

PENERAPAN APLIKASI QUIZ BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA

Gugy Guztaman Munzi¹, Yusuf Eka Wicaksana², Muhammad Naufal Bahreisy³

gugy.guztaman@ubpkarawang.ac.id¹, yusuf.eka@ubpkarawang.ac.id², muhhammad.bahreisy@ubpkarawang.ac.id³

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Buana Perjuangan Karawang
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital saat ini memengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam tata bahasa yang digunakan sehari-hari. Penggunaan sosial media yang digunakan juga dapat memengaruhi tata bahasa yang digunakan, khususnya oleh remaja seperti siswa sekolah menengah atas sederajat maupun mahasiswa di perguruan tinggi. Banyaknya penggunaan kata asing maupun kata slang memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam menulis karya ilmiah. Sehingga perlu dilakukan pengujian untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam memahami penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai EYD dan KBBI. Adapun pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi quiz berbasis website yang dapat diakses oleh mahasiswa. Pengujian dilakukan dengan melibatkan sebanyak 300 mahasiswa di Universitas Buana Perjuangan Karawang dari berbagai program studi yang mengambil mata kuliah Bahasa Indonesia. Hasil akhir berupa penskoran nilai dalam bentuk grafik untuk menampilkan akurasi antara kesesuaian soal dan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan soal sebanyak 20 soal pada Quiz dengan rata-rata skor nilai jawaban benar adalah 16 atau sekitar 80%. Hasil ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran mata kuliah Bahasa Indonesia agar dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam menggunakan tata bahasa yang baik dan benar.

Kata Kunci : Bahasa Indonesia, EYD, KBBI, Quiz, Pembelajaran Digital,

ABSTRACT

The development of digital technology currently affects various aspects of life, one of which is in the grammar used in everyday life. The use of social media can also affect the grammar used, especially by teenagers such as high school students and college students. The large number of foreign words and slang words affects students' ability to write scientific papers. So it is necessary to conduct testing to measure students' ability to understand the use of Indonesian language according to EYD and KBBI. The testing is carried out using a website-based quiz application that can be accessed by students. The testing was carried out by involving 300 students at Buana Perjuangan University Karawang from various study programs who took Indonesian Language courses. The final result is in the form of a scoring score in the form of a graph to display the accuracy between the suitability of the questions and the students' ability to solve 20 questions on the Quiz with an average score of correct answers of 16 or around 80%. This can be used as evaluation material for learning Indonesian Language courses in order to improve students' competence to be good and correct based on Indonesian grammars.

Keywords : EYD, KBBI, Indonesian Language, Quiz, E-learning,

I. PENDAHULUAN

Globalisasi membawa pengaruh besar terhadap segala aspek (Fadah, 2024) salah satunya penggunaan bahasa, termasuk Bahasa Indonesia. Perubahan dalam tren komunikasi, seperti penggunaan bahasa Inggris dalam teknologi dan bisnis, menimbulkan tantangan terhadap penggunaan dan pengembangan Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan bahasa nasional Republik Indonesia. Sebagai bahasa persatuan, Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam menjaga kesatuan dan identitas bangsa Indonesia yang terdiri dari beragam suku, budaya, dan bahasa daerah. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan bahasa nasional Republik Indonesia. Sebagai bahasa persatuan, Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam menjaga kesatuan dan identitas bangsa Indonesia yang terdiri dari beragam suku, budaya, dan bahasa daerah. Salah satu buktinya dapat dilihat pada Yektingtyas (2017). Tujuan akhir dari penggunaan bahasa Indonesia ini untuk menanamkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta menumbuhkan sikap cinta tanah air dengan bangga menggunakan bahasa Indonesia. Santoso, W. (2023)

