learning is one way to increase theoretical understanding in understanding the material. Through the use of learning media in the form of pictures, videos and interesting interactive quizzes, psychologically students will be expected to be interested and excited to learn better in the classroom and outside the classroom. One of the ways to make learning interesting and fun is through the use of multimedia and interactive quizzes in learning as a source of student learning.

**Keywords:** *Interactive Quiz, Multimedia, Understanding*

### **INTRODUCTION**

Pembelajaran ilmu sosial yang terdiri sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik serta yang lainnya. Dalam proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan sistematis. Pada pembelajaran IPS banyak komponen pembelajaran yang perlu mencapai tujuan pendidikan pada umumnya serta tujuan pembelajaran ips. Komponen pembelajaran harus saling mendukung untuk memberikan situasi belajar yang menyenangkan serta interaktif.

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi sekarang menuntut kualitas pendidikan yang baik, supaya pendidikan bisa menghadapi era globalisasi. Setiap individu pada pendidikan diharapkan bisa berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu pilar pendidikan yang berkualitas terletak pada proses pengajaran di dalam kelas. Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan adalah pemilihan media pembelajaran yang benar, agar hasil belajar peserta didik menjadi maksimal. Hasil belajar tertinggi dihasilkan oleh proses

pembelajaran yang berlangsung secara efektif ataupun optimal. Berdasarkan pemaparan tersebut, artikel ini bertujuan untuk (1) menganalisis kesulitan dalam pembelajaran ips (2) menganalisis media audio visual berupa multimedia sebagai media belajar ips (3) menganalisis penerapan kuis interaktif dalam pembelajaran ips.

## **RESEARCH METHODS**

Metode penulisan ini merupakan metode deskriptif. Seperti namanya, metode deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang sedang berlangsung. Penulisan ini bersifat deskriptif analisis. Metode analisis deskriptif merupakan metode yang menggambarkan, menjelaskan, serta menganalisis situasi maupun kondisi suatu objek yang bermasalah dari sudut pandang penulis berdasarkan hasil studi pustaka pendukung (studi literatur). Fokus Penulisan ini yaitu obyek permasalahannya yaitu menganalisis kesulitan dalam pembelajaran ips, menganalisis media audio visual berupa multimedia sebagai media belajar ips, dan menganalisis penerapan kuis interaktif dalam pembelajaran ips.

Sumber data yang digunakan dalam penulisan ialah sumber data sekunder. Data sekunder bisa di dapat dari pustaka pendukung, yaitu jurnal terkait yang relevan. Teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan (library study). Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data berupa data sekunder yang berkaitan dengan topik dan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah dan alat peraga audiovisual berupa film sejarah. Analisis data dilakukan dengan cara membaca, mempelajari, mengkaji serta membandingkan berbagai sumber perpustakaan sehingga dapat menjelaskan permasalahan. Langkah terakhir yakni menarik kesimpulan dari permasalahan yang ada.

## **LITERATURE REVIEW**

Kajian penelitian terdahulu bertujuan untuk memetakan berbagai temuan empiris terkait penggunaan aplikasi kuis interaktif dalam konteks pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS terpadu.

### **a. Wang (2015)**

Dalam studi eksperimental terhadap penggunaan Kahoot! di kelas universitas, Wang menemukan bahwa kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi (seperti skor dan leaderboard) berkontribusi terhadap retensi informasi jangka panjang.

b. Bicen dan Kocakoyun (2018)

Bicen dan Kocakoyun menguji Kahoot! dan Quizizz di kelas pendidikan dasar. Hasilnya, kedua aplikasi tersebut meningkatkan pemahaman konsep dan mendorong interaksi kelas. Studi ini menekankan pentingnya pemilihan platform sesuai dengan karakteristik peserta didik.

c. Rohmah (2021)

Dalam konteks IPS di tingkat SMP, Rohmah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara terstruktur dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi ekonomi dan sejarah. Pemanfaatan kuis setelah pembelajaran membantu siswa menghubungkan fakta-fakta sejarah secara kronologis dan logis.

d. Santoso dan Utami (2020)

Penelitian tindakan kelas (PTK) oleh Santoso dan Utami memperlihatkan bahwa penerapan Mentimeter dalam pembelajaran IPS topik kerjasama ASEAN meningkatkan tingkat partisipasi siswa hingga 80%, dan hasil tes formatif menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 25%.

e. Anshari et al. (2019)

Dalam penelitian tentang asesmen formatif daring, ditemukan bahwa umpan balik instan dari kuis berbasis aplikasi meningkatkan kognisi tingkat tinggi (analisis dan evaluasi). Hal ini berimplikasi pada pemahaman konseptual yang lebih dalam, khususnya pada mata pelajaran yang berbasis penalaran seperti IPS.

## **RESULTS AND DISCUSSION**

Pendidikan adalah hal penting pada hidup masyarakat, ini berarti bahwa setiap manusia berhak atas pendidikan. Pendidikan juga akan membebaskan kita dari batas pikiran kita serta memaksa kita untuk berpikir. Pendidikan menjadikan kita berpikiran terbuka dan membentuk dasar setiap manusia. Teknologi pendidikan merupakan salah satu hal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran oleh guru dan siswa. Pendidikan ips yang awalnya dilihat sebagai proses pengajaran guna mempersiapkan peserta didik beradaptasi dengan kehidupan sosial, belum berkembang ke arah pada pembelajaran, di mana pengajar berperan dalam membantu peserta didik untuk menciptakan keadaan maupun suasana yang baik agar dapat mengembangkan potensi mereka. Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Seluruh aspek kehidupan dipengaruhi oleh perkembangan ataupun kemajuan ilmu pengetahuan serta kecanggihan teknologi, baik itu di bidang ekonomi, politik, keamanan,

sosial, pendidikan serta bidang lainnya. Pada dunia pendidikan, keberadaan teknologi sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga tidak membuat bosan.

Saat ini proses pembelajaran ips di banyak sekolah masih bersifat konvensional. Dimana proses pembelajaran ips seringkali menemui kendala, pada beberapa siswa yang tidak membawa buku cetak akibatnya proses pembelajarannya sedikit terganggu. Beberapa siswa menjadi bosan selama kegiatan belajar mengajar karena harus fokus memperhatikan serta mendengarkan pelajaran dari guru, ataupun berkurangnya sumber belajar yang dapat dibayangkan siswa. Pada hal tersebut, pengajar harus lebih kreatif untuk menyajikan materi pembelajaran ips dengan memilih kalimat yang tidak terlalu sulit untuk dibayangkan oleh semua siswa di kelas, atau guru bisa lebih kreatif dalam menciptakan bahan ajar sesuai materi. Kesulitan belajar yang sama juga terjadi di beberapa sekolah.

Rendahnya hasil belajar di sekolah seringkali ditunjukkan dengan adanya kesulitan belajar peserta didik tersebut untuk memahami materi. Pemberitahuan ini terjadi disebabkan adanya situasi belajar siswa yang kurang menyenangkan, terkadang siswa kurang antusias saat belajar di kelas, sehingga mengakibatkan siswa tidak memahami materi yang diberikan. Pembelajaran yang baik bisa didukung oleh situasi belajar yang kondusif serta hubungan antara peserta didik dan pengajar bisa berjalan dengan baik. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, model pembelajaran dengan multimedia video bisa digunakan untuk menciptakan belajar yang menyenangkan.

Pengertian mengajar tidak sebatas sekedar memberikan informasi yang diberikan oleh pengajar kepada peserta didik, konsep mengajar menunjukkan pengajar pada proses pembelajaran. yaitu dari teacher center ke student center secara aktif memberikan pengetahuannya sendiri pada proses pembelajaran. Mental peserta didik dengan lingkungan belajar yang dirancang pengajar supaya peserta didik bertindak untuk belajar, pengajar berperan sebagai fasilitator guna memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Pembelajaran harus menjadi dasar untuk pengajar dalam mewujudkan tujuan pembelajaran di kelas supaya pembelajaran yang dilaksanakan memberikan kesan bagi peserta didik. Salah satu cara untuk menciptakan situasi belajar untuk peserta didik bisa dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran sebagai media sekaligus sumber belajar.

Minimnya variasi metode belajar mengajar di sekolah seringkali berdampak kuat pada minat belajar siswa. Jika minat belajarnya kecil maka kemungkinan besar akan tercapai hasil belajar yang kurang optimal. Metode pembelajaran bagi siswa juga membatasi kreativitas siswa. Di sekolah, sebagian besar guru masih menggunakan pembelajaran untuk menyampaikan materi di mana guru menjelaskan bahwa siswa mendengarkan dan kemudian mencatat. Hal itu jelas membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Media pembelajaran yang bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik yang dapat membantu siswa mempelajari materi ips. Terdapat banyak media pembelajaran yang bisa dipakai pengajar untuk mengatasi masalah pada pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif.

Belajar adalah proses yang panjang, bertahun-tahun, dengan komitmen yang tekun dan yang terutama dilandasi semangat, siapa pun yang belajar akan mampu menghasilkan hasil yang baik. Untuk membangkitkan semangat dalam diri seorang siswa agar berhasil dalam belajar, harus ada daya dorong dari dalam diri individu atau dari luar. Semangat belajar merupakan pendorong yang dapat memungkinkan siswa untuk terlibat. Salah satu tugas guru di sekolah adalah membangkitkan atau memberikan dorongan belajar bagi siswanya. Gairah dapat bertindak sebagai kekuatan pendorong untuk usaha dan kesuksesan. Seseorang berusaha karena semangat (Rahmawati & Hidayati, 2022).

Media adalah alat yang digunakan pada kegiatan pembelajaran yang terstruktur guna membantu isi pembelajaran mencapai seperangkat tujuan yang sudah disusun secara khusus dan jelas. Hal tersebut bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain bisa meningkatkan minat peserta didik, media pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahamannya dan menyajikan materi yang menarik. Salah satu lingkungan belajar yang berperan sangat penting dalam memfasilitasi penguasaan keterampilan siswa adalah penerapan teknologi dalam penggunaan bahan ajar.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang bisa dipakai oleh pendidik guna membantu pembelajarannya (Suandi & Pamungkas, 2019). Materi pembelajaran juga dapat memudahkan siswa untuk memahami keterampilan yang harus dikuasai dalam kaitannya dengan mata pelajaran yang akan dipelajari. Guru cenderung tidak memiliki banyak waktu untuk menjelaskan topik yang penting, sehingga siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Ketika pengajar meminta murid untuk mendengarkan, banyaknya siswa yang tidak memperhatikan seperti yang ditunjukkan waktu diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak menjawab.

Ada juga sebagian peserta didik dengan gaya belajar, minat serta kemampuan yang berbeda untuk menyerap mata pelajaran yang tidak semua orang bisa belajar dengan cara yang sama. Oleh karena itu, pengajar dituntut untuk selalu berinovasi pada pelaksanaan pembelajaran.

Multimedia merupakan media yang menggabungkan dua atau lebih elemen multimedia termasuk teks, grafik, gambar, foto, audio, video serta animasi secara terintegrasi. Multimedia bisa meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa. Kombinasi teks, gambar, suara, musik, animasi, maupun video pada pembelajaran berpotensi menciptakan rasa senang dalam proses belajar mengajar. Fungsi utama multimedia adalah menyajikan informasi secara menarik, menyenangkan, jelas dan mudah dipahami. ditemukan selama studi. Pada awalnya siswa sering terlihat bosan setelah jam sekolah masih menggunakan metode konvensional (berpusat pada guru) serta mengerjakan soal latihan di buku paket. Kedua, kurangnya partisipasi aktif murid, dibuktikan dengan keengganan murid untuk bertanya serta menjawab pertanyaan dari guru. Ketiga, ketika guru sedang menjelaskan materi, beberapa murid tampak bercanda dengan murid lain dan tidak memperhatikan penjelasan. Keempat guru, kurangnya penggunaan media pada proses pengajaran.

Aplikasi multimedia pembelajaran ips interaktif bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik dan tidak bosan, siswa bisa melihat lebih banyak gambar tanpa harus membayangkannya karena pembelajaran dilakukan dengan youtube. Kita bisa terhubung di mana saja serta kapan saja menggunakan smartphone. Informasi yang diberikan juga bisa dideskripsikan secara lebih luas tidak harus bersusah payah mendeskripsikannya dengan menggunakan alat bantu visual yang lebih banyak, namun harus tetap konsisten dengan program yang ada.

Perkembangan teknologi serta kemampuan berdampak positif serta negatif pada kemajuan teknologi seharusnya membekali peserta didik dengan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, perhatian terhadap lingkungan sehingga mau mengambil tindakan nyata jika terjadi masalah di luar kelas. Contohnya pembelajaran ips topik penyimpangan sosial, jika hanya dengan menggunakan metode pembelajaran yang banyaknya guru berceramah maka ilmu yang diperoleh peserta didik akan terbatas, dengan bantuan penggunaan multimedia bisa meningkatkan motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran ips di sekolah umumnya penerapannya masih menekankan pada penguasaan materi yang mengembangkan model pembelajaran bersifat

membosankan bagi peserta didik.

Media yang dipakai pada penulisan ini merupakan multimedia interaktif, salah satunya adalah video youtube yang diberikan pada peserta didik melalui bantuan computer ataupun smartphone (Arsanti, 2018). Dengan kemampuannya, computer atau smartphone menampilkan youtube yang menampilkan elemen multimedia yang bervariasi, elemen yang ditampilkan antara lain gambar, teks, video, audio serta animasi, elemen itu dikemas dalam materi pendidikan yang dapat beradaptasi dengan gaya (auditori, visual maupun interaktif) serta karakteristik bahan ajar, sehingga mempunyai potensi yang begitu besar untuk meningkatkan semangat serta hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan multimedia interaktif memiliki beberapa hasil yang menunjukkan keunggulan penggunaan multimedia interaktif, yakni penggunaan multimedia interaktif dapat membantu pengajar untuk memberikan materi teori yang dikemas dengan banyak macam seperti teks, gambar, audio, video, animasi serta yang lainnya memberikan penjelasan yang jelas kepada peserta didik. Selain itu, peserta didik memperoleh pengalaman belajar mandiri. Dengan menggunakan multimedia interaktif pengajar tidak lagi mendominasi kegiatan pengajaran pada penyampaian materi karena peserta didik bisa belajar dengan mendengarkan dan belajar secara mandiri karena youtube bisa di putar di rumah.

Selain elemen teks, gambar, audio, video, juga bisa menampilkan animasi. Animasi bisa memusatkan perhatian, membuat peserta didik berpikir sambil belajar, serta juga merupakan sarana kreatif dalam menangkap konsep materi yang disajikan. Kelemahan penggunaan multimedia interaktif yaitu membutuhkan akses internet yang memadai. Dalam hal ini proses pengajaran menjadi sedikit terhambat, karena fasilitas yang dimiliki sekolah masih kurang dari jumlah perangkat IT yang ada karena banyaknya yang mengakses.

Siswa dapat menambah pengetahuan materi pendidikan IPS dengan menonton video di youtube yang salah satunya diikuti dengan mengisi pertanyaan tentang konten film dalam kuis interaktif. Dalam kuis interaktif bentuk soal atau pertanyaan telah dirancang sedemikian rupa agar efektif, efisien dan mampu melatih keterampilan siswa. Siswa mendapatkan materi pendidikan tidak hanya dari perkuliahan, tetapi juga dari pertanyaan interaktif. Penggunaan kuis interaktif dalam mengajukan pertanyaan sudah sangat familiar, sehingga sangat mudah dipakai dan tidak memerlukan keterampilan bahasa pemrograman yang sukar. Kuis dibuat dengan animasi oleh guru kemudian

dibagikan kepada siswa melalui link dengan link ini, siswa dapat memasukkan namanya kemudian mengerjakan soal dan langsung mengetahui nilainya.

Pemberian kuis adalah strategi guru yang diberikan kepada siswa dengan memberikan pertanyaan dalam proses pengajaran yang berhubungan dengan materi yang telah dijelaskan guna mengukur tingkat penguasaan materi siswa (Iman Sugiyono & September, 2014). Kuis interaktif bertujuan untuk menguji peserta didik dalam memahami dimensi pengetahuan, disertai dengan kecerdasan, ketepatan jawaban, dan kecepatan. Kuis juga bisa menambah ide serta meningkatkan keterampilan siswa pada kaitannya dengan materi yang dipelajari.

Minat siswa pada sumber belajar merupakan tanda yang sangat baik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, menciptakan minat siswa terhadap media pembelajaran sangat penting agar peserta didik tertarik dan semangat untuk belajar. Kreativitas seorang guru untuk memberikan topik yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik diperlukan. Pada pembelajaran kuis interaktif tersebut tentunya dapat menjadi pilihan. Media pembelajaran kuis interaktif ini dirancang untuk pembelajaran mandiri siswa baik di sekolah ataupun di rumah.

Keefektifan soal kuis interaktif dilihat dari segi waktu serta ekonomi. Dari segi waktu, penggunaan kuis interaktif sangat efektif karena mengerjakan soal dibatasi oleh waktu yang ditentukan. Waktu yang ditentukan adalah 20 menit dengan hitungan mundur ditampilkan pada kuis interaktif. Tetapi sebagian besar peserta didik mengerjakan soal dalam waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebabkan, dengan berkurangnya kecurangan, setiap murid hanya fokus pada masalah yang dihadapinya dan lebih menghemat waktu yang biasanya digunakan untuk bertanya atau berkomunikasi satu sama lain guna mencari jawaban bagi murid lain. Dari segi ekonomi, penggunaan kertas dalam tes tertulis berkurang. Kuis interaktif melalui link sepenuhnya membutuhkan akses Internet. Oleh karena itu, sifat pemakaian kertas dapat dikurangi menjadi 0, artinya tidak perlu lagi menggunakan kertas. Dari banyaknya kelebihan yang ada pada penerapan kuis interaktif hal ini juga terdapat kelemahan yaitu apabila kuis interaktif berlangsung tetapi secara tiba – tiba koneksi internet terhambat. Hal tersebut menghalangi untuk proses pengerjaan kuis interaktif.

## CONCLUSION

Aplikasi multimedia pembelajaran IPS interaktif ini bisa mejadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak bosan, siswa bisa melihat lebih banyak gambar tanpa harus khawatir membayangkannya. Kita bisa terhubung di manapun dan kapanpun menggunakan smartphone. Informasi yang diberikan juga bisa dideskripsikan secara lebih luas tidak harus bersusah payah mendeskripsikannya dengan menggunakan alat bantu visual yang lebih banyak, namun harus tetap konsisten dengan program yang ada.

Pemberian kuis adalah strategi guru yang diberikan kepada siswa dengan memberikan pertanyaan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan guna mengukur tingkat penguasaan materi siswa. Kuis interaktif bertujuan untuk menguji peserta didik memahami dimensi pengetahuan, keterampilan disertai dengan kecerdasan, ketepatan jawaban, kecepatan.

## REFERENCES

- Arsanti, M. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH PENULISAN KREATIFBERMUATAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER RELIGIUS BAGI MAHASISWA PRODI PBSI, FKIP, UNISSULA. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Iman Sugiyono, E., & September, D. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif dalam Model Belajar Mandiri untuk Sekolah Menengah Pertama. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2).
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1465>
- Suandi, A., & Pamungkas, P. D. A. (2019). MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPS KELAS 7 BERBASIS ANDROID PADA MTS AL-WASLIYAH JAKARTA TIMUR. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2). <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i2.1087>