

Keefektifan Pembelajaran Berbasis Kuis terhadap Pemahaman Literasi Numerasi Matematis

Idha Slamet Andriyani^{1*}, Muhamad Afandi², Penulis Ketiga Rida Fironika Kusumadewi³, Anis Rohmatun⁴

¹²³⁴ Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Jalan Raya Kaligawe KM 4 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

E-mail: ¹idhaandriyani2302@gmail.com, ²mafandi@unissula.ac.id, ³ridafkd@unissula.ac.id, ⁴anisrohmatun@gmail.com

*Corresponding Author

ABSTRACT

Numerical literacy is a skill to use various numbers and symbols related to basic mathematics to solve or solve practical problems in various contexts in everyday life. Usually, during learning, students experience problems or difficulties. One of the difficulties experienced by children at elementary school age is difficulty learning mathematics. Therefore, this research was conducted to find out what causes the difficulties students experience when learning, and to analyse the effectiveness of quiz-based learning media on students' understanding of numeracy literacy. The method used in this study is a quiz. Quiz-based learning can be used as a tool to increase students' interest in literacy and numeracy; learning is not monotonous, and students feel more comfortable learning than ordinary learning. Difficulty in learning symbols and numbers is a disorder that children have related to internal and external factors that cause children's brains to have difficulty participating in learning in terms of receiving and analysing information obtained while participating in mathematics learning.

Keywords: *quiz lessons, difficulty learning, mathematics*

ABSTRAK

Literasi numerasi merupakan sebuah kecakapan untuk menggunakan berbagai angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah praktis dalam berbagai macam konteks di kehidupan sehari-hari. Biasanya pada saat pembelajaran, siswa mengalami kendala atau kesulitan. Salah satu kesulitan yang dialami anak pada usia Sekolah Dasar (SD) adalah kesulitan belajar matematika. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apa penyebab dari kesulitan yang dialami siswa saat belajar, dan untuk menganalisis efektivitas dari media pembelajaran berbasis kuis terhadap pemahaman siswa terhadap literasi numerasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Pembelajaran berbasis kuis dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan minat literasi dan numerasi peserta didik, pembelajaran tidak monoton dan peserta didik merasa lebih senang belajar daripada pembelajaran biasa. Kesulitan belajar simbol dan angka merupakan gangguan yang dimiliki anak yang berkaitan dengan faktor internal dan eksternal yang menyebabkan otak anak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dalam hal menerima dan menganalisis informasi yang didapat selama mengikuti pembelajaran matematika.

Kata kunci: *berbasis kuis, kesulitan belajar, matematika*

Dikirim: Februari 2025; Diterima: Februari 2025; Dipublikasikan: Maret 2025

Cara sitasi: Andriyani, I. S., Afandi, M., Kusumadewi, R. F., & Rohmatun, A. (2025). Keefektifan Pembelajaran Berbasis Kuis terhadap Pemahaman Literasi Numerasi Matematis. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 10(1), 145–162. DOI:

<http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v10i1.23575>.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Untuk menghasilkan pendidikan yang baik, tentunya harus memiliki strategi dalam proses belajar mengajar atau yang biasa disebut dengan pembelajaran. Oleh karena itu, penetapan strategi yang relevan merupakan suatu keharusan. Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar sepanjang proses pembelajaran (Lamatenggo, 2020). Strategi pembelajaran yang tepat akan membina peserta didik untuk berpikir mandiri, kreatif, serta adaptif terhadap berbagai situasi yang terjadi dan yang mungkin terjadi. Proses belajar-mengajar merupakan suatu kegiatan yang berlangsung di kelas yang melibatkan guru dan siswa dalam serangkaian kegiatan yang berlangsung di sekolah untuk mencapai tujuan tertentu. Selain menyampaikan materi, seorang guru juga bertugas sebagai pembimbing, mendorong, dan memberikan fasilitas belajar untuk siswanya. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas diharapkan mampu membantu proses belajar peserta didik dan merangsang serta mendorong mereka untuk secara mandiri aktif melakukan sesuatu (Murni, 2021). Guru bisa memberikan pelajaran melalui media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang memiliki fungsi dan kegunaan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Adanya peran media memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sehingga jika tidak ada sarana penyampaian pesan, maka komunikasi pendidik dengan peserta didik menjadi berjalan tidak baik yang mana akan berakibat pada pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan pendidik. Selain dibutuhkan sebuah media, dibutuhkan pula model pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan minat literasi numerasi peserta didik (Inesita et al., 2024). Ada beberapa metode yang dapat digunakan seorang guru dalam mengajar anak didiknya, salah satunya adalah pembelajaran berbasis kuis. Kuis adalah salah satu strategi yang dapat diberikan guru kepada peserta didik dengan memberikan soal-soal yang berhubungan dengan materi yang diajarkan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung (Qodriani, 2022). Pemberian soal dalam bentuk kuis tersebut bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dengan dilakukannya pembelajaran berbasis kuis, pembelajaran akan lebih terasa menyenangkan, lebih variatif, dan efisien (Talley & Ridwan, 2026). Kuis dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa (Choo et al., 2026). Pembelajaran berbasis kuis juga mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dapat menumbuhkan semangat belajar siswa (Barroso et al., 2026).