Penggunaan teknologi dan media sosial telah mengubah cara orang berkomunikasi secara drastis. Bahasa Indonesia juga mengalami perubahan dalam konteks ini, dengan munculnya istilah dan gaya bahasa baru yang cocok dengan platform digital. Di lingkungan kampus saat ini seringkali ditemukan kesalahan beberapa mahasiswa dalam ejaan maupun penulisan yang kurang tepat yang tidak sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan), misalnya pada saat penulisan laporan baik jurnal maupun karya ilmiah lainnya di kampus.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil penemuan masalah tersebut diusulkan sebuah aplikasi berbasis Website untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam memahami kosakata maupun ejaan yang benar sesuai KBBI. Dengan menggunakan aplikasi tersebut mahasiswa dapat mengukur kemampuan penggunaan kata maupun kalimat yang benar sesuai EYD. Aplikasi ini dapat diakses menggunakan Website dan juga perangkat Android. Sehingga diharapkan mampu membantu dosen dalam melaksanakan perkuliahan dalam penyajian tugas maupun ujian. Adapun Pemanfaatan teknologi berbasis mobile juga mempunyai dampak besar dalam lembaga pendidikan saat ini, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh.

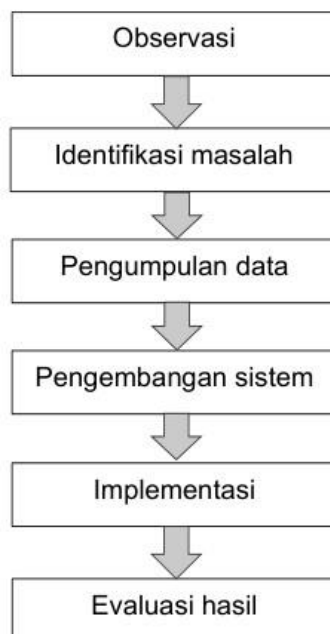
II. LANDASAN TEORI

Penelitian ini bermaksud meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia di lingkungan Universitas Buana Perjuangan Karawang, khususnya dalam upaya meningkatkan penulisan karya ilmiah yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dan penggunaan kata baku sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar merupakan suatu keharusan bagi rakyat Indonesia seperti yang tertuang dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 63 tahun 2019 tentang Penggunaan Bahasa Indonesia (La Ode Madina, dkk. 2019). Sistem pembelajaran dari masa ke masa selalu berubah dan berganti mengikuti zaman (Antoni 2022). Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, bahwa setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang di dalamnya (Nurgiansah, 2020). Menurut (Suvriadi P. 2020), salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan kuis interkatif menggunakan aplikasi Quizizz. Menurut (Anyan, 2024) Perkembangan teknologi yang begitu pesat perlu dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan data yang telah terkumpul. Statistik deskriptif juga digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang data yang tersedia yaitu dengan merangkum informasi data secara ringkas dan jelas. Adapun beberapa teknik pengumpulan data ini dibagi menjadi beberapa tahapan yang dilakukan secara sistematis yang dapat dilihat pada Gambar 1.



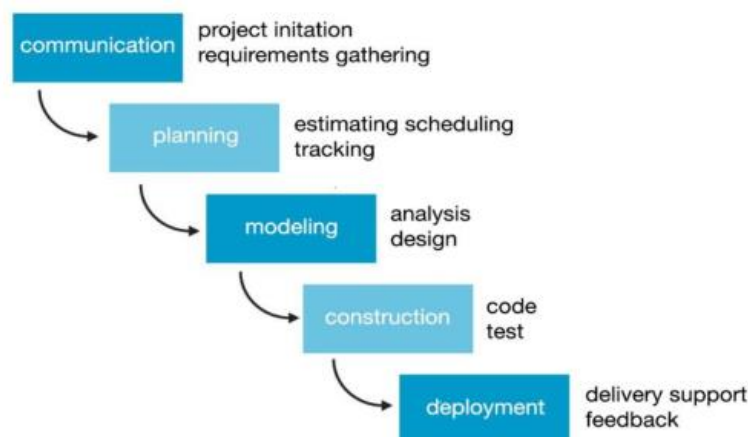
Gambar 1. Tahapan Teknik Pengumpulan Data

