



Penerapan Kuis Interaktif Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas X di SMA Negeri 1 Bajawa

Maria Klarita Sidu¹, Selvisia Bunga Dedu², Urbanus Juliano Repu Wo'u³, Kanzul Fikri⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Musik, Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti
E-Mail: mariaklaritasidu@gmail.com¹, vevindedu4@gmail.com², juliorepu18@gmail.com³, kanzulfikri91@gmail.com⁴

Published: Januari, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan kuis interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa kelas X pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Bajawa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada kegiatan apresiasi dan refleksi seni, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bajawa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan pembelajaran. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, yang terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, antusiasme mengikuti pembelajaran, serta keterlibatan siswa dalam aktivitas apresiasi dan refleksi seni. Temuan ini menunjukkan bahwa kuis interaktif dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya.

Kata Kunci: Kuis Interaktif, Keterlibatan Siswa, Seni Budaya

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of interactive quizzes in increasing student engagement in Grade X Arts and Culture learning at SMA Negeri 1 Bajawa. The background of this study is based on the low level of student engagement in the learning process, particularly in art appreciation and reflection activities, which is indicated by students' limited active participation during classroom learning. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects were Grade X students of SMA Negeri 1 Bajawa. Data were collected through observation, interviews, and documentation during the learning process. The data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that the implementation of interactive quizzes increased student engagement, as reflected in students' active participation in answering questions, increased enthusiasm during learning activities, and greater involvement in art appreciation and reflection. These findings indicate that interactive quizzes can be used as an effective learning strategy to enhance student engagement in Arts and Culture learning.

Keywords: Interactive quiz, student engagement, Arts and culture learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Budaya memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan estetis, serta kemampuan berekspresi siswa. Menurut Soedarso (2006), pendidikan seni berperan dalam membentuk kepekaan rasa, kreativitas, dan karakter peserta didik melalui pengalaman estetik. Proses pembelajaran yang ideal tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran mencakup keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme selama kegiatan belajar berlangsung. Keterlibatan siswa merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan adanya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Sardiman (2011) menyatakan bahwa keterlibatan belajar ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, serta menunjukkan minat dan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Slameto (2015) mengemukakan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Namun, Berdasarkan hasil observasi awal selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Bajawa, dari 36 siswa kelas X hanya sekitar 5-7 siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru. Sebagian besar siswa cenderung pasif, jarang bertanya, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta belum optimal dalam kegiatan praktik pembelajaran Seni Budaya. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2013), rendahnya

keterlibatan siswa dapat dipengaruhi oleh kurangnya variasi metode dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Beberapa siswa cenderung pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan mudah kehilangan fokus selama pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran di kelas.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan menerapkan kuis interaktif dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2016), pembelajaran interaktif yang melibatkan aktivitas tanya jawab dan umpan balik langsung mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Menurut Hamalik (2011), pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif peserta didik baik secara mental maupun fisik. Kuis interaktif merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berpikir aktif melalui pertanyaan, tantangan, dan umpan balik langsung.

Selain itu, menurut Sudjana (2010), penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Kuis interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung, berani mengemukakan jawaban, serta berinteraksi dengan guru dan teman sekelas. Pendapat ini diperkuat oleh Rusman (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif, bukan hanya sebagai penerima informasi. Keterlibatan siswa merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan adanya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Sadirman, 2011). Selain itu, menurut Arsyad (2017), penggunaan media dan aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena melibatkan berbagai indera dan memberi pengalaman belajar yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2015) yang menyatakan bahwa minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Dengan demikian, penerapan kuis interaktif dipandang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya. Melalui kuis interaktif, siswa didorong untuk lebih fokus, antusias, dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan kuis interaktif sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya kelas X di SMA Negeri 1 Bajawa.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan kuis interaktif dan mengetahui keterlibatan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya melalui penggunaan kuis interaktif.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan kuis interaktif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bajawa. Objek penelitian ini adalah penerapan kuis interaktif serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai respon dan pendapat siswa terhadap penggunaan kuis interaktif. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data berupa foto kegiatan dan catatan pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kuis interaktif dilaksanakan secara lisan pada kegiatan inti pembelajaran Seni Budaya. Guru mengajukan pertanyaan terbuka yang berkaitan dengan materi, kemudian siswa secara bergiliran menjawab dan menanggapi jawaban teman. Melalui kegiatan ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir, berpendapat, dan merefleksikan materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Seni Budaya

Penerapan kuis interaktif dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran Seni Budaya kelas X. Kuis disajikan dalam bentuk pertanyaan lisan dan tertulis yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Guru memberikan penjelasan singkat materi, kemudian dilanjutkan dengan kuis interaktif yang melibatkan seluruh siswa.

Selama pelaksanaan kuis interaktif, siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan menunjukkan antusiasme yang tinggi. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif, karena siswa ter dorong untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran. Peningkatan keterlibatan siswa menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana ditemukan oleh Uno (2011) bahwa motivasi dan keterlibatan belajar sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2011) yang menekankan pentingnya keterlibatan mental dan fisik siswa dalam pembelajaran. Kuis interaktif memberi ruang bagi siswa untuk berpikir, merespons, dan berinteraksi, sehingga pembelajaran tidak bersifat satu arah.

2. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa setelah penerapan kuis interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah siswa yang berani menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, serta menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Peningkatan keterlibatan siswa ini menunjukkan bahwa kuis interaktif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif. Menurut Uno (2011), motivasi belajar siswa akan meningkat apabila guru menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan menantang. Kuis interaktif juga berfungsi sebagai evaluasi formatif yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran (Sudjana, 2010; Arikunto, 2013).

Temuan ini menunjukkan bahwa kuis interaktif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Selama pelaksanaan kuis interaktif secara lisan, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran. Siswa tampak lebih berani menjawab pertanyaan, aktif memberikan tanggapan, serta menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung. Kuis lisan juga mendorong interaksi dua arah antara guru dan siswa, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan partisipatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar.

Gambar 1. Kegiatan kuis interaktif



KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan kuis interaktif dalam pembelajaran Seni Budaya kelas X di SMA Negeri 1 Bajawa dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Keterlibatan siswa terlihat dari meningkatnya keaktifan, antusiasme, serta interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, kuis interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Seni Budaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan agar guru dapat memanfaatkan kuis interaktif secara berkelanjutan sebagai variasi strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan kuis interaktif dengan media yang lebih beragam agar pembelajaran menjadi semakin menarik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikontu, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadirman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedarso, S. (2006). *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.