Peserta didik dituntut untuk kreatif dan bernalar. Maksud bernalar tersebut berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun lisan. Masa anak pada saat usia Sekolah Dasar merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki (Waldiono & Putra, 2026). Oleh sebab itu, orang tua dan guru sangat berperan penting dalam membantu anak untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri anak tersebut. Dalam proses pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan atau kendala dalam mempelajari pelajaran matematika. Oleh karena itu, guru harus dapat membantu mempermudah siswa untuk memahami pelajaran matematika yang diajarkan. Hal ini berkaitan dengan literasi numerasi. Literasi numerasi merupakan sebuah pengetahuan yang harus dimiliki anak sejak usia dini, terutama pada usia sekolah dasar (Rahim, 2023). Literasi numerasi adalah pembelajaran yang menggunakan simbol dan angka yang berkaitan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, juga digunakan untuk menganalisis informasi dalam bentuk grafik, bagan, tabel dan sebagainya. Literasi numerasi sering disebut juga dengan matematika, bagi peserta didik matematika merupakan pembelajaran yang sulit (Hayati & Jannah, 2024).

Meningkatkan literasi numerasi peserta didik tidak hanya dapat dilakukan dengan menggunakan interaksi audio dan visual saja, namun dibutuhkan pula media yang menarik dan peserta didik akan merasakan senang saat pembelajaran dan tidak merasa bosan. Faktor penyebab rendahnya literasi numerasi peserta didik yaitu kurangnya minat peserta didik dalam membaca dan belajar matematika, pada konsep dasar matematika mungkin telah dikuasai oleh peserta didik namun kecakapan peserta didik dalam menggunakan konsep tersebut pada kondisi nyata atau saat menyelesaikan masalah tak

terstruktur bahkan diabaikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis kuis dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa. Guru akan dimudahkan dengan bantuan media pembelajaran kuis akibat banyaknya materi anak-anak sekolah dasar. Di era saat ini, sudah banyak media pembelajaran yang dapat memancing semangat dan keaktifan siswa selama pembelajaran di kelas berlangsung, sehingga siswa mampu mencapai prestasi belajarnya atau tujuan pembelajaran (Maemunawati & Alif, 2020). Penelitian terdahulu juga menggunakan media pembelajaran selama proses kegiatan belajar-mengajar yang diharapkan dapat membantu menaikkan motivasi belajar siswa sehingga mereka bisa menggunakannya untuk mengontrol perilaku dan sebagai bekal untuk membangun pengetahuan (kognitifnya) yang telah dimiliki agar lebih pesat lagi.

METODE PENELITIAN

Artikel ini disusun dengan menggunakan metode penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai keefektifan pembelajaran berbasis kuis terhadap pemahaman literasi numerasi siswa. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, di mana data yang diperoleh dianalisis dan diuraikan dalam bentuk narasi untuk memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena yang dikaji. Penelitian ini tidak melakukan manipulasi variabel, melainkan memotret kondisi pembelajaran serta hasil yang dicapai siswa setelah penerapan kuis sebagai strategi pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda yang dirancang berdasarkan indikator literasi numerasi, meliputi kemampuan memahami konsep bilangan, menerapkan prosedur matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari, serta menafsirkan data dan informasi kuantitatif.