Pada Gambar 3.1 tahapan penelitian dibagi kedalam beberapa proses yang dilakukan secara sistematis sebagai berikut:

1. Observasi
Observasi bertujuan untuk melakukan pengamatan awal terhadap objek penelitian sebelum mengidentifikasi masalah secara detail. Pada tahapan ini dilakukan proses wawancara dengan beberapa mahasiswa untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang sebaiknya diterapkan agar mudah diakses dan tidak membosankan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan studi literatur untuk mencari referensi yang relevan sebagai bahan dalam penyusunan soal ujian pada mata kuliah Bahasa Indonesia khususnya yang berkaitan dengan tata bahasa yang baik dan benar sesuai EYD dan KBBI. Sehingga soal yang dibuat dapat sesuai dengan tujuan yang harus dicapai.
2. Identifikasi Masalah
Merupakan proses menjelaskan inti permasalahan secara detail yang berkaitan dengan kebutuhan *user* dan juga sistem *requirement* terhadap sistem yang dibangun. Memastikan quiz atau ujian dapat diakses dengan mudah dan bisa dipahami dengan baik oleh mahasiswa.
3. Pengumpulan Data
Berupa pengambilan sampel dan kuesioner untuk proses analisis data dan hasil penelitian data disebar sebanyak 300 mahasiswa yang mengikuti ujian dan juga sebagai evaluasi untuk pengembangan sistem agar lebih baik lagi.
4. Pengembangan Sistem
Merupakan proses pembangunan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti pembuatan tampilan aplikasi, penerapan soal ujian, sekaligus proses pengujian sistem yang sedang dibangun,
5. Implementasi
Merupakan proses pengujian aplikasi dengan melaksanakan ujian sesuai waktu yang sudah ditentukan, Ujian dilakukan secara bertahap untuk masing-masing kelas dengan waktu pengerjaan sekitar 90 menit.
6. Evaluasi Hasil
Merupakan proses akhir untuk mengevaluasi hasil penggunaan aplikasi dan juga untuk mengelola data pengguna aplikasi. Proses ini bertujuan untuk pengembangan aplikasi sesuai dengan hasil *feed back* yang diberikan oleh mahasiswa yang mengikuti ujian.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan model Waterfall karena proses yang dilakukan bertahap sesuai langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Alur metode Waterfall dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Metode Waterfall

Adapun penjelasan alur metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. Communication
Communication merupakan tahapan analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan customer, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.
2. Planning

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. Modeling

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

4. Construction

Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan percobaan terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan percobaan adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

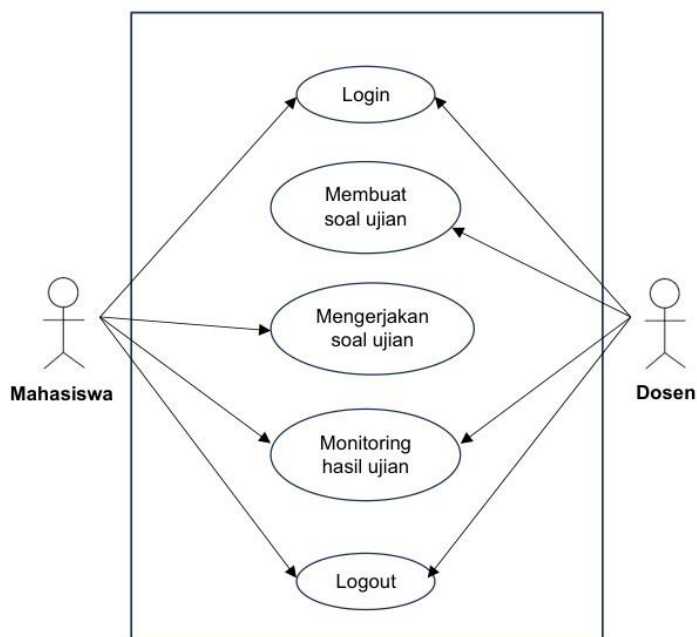
5. Deployment

Deployment dapat dikatakan tahapan akhir dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian nanti akan dilakukan *update* atau *maintenance* sesuai kebutuhan *user*.

IV. ANALISIS DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Analisis

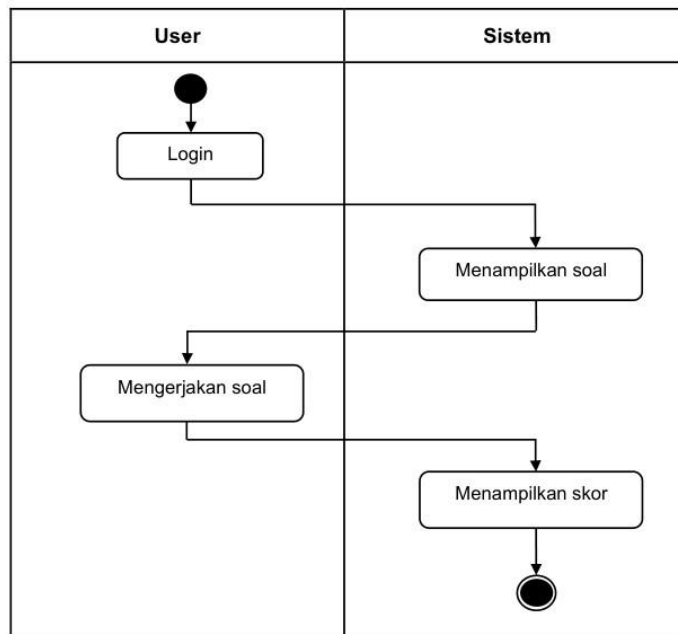
Analisis sistem digambarkan menggunakan Usecase Diagram dan Activity Diagram. Use case merupakan suatu komponen gambaran fungsional dalam sebuah sistem yang akan dikembangkan. Usecase dapat menggambarkan proses bisnis yang terjadi antara beberapa entitas dalam suatu sistem yang diilustrasikan oleh aktor sebagai *user* dalam suatu sistem. Dalam penerapan aplikasi Quiz berbasis website ini mahasiswa dan dosen sebagai aktor dapat melakukan login. Mahasiswa hanya dapat mengerjakan soal yang diberikan oleh dosen. Dosen dapat membuat, menambahkan, atau menyunting soal ujian. Lalu mahasiswa dan dosen dapat melihat hasil ujian secara real-time dan melakukan logout. Untuk usecase diagram dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 3 Usecase Diagram Sistem

Untuk menggambarkan aktivitas yang berbeda di dalam suatu sistem dibuat menggunakan Activity Diagram. Dalam perancangan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, Activity Diagram dapat

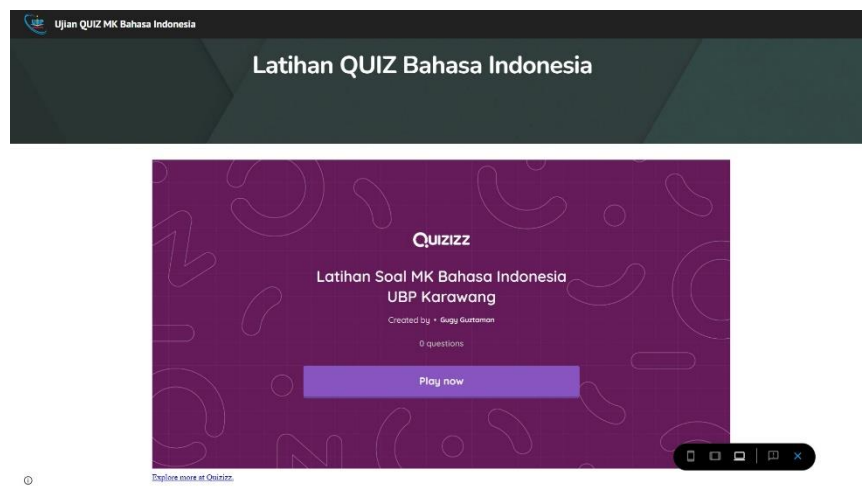
membagi beberapa aktivitas yang berjalan antara user dengan sistem. Activity Diagram Sistem dapat dilihat pada Gambar 4.2



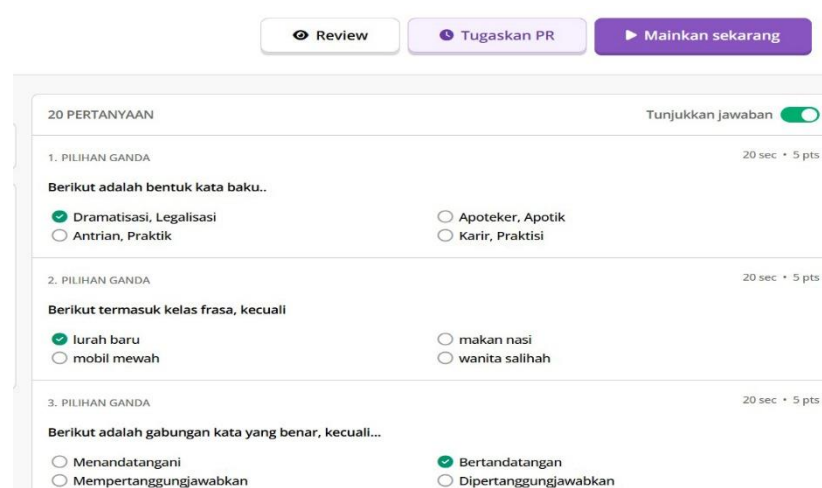
Gambar 4 Activity Diagram Sistem

4.2 Implementasi

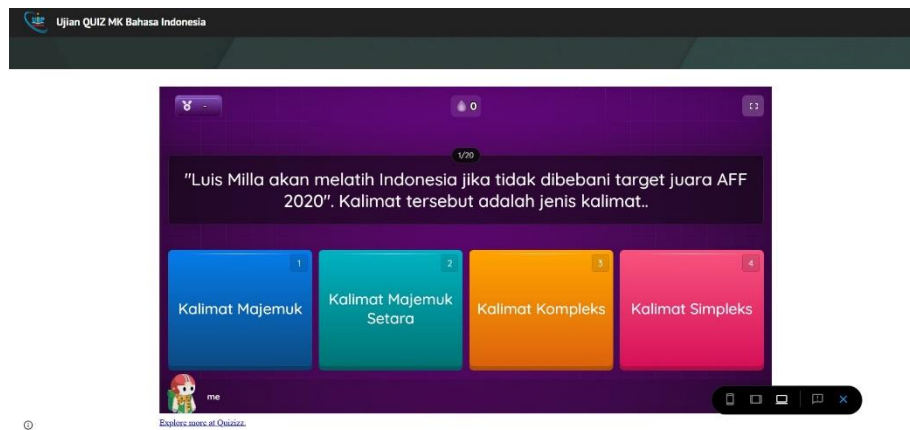
Aplikasi Quizz berbasis website memiliki beberapa menu pada tampilan utama seperti menu Home, Soal, dan Skor. Contoh tampilan aplikasi Quiz dapat dilihat pada Gambar 4.3, Gambar 4.4 dan Gambar 4.5.



