

Modifikasi Pembelajaran Konvensional Berbasis Wondershare Quiz Creator di Era Pembelajaran Gen Z

Miftahus Sa'diyah, M. Khoirul Hadi

IAIN Jember

E-mail: miftah.sadiyah17@gmail.com

Abstrak

Indonesia telah memasuki revolusi 4.0 yaitu masa transformasi sistem revolusi. Berdasarkan riset Kemenkominfo, Indonesia termasuk pengguna tertinggi media digital di Dunia. Namun temuan mengejutkan datang dari Menteri PPN/Kepala Bappenas dalam Indonesia Development Forum 2019 (IDF 2019) terkait kualitas tenaga kerja Indonesia. Dilansir dari liputan6.com, ia mengungkapkan bahwa para lulusan sarjana di Indonesia ternyata mempunyai kemampuan setara lulusan SMA di Denmark. Oleh karena itu, Presiden Jokowi memerintahkan kepada menteri pendidikan mengenai media pembelajaran yang berbasis aplikasi atau berbasis digital. Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan modifikasi media pembelajaran konvensional dengan wondershare Quiz Creator (wqc). Penulisan ini mendeskripsikan modifikasi media pembelajaran konvensional dengan wondershare Quiz Creator (wqc). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, melalui studi lapangan (field research). Hasil penelitian menunjukkan: pertama, bahwa modifikasi Wondershare Quiz Creator dalam pembelajaran konvensional dapat menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai PAKEM yaitu dengan cara guru mengimplementasikan pembelajaran konvensional dalam materi pembelajaran dan di modifikasi dengan aplikasi Wondershare Quiz Creator dalam mengevaluasi peserta didik dengan memberikan kartu shahih dan khata' untuk memilih quiz serta tampilan dibuat sangat menarik sehingga konsentrasi hanya tertuju kepada satu fokus yaitu di layar. Kedua, respon peserta didik terhadap adanya modifikasi dalam pembelajaran konvensional ini adalah lebih aktif dan menambah motivasi mereka dalam belajar karena mereka sangat antusias menjawab quiz dan sangat memperhatikan ketika proses pembelajaran dimulai.

Kata Kunci: *Pembelajaran Konvensional, Wondershare Quiz Creator*

Pendahuluan

Dewasa ini, informasi dan teknologi memengaruhi aktivitas sekolah dengan sangat masif. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan aksesibel bagi siapa saja yang membutuhkannya. Pendidikan mengalami disrupsi yang sangat hebat sekali. Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser menjauh darinya. Di masa mendatang, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Pendidikan 4.0 adalah program untuk mendukung terwujudnya pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi memanfaatkan teknologi dalam mewujudkan pendidikan Kelas Dunia untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki setidaknya 4 keterampilan abad 21 yaitu kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif, mengacu pada standar kompetensi global dalam mempersiapkan generasi muda memasuki realitas kerja global dan kehidupan abad 21.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo, 2014) dalam Seminar Sehari Internasional Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja di Indonesia, juga menyebutkan bahwa dari penelitian yang dilakukan kepada anak-anak dan remaja usia 10-19 tahun, setidaknya terdapat 30 juta anak-anak dan remaja Indonesia yang menggunakan internet dan menjadikan media digital sebagai pilihan utama saluran komunikasi mereka. Berdasarkan hasil survei disebutkan pula bahwa anak-anak dan remaja telah menggunakan media online selama lebih dari satu tahun, dan hampir setengah dari mereka mengaku pertama kali belajar tentang internet dari teman. Studi ini mengungkapkan bahwa 69 persen responden menggunakan komputer dalam mengakses internet. Sekitar sepertiga (34 persen) menggunakan laptop, dan sebagian kecil (hanya 2 persen) terhubung melalui video game. Lebih dari setengah responden (52 persen) menggunakan ponsel untuk mengakses internet, namun kurang dari seperempat (21 persen) menggunakan smartphone dan hanya 4 persen menggunakan tablet. Data ini membuktikan bahwa teknologi digital banyak digunakan oleh para remaja untuk mengakses informasi melalui jaringan internet demi memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Hasil survei yang dilakukan oleh Kemenkominfo menunjukkan media digital adalah media sangat digandrungi oleh kaum muda baik dalam kehidupan sehari-hari mereka maupun dalam suasana pembelajaran. Namun, temuan mengejutkan datang dari Menteri PPN/Kepala Bappenas, Bambang Brodjonegoro dalam Indonesia Development Forum 2019 (IDF 2019) terkait kualitas tenaga kerja Indonesia. Dilansir dari liputan6.com, ia mengungkapkan bahwa para lulusan sarjana di Indonesia ternyata mempunyai kemampuan setara lulusan SMA di Denmark.