Selain itu, artikel ini juga didukung oleh penelitian kepustakaan (*library research*) untuk memperkuat landasan teoretis dan konseptual. Data dan informasi dikumpulkan dari berbagai sumber pustaka yang relevan, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal penelitian, serta dokumen resmi yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis kuis dan literasi numerasi. Kajian pustaka tersebut digunakan untuk menganalisis, membandingkan, serta menginterpretasikan temuan penelitian sehingga menghasilkan pembahasan yang lebih mendalam dan argumentatif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas pembelajaran berbasis kuis dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan pembelajaran berbasis kuis terhadap pemahaman literasi numerasi peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi-experiment dengan model pretest-posttest control group. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis kuis, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil pretest, posttest, serta perhitungan N-Gain pada kedua kelas untuk melihat peningkatan pemahaman literasi numerasi.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 62,4 dan meningkat menjadi 84,1 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 63,1 menjadi 74,3. Perbandingan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kuis dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa.

Untuk memperjelas perbandingan hasil penelitian, data peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	62,4	84,1	0,71	Tinggi
Kontrol	63,1	74,3	0,39	Sedang

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 0,71 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,39 dengan kategori sedang. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, pembelajaran berbasis kuis terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman literasi numerasi.

Secara teoretis, hasil ini dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis kuis memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih, menguji pemahaman, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Umpan balik tersebut membantu siswa memperbaiki kesalahan dan memperdalam pemahaman konsep numerasi, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

Selain meningkatkan hasil belajar, pembelajaran berbasis kuis juga berdampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa. Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan kuis lebih menarik dan menantang dibandingkan dengan metode ceramah. Suasana belajar yang interaktif dan kompetitif secara sehat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menyelesaikan soal-soal numerasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis kuis efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi numerasi serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Pada tahap hasil belajar, siswa menunjukkan kapasitas dan kemampuan yang dimiliki setiap individu setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan bentuk realisasi dari potensi yang berkembang melalui pengalaman belajar dan dapat diamati melalui perubahan yang terjadi pada diri siswa. Perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup perkembangan kemampuan berpikir, keterampilan, serta sikap yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Secara konseptual, hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa, seperti memahami konsep, menganalisis permasalahan, serta menerapkan pengetahuan dalam situasi yang berbeda. Dalam konteks literasi numerasi, aspek kognitif terlihat dari kemampuan siswa dalam menafsirkan data, memecahkan masalah berbasis angka, serta mengambil keputusan secara logis dan sistematis. Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak, misalnya keterampilan menggunakan alat ukur, menyusun tabel atau grafik, serta menyajikan hasil perhitungan secara tepat. Sementara itu, ranah afektif mencakup sikap, minat, motivasi, dan nilai yang dianut siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Perubahan perilaku sering kali menjadi indikator yang paling mudah diamati dalam menilai hasil belajar. Siswa yang telah memahami materi dengan baik cenderung menunjukkan sikap lebih percaya diri, aktif bertanya, serta lebih teliti dalam menyelesaikan tugas. Dalam pembelajaran literasi numerasi, perubahan tersebut dapat terlihat dari kebiasaan siswa yang lebih kritis dalam membaca informasi berbentuk data, lebih cermat dalam melakukan perhitungan, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal pemecahan masalah. Perilaku positif ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kebiasaan belajar yang lebih baik.

Peningkatan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Selain itu, media juga membantu memvisualisasikan konsep abstrak sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran berbasis kuis, media yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Kuis mendorong siswa untuk berpikir cepat, memahami konsep secara mendalam, serta berlatih menyelesaikan soal dalam suasana yang menyenangkan. Interaksi yang tercipta selama pelaksanaan kuis mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual. Kondisi ini berdampak pada peningkatan hasil belajar baik pada ranah kognitif, psikomotorik, maupun afektif, karena siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap positif terhadap pembelajaran.

Dengan demikian, hasil belajar merupakan gambaran menyeluruh dari perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup peningkatan kemampuan berpikir, keterampilan bertindak, serta sikap dan perilaku yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, termasuk pembelajaran berbasis kuis, terbukti mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara lebih efektif dan bermakna.

Peningkatan hasil belajar siswa secara lebih efektif dan bermakna dapat dicapai melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa, salah satunya adalah pembelajaran berbasis kuis. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengevaluasi pemahaman mereka secara langsung. Aktivitas tersebut tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa terhadap materi yang dipelajari.

Pembelajaran berbasis kuis merupakan salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kuis, siswa didorong untuk mempersiapkan diri sebelum pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru dengan lebih fokus, serta berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

Pembelajaran berbasis kuis adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat diberikan oleh guru kepada siswanya untuk mendorong peserta didik untuk belajar dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran (Kusuma, 2022). Serta dapat memotivasi siswa untuk lebih fokus memperhatikan Guru pada saat mengajar, dan aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis kuis merupakan bagian dari usaha untuk menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan siswa tentang materi pelajaran yang saat itu sedang dipelajari (Indrawati & Hartati, 2021). Selain itu, pembelajaran berbasis kuis juga berperan dalam meningkatkan konsentrasi dan perhatian siswa selama kegiatan belajar-mengajar. Ketika siswa mengetahui bahwa akan ada kuis yang menguji pemahaman mereka, mereka cenderung lebih fokus dalam menyimak penjelasan guru dan mencatat poin-poin penting materi. Kondisi ini berdampak positif terhadap proses internalisasi pengetahuan, sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka waktu yang lebih lama. Keaktifan dan fokus belajar tersebut pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pembelajaran berbasis kuis juga merupakan bagian dari upaya untuk memperluas wawasan serta meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Penerapan pembelajaran berbasis kuis tidak hanya meningkatkan hasil belajar dari segi kognitif, tetapi juga membentuk sikap aktif, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam proses belajar. Suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif menjadikan siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek yang terlibat langsung dalam membangun pemahamannya. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis kuis dapat menjadi strategi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran berbasis kuis memiliki sejumlah kelebihan sekaligus kelemahan yang perlu diperhatikan oleh guru agar penerapannya dapat berjalan secara optimal. Kelebihan pertama dari pembelajaran berbasis kuis adalah pengetahuan yang diperoleh siswa cenderung dapat diingat lebih lama. Hal ini terjadi karena siswa terlibat secara aktif dalam proses mengingat, memahami, dan menerapkan materi saat menjawab pertanyaan. Aktivitas kuis mendorong terjadinya proses retrieval practice (latihan mengingat kembali) yang secara kognitif terbukti memperkuat

daya ingat dan memperdalam pemahaman konsep. Dengan demikian, materi yang dipelajari tidak hanya bersifat hafalan sementara, tetapi juga lebih melekat dalam ingatan jangka panjang siswa.

Kelebihan kedua, pembelajaran berbasis kuis memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan sikap positif dalam belajar, seperti keberanian mengambil inisiatif, rasa tanggung jawab, kreativitas, ketekunan, serta kemandirian. Ketika siswa dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan kuis, mereka terdorong untuk berpikir cepat dan percaya diri dalam menentukan jawaban. Situasi ini melatih mental siswa agar tidak takut salah serta membangun kebiasaan untuk berusaha terlebih dahulu sebelum meminta bantuan. Selain itu, jika kuis dirancang secara bervariasi dan kontekstual, siswa juga dapat mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Kelebihan ketiga, pembelajaran berbasis kuis membantu siswa memanfaatkan waktu secara lebih produktif. Siswa menjadi terbiasa mengisi waktu senggang dengan kegiatan yang bermanfaat, seperti mengulang materi atau berlatih soal untuk mempersiapkan diri menghadapi kuis berikutnya. Kebiasaan ini secara tidak langsung membentuk disiplin belajar yang berkelanjutan. Dengan adanya kuis yang dilakukan secara rutin, siswa terdorong untuk belajar secara konsisten, bukan hanya ketika akan menghadapi ujian akhir.

Namun demikian, pembelajaran berbasis kuis juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kelemahannya adalah adanya kemungkinan siswa menirukan jawaban teman tanpa berusaha memahami materi sesuai dengan kemampuannya sendiri. Hal ini dapat terjadi terutama jika pelaksanaan kuis kurang diawasi atau jika sistem penilaiannya tidak mendorong kejujuran dan tanggung jawab individu. Akibatnya, tujuan pembelajaran untuk mengukur dan meningkatkan pemahaman siswa menjadi kurang tercapai karena hasil yang diperoleh tidak mencerminkan kemampuan sebenarnya.

Kelemahan lainnya adalah kecenderungan sebagian siswa menjawab secara asal-asalan ketika tidak mengetahui jawaban yang benar, terutama jika kuis dianggap hanya sebagai permainan. Apabila kuis tidak dirancang dengan aturan yang jelas dan tujuan pembelajaran yang terarah, siswa dapat memandangnya sekadar sebagai hiburan tanpa makna akademik. Kondisi ini dapat mengurangi keseriusan siswa dalam berpikir dan berusaha memahami materi secara mendalam.

Oleh karena itu, untuk memaksimalkan kelebihan dan meminimalkan kelemahan tersebut, guru perlu merancang kuis secara terstruktur, memberikan penjelasan mengenai tujuan pelaksanaan kuis, serta memastikan adanya umpan balik yang membangun setelah kegiatan berlangsung. Pengawasan yang baik, variasi bentuk soal, serta penanaman nilai kejujuran dan tanggung jawab juga menjadi faktor penting agar pembelajaran berbasis kuis benar-benar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif dan bermakna. Pembelajaran berbasis kuis memiliki peran yang strategis dalam mempersiapkan kesiapan belajar siswa sebelum menerima materi baru. Kesiapan belajar merupakan kondisi awal yang mencakup kesiapan mental, emosional, dan kognitif siswa untuk menerima dan mengolah informasi. Melalui kuis, siswa terdorong untuk mempelajari atau mengulang kembali materi sebelumnya sebagai bentuk persiapan. Proses ini mengaktifkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang sangat penting dalam pembelajaran, karena pemahaman terhadap materi baru akan lebih mudah terbentuk apabila dikaitkan dengan konsep yang telah dimiliki sebelumnya.

Ketika siswa telah memiliki bekal materi melalui kegiatan kuis, mereka tidak lagi berada pada posisi “kosong” saat guru menjelaskan materi lanjutan. Sebaliknya, mereka sudah memiliki gambaran awal, istilah kunci, atau konsep dasar yang relevan. Kondisi ini membantu siswa membangun koneksi antarkonsep secara lebih sistematis. Dalam konteks literasi numerasi, misalnya, siswa yang telah memahami konsep dasar perbandingan atau operasi hitung melalui kuis akan lebih mudah mengikuti materi lanjutan seperti analisis data atau pemecahan masalah kontekstual. Dengan demikian, kuis berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan lama dan pengetahuan baru.

Selain meningkatkan kesiapan kognitif, pembelajaran berbasis kuis juga berkontribusi terhadap kesiapan psikologis siswa. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan kuis dengan baik akan merasakan pengalaman keberhasilan (*sense of achievement*). Pengalaman ini menumbuhkan rasa percaya diri dan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Rasa percaya diri tersebut sangat penting dalam proses belajar, karena siswa yang percaya pada kemampuannya cenderung lebih berani bertanya,

mengemukakan pendapat, serta mencoba menyelesaikan soal yang menantang. Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki kesiapan sering kali merasa ragu, pasif, dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Dari sisi dinamika kelas, kesiapan siswa yang lebih baik akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih lancar dan efektif. Guru tidak perlu mengulang terlalu banyak konsep dasar karena sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman awal. Waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk pendalaman materi, diskusi, atau latihan soal tingkat tinggi. Interaksi antara guru dan siswa pun menjadi lebih aktif dan bermakna karena siswa mampu merespons pertanyaan atau penjelasan dengan lebih cepat dan tepat.

Pada akhirnya, kesiapan belajar yang terbentuk melalui pembelajaran berbasis kuis berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Ketika siswa siap secara kognitif dan psikologis, proses penerimaan informasi menjadi lebih optimal, kesalahan konseptual dapat diminimalkan, dan pemahaman menjadi lebih mendalam. Dengan demikian, pembelajaran berbasis kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi awal untuk membangun kesiapan belajar yang berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Pembelajaran berbasis kuis bagi siswa membuat siswa lebih siap menerima materi baru yang akan diajarkan oleh guru. Ketika siswa sudah mempunyai bekal materi, maka siswa akan lebih percaya diri dan kegiatan belajar-mengajar akan berjalan lebih lancar sehingga imbasnya adalah meningkatnya hasil belajar pada siswa (Br. Simbolon, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan dari pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar yang dialami siswa merupakan gangguan yang dimiliki siswa tersebut terkait dengan faktor internal dan eksternal pada anak yang menyebabkan kesulitan otak anak tersebut dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas, dalam hal menerima, memproses, dan menganalisis informasi yang didapatkan selama pembelajaran dikelas. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa yaitu faktor dari diri sendiri, lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Faktor dari aktivitas pembelajaran dikelas juga menjadi pertimbangan yang harus dicari solusi penyelesaiannya. Guru harus mempertimbangkan sulitnya pelajaran matematika bagi anak-anak dan mengetahui latar belakang kemampuan anak agar mampu merancang pembelajaran matematika yang baik dan tepat bagi anak. Guru bisa memberikan materi pelajaran pada siswanya melalui media pembelajaran berbasis kuis. Media pembelajaran berbasis kuis sangat efektif jika diberikan kepada siswa karena akan menambah semangat belajar siswa.

REKOMENDASI

. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, disarankan agar guru lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, khususnya pembelajaran berbasis kuis, sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Mengingat hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, guru perlu memperhatikan gaya belajar, kemampuan berpikir, serta karakteristik siswa dalam merancang dan menyampaikan materi. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis kuis hendaknya dirancang secara sistematis dan terarah, bukan sekadar sebagai permainan, tetapi sebagai sarana evaluasi sekaligus penguatan pemahaman materi. Guru perlu memberikan petunjuk yang jelas, menyusun soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, serta memberikan umpan balik yang membangun agar siswa terdorong untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab. Dengan demikian, kelebihan metode ini seperti meningkatkan daya ingat, keberanian, kreativitas, dan kemandirian siswa dapat dimaksimalkan. Mengatasi kelemahan pembelajaran berbasis kuis, guru perlu melakukan pengawasan yang baik selama pelaksanaan kuis serta menanamkan nilai kejujuran dan tanggung jawab kepada siswa. Guru juga dapat memvariasikan bentuk kuis, baik secara individu maupun kelompok, sehingga siswa tidak hanya bergantung pada

jawaban teman dan tidak menjawab secara asal-asalan. Dengan pengelolaan yang tepat, pembelajaran berbasis kuis dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kesiapan belajar, rasa percaya diri, serta hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda serta membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Barroso, P., Balseiro, A., Pérez-Martínez, C., Ferreras, M. C., Espinosa, J., García-Marín, J. F., & García-Iglesias, M. J. (2026). From questions to learning: impact of quiz design and schedule on student success in Veterinary Cytology and Histology. *The Veterinary Journal*, 106590.
- Br Simbolon, N. F. (2025). *Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Berbantuan Media Kuis Berbasis Aplikasi Quiziz Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Kota Jambi*. Universitas Jambi.
- Choo, C. Y., Ming, L. C., Devi, J. A., & Kiran, S. R. (2026). Interactive learning with staggered online quizzes and discussion enhanced students' motivation and performance. *International Journal of Instruction*, 19(1), 387–400.
- Hayati, M., & Jannah. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40–54.
- Indrawati, F., & Hartati, L. (2021). Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 67–73.
- Inesita, B. T., Maghfiroh, H., Azizah, K. N., Sadiada, L. U., & Hanizar, N. (2024). Peningkatan literasi numerasi terhadap minat baca siswa SMP Negeri 22 Surabaya melalui program pembiasaan literasi berupa komik. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 105–114.
- Kusuma, M. A. (2022). ARTIKEL: Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37.
- Lamatenggo, nina. (2020). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar. *Pardigma Penelitian*, 85–94.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran: strategi kbm di masa pandemi covid-19*. 3M Media Karya.
- Murni, N. F. (2021). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1).
- Qodriani, R. N. L. (2022). Implementasi metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326–339.
- Rahim, A. (2023). Strategi Peningkatan Ketrampilan Literasi dan Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Journal Sains and Education*, 1(3), 72–79.
- Talley, K. M., & Ridwan, M. (2026). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menumbuhkan Antusias Belajar Melalui Kuis Interaktif Pada Siswa Sdn 2 Bataraguru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 131–145.
- Waldiono, & Putra, D. Y. E. (2026). Memahami Tugas Perkembangan Usia Sekolah Dasar Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(6), 1–13.