Gambar 5 Contoh Tampilan Home Aplikasi QUIZ



Gambar 6 Contoh Pembuatan Soal Aplikasi QUIZ



Gambar 7 Contoh Tampilan Soal Ujian

The screenshot shows a list of participants and their scores. The table has columns for Nama, Nilai, Poin, and Performa. The data is as follows:

Nama	Nilai	Poin	Performa
Bagus Hadikhungwijaya (Bagus Ha...)	100%	100/100	20310
Elvira Evasolia Alwasilla (Elvira Evaso...)	100%	100/100	18650
Filippi TS (FILIPPI TONNA SINURATI)	100%	100/100	20180
qanita Chalida (qanita Chalida)	100%	100/100	16660
Alia Nurul Azzahra T (Alia Nurul Aza...)	95%	95/100	15250
Arthur Winata (Arthur Winata)	95%	95/100	15260
Dita I (Dita Rivulandari 1A07)	95%	95/100	16190
HIDAYAT LIBKARAWANG (HIDAYAT...)	95%	95/100	17760

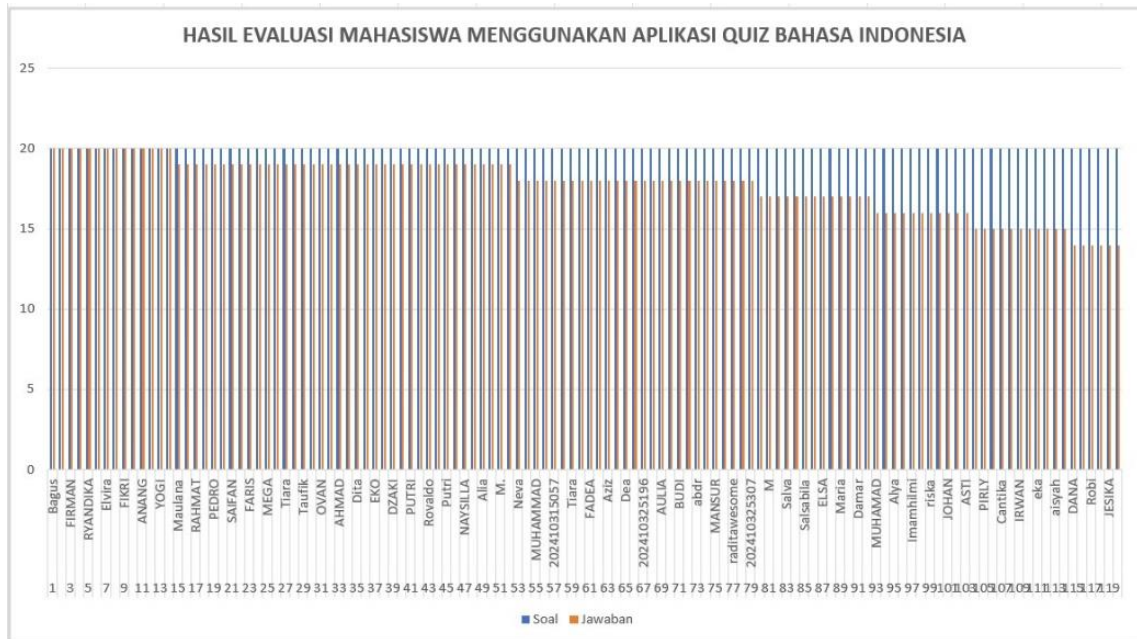
Gambar 8 Contoh Tampilan Hasil Skor Ujian

Adapun penjelasan mengenai menu pada aplikasi QUIZ adalah sebagai berikut:

1. Menu Home
Pada menu ini berisi halaman awal aplikasi, untuk materi dan beberapa list pilihan soal yang dapat dipilih oleh mahasiswa yang dapat dikerjakan pada periode tertentu.
2. Menu Pembuatan Soal
Pada menu ini dosen dapat menambahkan soal, menyunting, dan memberikan tenggat waktu untuk mahasiswa agar dapat menjawab sesuai waktu yang diberikan,
3. Menu Soal
Pada menu ini berisi soal yang harus dikerjakan oleh mahasiswa dengan waktu periode yang sudah ditentukan.
4. Menu Lihat skor
Pada menu ini berisi hasil penilaian dari setiap soal yang sudah dikerjakan. Sehingga data ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengujian materi yang diberikan.

4.3 Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa tampilan keseluruhan skor yang didapat dari setiap mahasiswa dan juga kuesioner *feedback* dari user, di mana pengujian dilakukan dengan cara menguji fungsi dari keseluruhan aplikasi seperti tampilan pada aplikasi, kesesuaian materi yang disajikan dengan soal serta kinerja aplikasi secara keseluruhan. Untuk hasil evaluasi dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Hasil Evaluasi Quiz Bahasa Indonesia

Pada Gambar 4.6 menunjukkan jumlah peserta sebanyak 300 mahasiswa dengan nilai rata-rata jawaban benar sebanyak 16 soal dari 20 soal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektifitas pembelajaran dan evaluasi menggunakan aplikasi Quizz sebanyak 80%. Adapun kendala yang dihadapi adalah soal Quiz ini hanya dapat diakses satu kali oleh satu akun, sehingga jika terdapat kesalahan pada koneksi jaringan internet, user tidak dapat mengulang ujian kembali karena ujian ini memiliki waktu dalam penyelesaian soalnya. Dengan demikian user dianggap sudah mengakhiri ujian walaupun masih terdapat soal yang belum terjawab, sehingga nilai ujian dan hasil tes tidak maksimal.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang didapatkan dari 300 mahasiswa sebagai user sekaligus responden, aplikasi Quizz ini dapat memberikan dampak cukup baik dan mudah untuk digunakan. Aplikasi Quizz lebih praktis digunakan karena mahasiswa dapat mengerjakan soal dengan lebih fleksibel menggunakan perangkat apapun selama ada jaringan internet, serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu, dari sisi dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia juga dapat langsung mengevaluasi hasil pembelajaran berdasarkan skor yang didapat di aplikasi Quizz.

5.2 Saran

Untuk menjalankan aplikasi membutuhkan jaringan internet, karena aplikasi ini menggunakan platform tambahan seperti Quizz yang hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet. Tentunya ini menjadi salah satu tantangan bagi mahasiswa sebagai *user* apabila berada di tempat dengan kondisi jaringan internet yang kurang baik sehingga akan memengaruhi kinerja aplikasi ini. Selain itu, aplikasi ini baru tersedia untuk mata kuliah bahasa indonesia saja, sehingga memungkinkan untuk diterapkan pada mata kuliah yang lain untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. F. Permataisari (2024) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Materi Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI" Syntax Admiration: p-ISSN 2722-7782 | e-ISSN 2722-5356 Vol. 5, No. 10, Oktober 2024
- [2] Nurgiansah, T. H. (2020). Filsafat Pendidikan. Banyumas: CV. Pena Persada.
- [3] Yektingtyas, W. 2017. Kearifan Lokal Masyarakat Sentani, Papua dalam Ungkapan Tradisional. *Atavisme*, 20 (2): 237-249.
- [4] Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339-346.
<https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>
- [5] Suvriadi P., Tua Halomoan H (2020) "STUDI PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA" MES: *Journal of Mathematics Education and Science* ISSN: 2579-6550 (online) 2528-4363 (print) Vol. 6 No. 1, Oktober 2020
- [6] Antoni Bagas Setiawan, I Nyoman Sudana Degeng, Susilaningsih (2022) *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* Vol. 5, No. 3, Agustus 2022: 284-294 e-ISSN: 2615-8787
DOI: 10.17977/um038v5i32022p284
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- [7] Santoso, W. (2023). Eksistensi Bahasa Indonesia di Lingkungan Masyarakat dan Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 394-404. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7633012>
- [8] La Ode Madina, dkk. PENGGUNAAN BAHASA INDONESIA YANG BAIK DAN BENAR DALAM BERKOMUNIKASI, *J-DEPACE*, Volume. 2, Nomor. 2, Desember 2019, Hal 157 ± 170
- [9] Anyan, dkk (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Volume 15 Nomor 1, April 2024, Halaman : 68 – 78
<http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX>