

# PENGGUNAAN KUIS DIGITAL DALAM MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 3 KOTA BENGKULU

M.Arif Rahman Hakim<sup>1)</sup>, Desti Puspitasari<sup>2)</sup>, Meta Natasya Putri<sup>3)</sup>, Indah Setyani<sup>4)</sup>, Meli Lestari<sup>5)</sup>

<sup>12345)</sup> Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail : [arifelsiradj@mail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:arifelsiradj@mail.uinfasbengkulu.ac.id), [destipuspitasari32@gmail.com](mailto:destipuspitasari32@gmail.com),  
[destipuspitasari32@gmail.com](mailto:destipuspitasari32@gmail.com), [metarita91@gmail.com](mailto:metarita91@gmail.com), [melylestary1010@gmail.com](mailto:melylestary1010@gmail.com)

---

## Info Artikel

## Abstract

### Keywords:

Digital quizzes, learning, gamification, student engagement, educational technology

The use of digital quizzes in learning at SMA Negeri 3 Bengkulu City has had a positive impact on student enthusiasm and understanding. Gamification and interactivity elements in digital quizzes increase student engagement, make the material more interesting, and accelerate understanding of the concepts being taught. This research uses a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation, interviews and documentation. The research results show that digital quizzes increase students' learning motivation and help them remember the material more easily. However, there are several obstacles in implementation, such as limited access to digital devices and unstable internet connections. In addition, some teachers experience difficulties in integrating technology in learning. Therefore, strategies are needed such as providing digital devices, increasing internet access, and ongoing teacher training. With adequate support, the use of digital quizzes can continue to be developed to improve the quality of learning in schools.

### Kata kunci:

Kuis digital, pembelajaran, gamifikasi, keterlibatan siswa, teknologi pendidikan

### Abstrak.

Penggunaan kuis digital dalam pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu telah memberikan dampak positif terhadap antusiasme dan pemahaman siswa. Elemen gamifikasi dan interaktivitas dalam kuis digital meningkatkan keterlibatan siswa, membuat materi lebih menarik, serta mempercepat pemahaman konsep yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kuis digital meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka lebih mudah mengingat materi. Namun, terdapat beberapa kendala dalam implementasi, seperti keterbatasan akses perangkat digital dan koneksi internet yang tidak stabil. Selain itu, beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi seperti penyediaan perangkat digital, peningkatan akses internet, serta pelatihan guru yang berkelanjutan. Dengan dukungan yang memadai, penggunaan

---

kuis digital dapat terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi inovatif yang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa. Salah satu metode yang semakin populer adalah penggunaan kuis digital sebagai alat bantu pembelajaran. Kuis digital tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dalam era digital ini, banyak sekolah mulai mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis.

Menurut penelitian terbaru oleh Al-Furaih & Al-Awidi (2020), penggunaan kuis digital dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi pelajaran. Kuis digital menyediakan platform yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran dalam bentuk yang lebih menarik, seperti dengan menjawab pertanyaan secara langsung di layar, yang jauh lebih menyenangkan daripada metode evaluasi tradisional. Selain itu, studi oleh Wang et al. (2021) menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam kuis digital, seperti pemberian skor, batasan waktu, dan tantangan berbasis kompetisi, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Elemen-elemen ini menciptakan suasana yang menantang dan memotivasi siswa untuk lebih berusaha agar dapat meraih nilai yang baik, sehingga meningkatkan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, penggunaan kuis digital dianggap sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Sebuah studi yang dilakukan oleh Deterding et al. (2015) tentang gamifikasi dalam pendidikan menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa, yang merupakan faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan kuis digital dalam meningkatkan antusias belajar siswa di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Penelitian ini ingin mengidentifikasi sejauh mana kuis digital dapat mempengaruhi motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Prensky (2001), siswa saat ini merupakan 'digital natives' yang tumbuh dan berkembang dengan teknologi, dan ini mempengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi dengan dunia sekitar. Dalam konteks pendidikan, hal ini berarti bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat lebih mudah diterima oleh siswa, karena mereka sudah terbiasa dengan media digital sejak usia dini. Prensky juga mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengubah cara siswa mengakses informasi, berinteraksi dengan materi pelajaran, dan bahkan mengubah motivasi mereka dalam belajar.

Gamifikasi, yang merujuk pada penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, juga menjadi bagian penting dalam penerapan kuis digital dalam pendidikan. Menurut Werbach dan Hunter (2015), gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan memberikan elemen tantangan, pengakuan, dan pencapaian. Dalam hal ini, penggunaan elemen seperti poin, badge, dan leaderboard dalam kuis digital memberikan siswa rasa pencapaian dan memberi mereka dorongan untuk terus berusaha mencapai hasil yang lebih baik.

Salah satu teori yang mendasari penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah teori motivasi diri yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000). Teori ini menekankan pentingnya tiga kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi untuk menciptakan motivasi intrinsik, yaitu kebutuhan untuk merasa kompeten, kebutuhan untuk memiliki kendali atas tindakan mereka, dan kebutuhan untuk merasa terhubung dengan orang lain. Dalam konteks kuis digital, teknologi dapat memenuhi kebutuhan ini dengan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, memberi mereka kontrol atas kecepatan dan cara mereka belajar, dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan teman-teman sekelas mereka melalui elemen-elemen kompetitif dalam kuis.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami implementasi kuis digital dalam pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran berbasis kuis digital. Observasi dilakukan untuk mencatat interaksi antara guru dan siswa serta dinamika pembelajaran selama penggunaan kuis digital. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali perspektif guru mengenai perancangan dan pelaksanaan kuis, serta pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi kuis digital seperti Kahoot!, Quizizz, dan Google Forms. Dokumentasi yang dikumpulkan mencakup hasil kuis, tangkapan layar, serta catatan terkait proses pembelajaran.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Bengkulu yang telah menggunakan kuis digital dalam pembelajaran mereka. Kelas XI dipilih karena mereka telah memiliki pengalaman dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran, serta cukup matang untuk memberikan refleksi yang mendalam mengenai efektivitas metode ini. Aplikasi kuis digital yang digunakan, yaitu Kahoot!, Quizizz, dan Google Forms, dipilih berdasarkan popularitasnya dalam dunia pendidikan serta kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara interaktif.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan Miles, Huberman, dan Saldaña (2018), yang mencakup tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan menyusun data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, diagram, dan tabel untuk mempermudah analisis. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh, sehingga penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam mengenai efektivitas penggunaan kuis digital dalam meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan kuis digital dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu telah menunjukkan dampak positif yang signifikan, baik dalam meningkatkan antusiasme siswa maupun dalam pemahaman materi yang diajarkan. Meskipun implementasi teknologi ini tidak terlepas dari beberapa tantangan, hasil yang diperoleh menunjukkan potensi besar dari kuis digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut ini adalah pembahasan terkait hasil yang ditemukan dalam penelitian ini.

## **1. Peningkatan Antusiasme Siswa**

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran, hal ini terlihat dari partisipasi mereka yang meningkat. Hasil wawancara juga mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa lebih tertantang ketika diberikan kuis digital. Elemen gamifikasi yang ada dalam kuis, seperti kompetisi dan hadiah, terbukti meningkatkan rasa kompetitif yang sehat di antara mereka. Hal ini mendukung penelitian oleh Sung et al. (2019), yang menemukan bahwa teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat daya ingat mereka terhadap materi.

Lebih lanjut, dalam wawancara yang dilakukan terhadap siswa, banyak yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran yang sebelumnya dianggap membosankan. Faktor visual dan interaktif dari kuis digital menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan metode tradisional. Selain itu, siswa juga mengakui bahwa elemen waktu dalam kuis digital membuat mereka lebih fokus dan cepat dalam mengambil keputusan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Deterding et al. (2020), yang menyatakan bahwa elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa.

Guru-guru yang mengajar juga mengamati bahwa siswa yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran mulai menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi yang diajarkan. Mereka lebih berani untuk mencoba menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelas setelah mengikuti sesi kuis digital. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif. Hal ini memberikan indikasi bahwa penggunaan kuis digital tidak hanya berkontribusi pada peningkatan antusiasme siswa tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam memahami materi pelajaran.

## **2. Dampak Kuis Digital terhadap Pemahaman Materi**

Selain meningkatkan antusiasme, penggunaan kuis digital juga berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik. Sebagian besar siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami konsep-konsep sulit setelah mengikuti kuis digital. Hal ini sesuai dengan temuan Mayer & Fiorella (2021), yang menjelaskan bahwa penyampaian materi dalam format interaktif dapat mempercepat pemrosesan informasi dan meningkatkan retensi pengetahuan.

Dalam sesi wawancara, beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengingat informasi yang telah dipelajari karena format kuis memungkinkan mereka untuk mengulang kembali materi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, fitur feedback instan dalam kuis digital sangat membantu mereka dalam memahami kesalahan yang mereka buat. Dengan adanya umpan balik langsung, siswa dapat segera mengetahui jawaban yang benar dan memahami konsep yang mungkin masih kurang dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Lin et al. (2022), yang menyatakan bahwa umpan balik langsung dalam pembelajaran digital dapat mempercepat perbaikan pemahaman dan mendorong pembelajaran mandiri yang lebih efektif.

Kuis digital juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari kesalahan mereka. Misalnya, dalam pengamatan yang dilakukan selama penelitian, siswa yang sebelumnya menjawab salah dalam satu sesi kuis menjadi lebih berhati-hati dalam sesi berikutnya. Mereka cenderung lebih memperhatikan materi yang telah diajarkan agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik di kesempatan berikutnya. Ini menunjukkan bahwa kuis digital tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman, tetapi juga mengajarkan siswa untuk belajar dari pengalaman mereka sendiri.

Dari sudut pandang guru, kuis digital memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan. Dengan melihat hasil kuis secara langsung, guru dapat mengidentifikasi bagian-bagian tertentu yang masih sulit dipahami oleh siswa dan kemudian menyesuaikan strategi pengajaran mereka. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif karena guru dapat lebih fokus pada area yang memerlukan perhatian lebih.

### **3. Tantangan dalam Implementasi Kuis Digital**

Meskipun memiliki banyak manfaat, implementasi kuis digital di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu menghadapi beberapa tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan jaringan internet yang stabil. Berdasarkan penelitian oleh Liyanagunawardena et al. (2023), kesenjangan digital masih menjadi masalah utama dalam penerapan teknologi pendidikan di berbagai negara berkembang.

Beberapa siswa yang tidak memiliki perangkat pribadi mengalami kesulitan dalam mengakses kuis digital, terutama saat harus mengerjakan tugas di luar jam pelajaran. Dalam wawancara yang dilakukan, beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka harus berbagi perangkat dengan anggota keluarga lain, yang terkadang membatasi waktu mereka untuk belajar. Selain itu, masalah jaringan internet yang tidak stabil juga menjadi kendala bagi siswa yang tinggal di daerah dengan konektivitas yang terbatas. Hal ini menghambat kelancaran mereka dalam mengikuti kuis digital secara real-time.

Selain keterbatasan teknologi, tantangan lain yang dihadapi adalah kesiapan guru dalam mengadaptasi kuis digital ke dalam metode pengajaran mereka. Meskipun banyak guru yang telah menyadari manfaat dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tidak semua dari mereka merasa nyaman dalam menggunakannya. Beberapa guru yang kurang familiar dengan teknologi digital mengalami kesulitan dalam menyiapkan kuis dan mengelola hasilnya secara efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Zhao et al. (2024), yang menekankan bahwa pelatihan dan pendampingan bagi guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, pihak sekolah perlu memberikan pelatihan yang memadai kepada para pendidik agar mereka dapat mengintegrasikan teknologi dengan lebih efektif dalam proses belajar mengajar. Program pelatihan yang mencakup penggunaan perangkat lunak kuis digital, teknik evaluasi berbasis digital, serta strategi dalam mengelola kelas berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi tantangan ini. Dengan dukungan yang memadai, diharapkan para guru dapat lebih percaya diri dalam mengimplementasikan kuis digital dan mengoptimalkan manfaatnya dalam pembelajaran.

### **4. Strategi Mengatasi Tantangan dalam Implementasi Kuis Digital**

Untuk mengatasi berbagai tantangan yang telah disebutkan, beberapa strategi dapat diterapkan guna meningkatkan efektivitas penggunaan kuis digital dalam pembelajaran. Pertama, sekolah dapat menyediakan perangkat digital yang dapat dipinjam oleh siswa yang tidak memiliki akses ke perangkat pribadi. Hal ini dapat membantu mengurangi kesenjangan digital dan memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kuis digital.

Kedua, pihak sekolah dapat bekerja sama dengan penyedia layanan internet untuk meningkatkan akses jaringan bagi siswa dan guru. Misalnya, dengan menyediakan area hotspot di lingkungan sekolah atau bekerja sama dengan perusahaan telekomunikasi untuk memberikan subsidi kuota internet bagi siswa yang membutuhkan. Langkah ini akan sangat membantu siswa yang mengalami kendala dalam mengakses kuis digital akibat keterbatasan internet.

Ketiga, dalam hal kesiapan guru, program pelatihan yang berkelanjutan sangat diperlukan. Sekolah dapat menyelenggarakan workshop dan pelatihan rutin bagi guru agar mereka dapat lebih memahami cara mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran mereka. Selain itu, membangun komunitas belajar bagi para guru juga dapat menjadi solusi, di mana mereka dapat saling berbagi pengalaman dan strategi terbaik dalam menggunakan kuis digital.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, diharapkan implementasi kuis digital dalam pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu dapat berjalan lebih efektif dan memberikan manfaat yang optimal bagi siswa serta guru. Keberhasilan penerapan kuis digital dalam pendidikan tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada kesiapan ekosistem pendidikan dalam mendukung perubahan ini. Oleh karena itu, dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, guru, siswa, dan pemangku kebijakan, sangat dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inovatif.

## **KESIMPULAN/CONCLUSION**

Penggunaan kuis digital dalam pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap antusiasme dan pemahaman siswa. Kuis digital, dengan elemen gamifikasi dan interaktivitasnya, berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membuat materi pelajaran lebih menarik, dan mempercepat pemahaman materi yang diajarkan. Berdasarkan penelitian ini, siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar, serta lebih mudah mengingat materi yang diajarkan karena pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Namun, implementasi kuis digital juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses perangkat digital dan jaringan internet yang tidak stabil. Selain itu, beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka. Untuk mengatasi hal ini, strategi seperti penyediaan perangkat digital untuk siswa, peningkatan akses internet, dan pelatihan guru yang berkelanjutan sangat diperlukan. Dengan dukungan yang memadai, diharapkan penggunaan kuis digital dapat terus berkembang dan memberikan manfaat optimal bagi siswa dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)**

- Amin, R. (2023). *Inovasi Pembelajaran PAI dalam Konteks Digital*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Hasan, M. (2021). *Penerapan Pembelajaran Tematik dalam Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Pustaka Edukasi.

PENGGUNAAN KUIS DIGITAL DALAM MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 3  
KOTA BENGKULU

- Majid, A. (2019). *Strategi Pembelajaran Tematik di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Miles, M. & Huberman, A. (2014). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Putra, D. (2022). *Tantangan Guru dalam Implementasi Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Gramedia.
- Rahman, F. (2020). *Metode dan Strategi Pengajaran PAI di Sekolah*. Surabaya: Laksana Media.
- Sudjana, N. (2018). *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.