Permasalahan yang muncul terkait dengan kualitas pendidikan Indonesia ini perlu ditanggulangi serta dibutuhkannya sinergi antara pemerintah dengan tenaga pendidik agar tercapainya tujuan pembangunan nasional. Oleh karena itu, Presiden Jokowi mengingatkan Mendikbud Nadiem terkait kondisi pemerataan pendidikan Indonesia, standardisasi kualitas pendidikan, kurikulum, dan harapan Presiden untuk penerapan teknologi dalam sistem pendidikan. Disisi lain, pembelajaran konvensional juga tidak bisa dihilangkan begitu saja. Karena keberhasilan dunia pendidikan tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran konvensional yang merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran serta dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. variasi metode pembelajaran sangat banyak yang bisa dikembangkan dan diperkenalkan secara umum kepada siswa yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Agar terciptanya pembelajaran yang PAIKEMI perlu adanya modifikasi pembelajaran antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis digital.

Dengan memanfaatkan sistem digitalisasi dalam proses pembelajaran konvensional diharapkan sangat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa memiliki ghirah atau semangat dalam menyambut pembelajaran selanjutnya. Selain itu dengan adanya modifikasi antara pembelajaran konvensional berbasis aplikasi *wondershare quiz creator* ini meningkatkan daya kritisitas siswa serta memudahkan guru dalam memberikan evaluasi kepada siswa.

Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang selama ini sering digunakan guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini adalah salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Menurut Wina Sanjaya menyatakan bahwa pada pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai obyek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Jadi pada umumnya penyampaian pelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan

penugasan. Djafar menuturkan pembelajaran konvensional dilakukan dengan satu arah. Dalam pembelajaran ini peserta didik sekaligus mengerjakan dua kegiatan yaitu mendengarkan dan mencatat. Ruseffendi menjelaskan pembelajaran konvensional pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hafalan daripada pengertian, menekankan pada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran berpusat pada guru. Metode pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri tertentu. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang sering di pakai di sekolah-sekolah karena pembelajaran konvensional tidak memerlukan media yang banyak menguras kantong karena biasanya menggunakan metode ceramah dan hanya berpusat pada guru sehingga murid menjadi pasif.

Wondershare Quiz Creator

Wondershare Quiz Creator merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online (berbasis web). Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar/user friendly, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya.

Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* biasanya digunakan dalam ujian online atau yang dikenal electronic test namun dalam tulisan ini penulis menggambarkan dari sudut yang berbeda yaitu penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sebagai inovasi dalam model pembelajaran konvensional sehingga melatih daya kreatif antara siswa dan guru. Pemanfaatan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* merupakan hasil dari perkembangan media pembelajaran oleh guru agar berlangsungnya suasana pembelajaran yang interaktif sesuai dengan keadaan di lapangan.

Gen Z

Kemajuan jaman juga menyebabkan komposisi penduduk tiap generasi akan berubah, komposisi kelompok *baby boomers* mulai menurun, jika terkait dengan usia produktif dan komposisi angkatan kerja maka jumlah kelompok generasi X dan Y yang terbanyak. Selain itu mulai bangkit generasi yang mulai memasuki angkatan kerja yang disebut dengan generasi Z.

Generasi Z yang lahir rentang tahun 2001 sampai dengan 2010. Generasi Z ini merupakan peralihan dari Generasi Y atau generasi milenial pada saat teknologi sedang berkembang pesat. Pola pikir Generasi Z cenderung serba instan. Namun sebagai catatan, generasi tersebut belum akan banyak berperan pada bonus demografi Indonesia pada 2020. Terakhir adalah Generasi Alpha yang lahir pada 2010 hingga sekarang. Generasi ini adalah lanjutan dari generasi Z yang sudah terlahir pada saat teknologi semakin berkembang pesat. Mereka sudah mengenal dan sudah berpengalaman dengan gadget, smartphone dan kecanggihan teknologi lainnya ketika usia mereka yang masih dini. Generasi Z dan generasi Alpha ini tidak dibandingkan dengan Generasi Milenial, karena berkaitan dengan bonus demografi. Pada saat bonus demografi berlangsung kedua generasi tersebut masih belum banyak yang terjun dalam angkatan kerja.

Modifikasi Pembelajaran Berbasis *Wondershare Quiz Creator*

Pembelajaran secara konvensional tidak mudah begitu saja ditinggalkan karena guru merupakan garda terdepan dalam dunia pendidikan lebih-lebih pada pendidikan tingkat dasar. Paradigma dalam pendidikan saat ini telah beralih dari paradigma mengajar menuju paradigma belajar. Ini berarti bahwa pendidikan bukan lagi mengenai bagaimana menyampaikan pengetahuan dan informasi kepada siswa, tetapi tentang bagaimana membantu siswa untuk mencari dan menemukan (*search-discovery*) informasi sendiri dan kemudian membantu siswa untuk mengkonstruksi dan menciptakan (*construction-invention*) pengetahuan yang bermanfaat

bagi diri mereka. Guru tidak lagi bertanggung jawab atas pengetahuan yang disimpan dalam pikiran para siswa, tetapi bagaimana siswa mampu membangun pengetahuan secara mandiri. Hal ini bukan berarti guru adalah pembantu yang pasif, tetapi aktif dalam proses konstruksi tersebut, misalnya melalui penciptaan lingkungan belajar yang berpegang pada prinsip *multy channel learning*. Dalam era digital global dewasa ini, hal ini hendaknya menjadi visi yang jelas bagi guru, bagaimana memperlakukan siswa dalam belajar.

Guru yang profesional memiliki peran yang besar dalam mewujudkan pendidikan yang mampu menghasilkan generasi bangsa yang agamis, kreatif, inovatif, berdaya saing dan berakarakter. Guru yang profesional adalah guru yang mengerti dan memahami kemampuan siswanya dan berupaya untuk memberikan dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswanya dan kondisi lingkungannya.

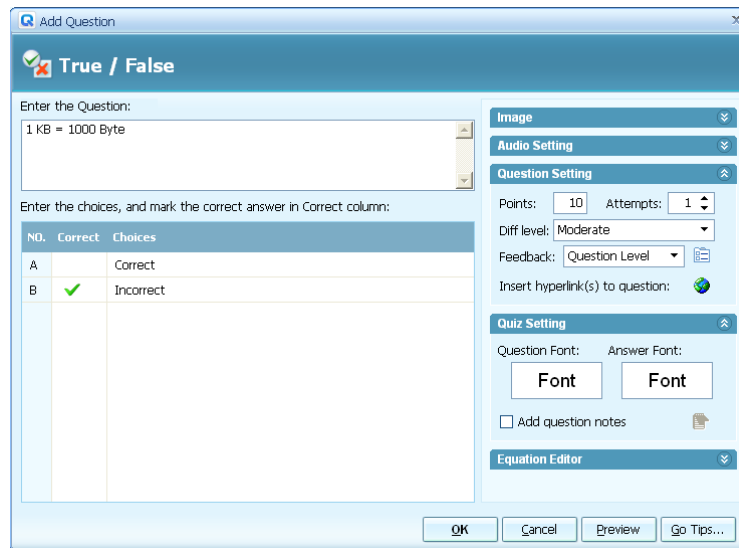
Perkembangan media perlu dilakukan guna mengatasi kesenjangan, perkembangan yang dirasa memungkinkan dan sesuai untuk keadaan adalah pembuatan multimedia interaktif. Dimana media ini dipilih berdasarkan angapan yang menyatakan bahwa manusia memiliki dua sistem pemrosesan informasi, yakni materi-materi verbal dan materi-materi visual. Visual dan verbal erat kaitanya dengan multimedia yang identik dengan kata-kata dan gambar, sehingga media semacam ini dapat memanfaatkan kedua kapasitas manusia sepenuhnya untuk memproses informasi. Suyanto mengatakan bahwa multimedia menjadi penting karena dapat dipakai sebagai alat persaingan. Disamping itu multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks, melainkan juga dengan menghidupkan teks yang disertai bunyi, gambar, musik, animasi, dan video. Sehingga peserta didik sebagai sasaran utama dalam pembelajaran media sangatlah membantu mereka untuk kegiatan belajar dan nantinya akan membuat hasil belajar tersebut semakin baik.

Adapun bentuk modifikasi dari aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dalam pembelajaran konvensional yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Contoh Tampilan Wondershare Quiz Creator dalam bentuk Shahih dan khata'

Cara membuat tampilan *wondershare quiz creator*, yaitu:



Gambar 2. Pembuatan Kuis Interaktif Wondershare Quiz Creator

Untuk menjalankan, klik ganda pada ikon tersebut, atau dari menu

1. *Start => All Programs => Wondershare => QuizCreator.*
2. *Open a recent quiz:* Membuka proyek yang pernah dibuat sebelumnya.
3. *Create a new quiz:* Membuat Kuis Baru
4. Masukkan nama kuis kemudian klik next, kemudian klik next lagi untuk masuk ke menu utama.
5. Masukkan info dari test yang akan kita buat: *Quiz Title:* memasukkan nama *Quiz Instruction:* memberikan instruksi kepada peserta kuis; *Instruction Font:* mengatur jenis, ukuran dan warna font yang akan digunakan pada tampilan awal Kuis; *Quiz Image:* memasukkan gambar tampilan awal kuis
6. Pada question default dapat dilakukan beberapa pengaturan yaitu: *Question Properties;* *Default Point* (menentukan bobot Nilai soal, jika akan diterapkan ke semua soal, maka klik *Apply point to All Questions*); *Attempt* (mengatur kesempatan untuk menjawab soal); *Font Properties;* *Question Font* (mengatur jenis, ukuran dan warna font yang akan digunakan pada penulisan pertanyaan); *Answer Font* (mengatur jenis, ukuran dan warna font yang akan digunakan pada penulisan jawaban); *Feedback Properties* (mengatur umpan balik yang akan diberikan setelah mengerjakan soal)

Langkah-langkah mengimplementasikan pembelajaran konvensional berbasis aplikasi *wondershare quiz creator* adalah: 1) Guru melakukan pembelajaran seperti biasanya secara konvensional; 2) Setelah menyampaikan materi, guru melakukan evaluasi dengan aplikasi *wondershare quiz creator* dengan proyektor; 3) Guru memberikan papan tulisan yang bertuliskan shahih dan khoto dengan berbagai macam bentuk yang menarik; 4) Guru menjelaskan langkah kerja menjawab soal; dan 5) Siswa menjawab soal sesuai yang di tampilkan di proyektor dengan mengangkat papan tulis shohih atau khoto' secara serentak.

Kuis Interaktif yang terbuat dari *Wondershare Quiz Creator* ini telah di implementasikan saat pembelajaran bahasa Arab dan dapat dikatakan efektif serta praktis. Hal ini dilihat dari keterpakaian dan kemudahan siswa dalam menggunakan kuis Interaktif yang dikembangkan.

Kepraktisan kuis Interaktif dilihat dari pengamatan *small group*, tidak ditemukan kesulitan dari siswa yang mengerjakan. Siswa dapat mengerjakan kuis Interaktif yang telah dikembangkan dengan baik dan mandiri tanpa ada bantuan yang berarti dari peneliti. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara kepada 3 orang siswi yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa arab yang selama ini selalu menggunakan metode ceramah kini setelah adanya inovasi tersebut siswa sangat aktif, dan berantusias untuk belajar karena dengan adanya modifikasi tersebut suasana menjadi menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan, keefektifan kuis interaktif terlihat dari segi waktu dan ekonomi. Dari segi waktu yang dipakai, penggunaan kuis interaktif cukup efektif. Waktu yang diberikan 30 menit dengan hitungan mundur yang tampil pada pengerjaan kuis interaktif. Tapi sebagian besar siswa mengerjakan soal di bawah waktu yang diberikan. Hal ini dikarenakan, tiap siswa hanya fokus pada soal yang dihadapinya dan lebih menghemat waktu yang biasanya digunakan untuk bertanya atau saling berkomunikasi untuk mencari jawaban ke siswa lain. Dari segi ekonomi, penggunaan kertas pada uji tertulis bisa lebih diminimalisir. Pengerjaan kuis interaktif berbasis *e-learning* yang termuat dalam aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini dapat secara *offline*. Sehingga, sifat konsumtif akan kertas bisa ditekan sampai angka 0, dalam artian tidak perlu lagi menggunakan kertas dalam pengerjaan ujian.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran Bahasa Arab di MA Annuriyyah memerlukan inovasi agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa terutama momok bagi siswi-siswi yang menganggap Bahasa Arab itu sulit. Sehingga peneliti disini mengimplementasikan sebuah inovasi pembelajaran berupa modifikasi pembelajaran konvensional berbasis *wondershare quiz creator*. Selain itu respon peserta didik terhadap adanya inovasi tersebut ialah sangat aktif dalam penyampaian materi dan berantusias menjawab saat kuis interaktif berlangsung.

Daftar Pustaka

- A'yuni, Qory Quratun. Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya (Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Remaja Smp, Sma Dan Mahasiswa Di Kota Surabaya) Pdf.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan pengembangan*. Yogyakarta: CV Andi
- Dewi, Erni Ratna. 2018. "Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional pada Sekolah Menengah Atas." *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, Volume 2 Nomor 1 April
- Hernawati, Kuswari. 2017. *Membuat Quiz/Evaluasi dengan Wondershare Quiz Creator*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ibrahim. "Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) dengan Kooperatif Suara Guru" *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, Vol. 3 No. 2, Juni 2017.
- Rihard E. Mayer. 2009. *Multimedia Learning*. Surabaya: ITS Press
- Ruseffendi. 2005. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksata Lainnya*, Bandung: Tarsito.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group,
- Sugiono, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta