

Media Interaktif sebagai Strategi Guru dalam Keterampilan Menjelaskan dan Bertanya di Era Digital

Farisa Farisa¹, Rani Kartika^{2*}, Erwin Lisman³, Mutiara Qolbuna⁴, Giofani Amir⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ranikartika@fis.unp.ac.id

Abstrak

Artikel ini menyajikan kajian literatur sistematis yang bertujuan untuk menganalisis potensi media interaktif digital dalam mengoptimalkan keterampilan menjelaskan dan bertanya guru di era digital, khususnya pada pembelajaran Sosiologi di SMA. Bahwa keterampilan menjelaskan dan bertanya yang biasanya dilakukan oleh guru itu kurang interaktif, sehingga penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah media interaktif dalam keterampilan menjelaskan dan bertanya bagi guru di era digital. Kajian dilakukan dengan mensintesis temuan dari berbagai penelitian terdahulu yang mengkaji kedua keterampilan dasar tersebut dan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa platform seperti Quizizz, Mentimeter, dan Google Jamboard dapat berfungsi sebagai katalis transformatif. Media interaktif mampu memperkaya penjelasan menjadi pengalaman multimodal yang lebih kontekstual dan partisipatif, serta mendemokratisasi sesi tanya jawab dengan memungkinkan partisipasi inklusif dan merangsang pertanyaan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Namun, potensi ini terhambat oleh kesenjangan antara penguasaan teknis alat digital dengan kemampuan mendesain pedagogi yang bermakna (TPACK) serta kendala sistemik seperti infrastruktur, kesenjangan akses, dan beban administratif. Implikasinya, diperlukan pelatihan guru yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pengembangan kompetensi pedagogical design untuk mengintegrasikan media tersebut secara strategis. Penelitian ini menyoroti pentingnya sinergi antara kecerdasan pedagogis guru dan kekuatan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kritis, dan student-centered.

Kata Kunci: Keterampilan Menjelaskan; Keterampilan Bertanya; Media Interaktif.

Abstract

This article presents a systematic literature review aimed at analyzing the potential of interactive digital media in optimizing teachers' explaining and questioning skills in the digital era, particularly in high school Sociology learning. The explaining and questioning skills commonly performed by teachers are often not interactive, so this study aims to propose the use of interactive media to enhance these skills in the digital age. The review was conducted by synthesizing findings from various previous studies examining these two basic teaching skills and technology integration in learning. The results indicate that platforms such as Quizizz, Mentimeter, and Google Jamboard can serve as transformative catalysts. Interactive media can enrich explanations into more contextual and participatory multimodal experiences and democratize question-and-answer sessions by enabling inclusive participation and stimulating higher-order thinking skills (HOTS) questions. However, this potential is hindered by the gap between technical mastery of digital tools and the ability to design meaningful pedagogy (TPACK), as well as systemic constraints such as infrastructure, access disparities, and administrative burdens. The implication is that teacher training is required, focusing not only on technical aspects but also on developing pedagogical design competencies to strategically integrate these media. This study highlights the importance of synergy between teachers' pedagogical intelligence and the power of technology in creating more interactive, critical, and student-centered learning.

Keywords: Explaining Skills; Interactive Media; Questioning Skills.

How to Cite: Farisa, F. et al. (2025). Media Interaktif sebagai Strategi Guru dalam Keterampilan Menjelaskan dan Bertanya di Era Digital. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial*, Vol. 2 No. 2 Tahun 2025. (pp. 572-580). Padang: Universitas Negeri Padang.



Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun peradaban bangsa yang berkualitas dan berdaya saing. Amanat konstitusional yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 dan diperkuat oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan komitmen negara untuk menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, berkeadilan, dan berkelanjutan guna mencerdaskan kehidupan bangsa (Susanto, 2022). Dalam kerangka hukum ini, guru diposisikan sebagai aktor kunci dan motor penggerak proses pembelajaran di satuan pendidikan. Peran guru telah berevolusi dari sekadar penyampai informasi (transmitter of knowledge) menjadi fasilitator, motivator, dan pengembang potensi peserta didik yang harus mampu membekali mereka dengan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Dengan demikian, keberhasilan suatu sistem pendidikan sangat bergantung pada kualitas dan profesionalisme guru, yang tercermin dalam penguasaan mereka terhadap seperangkat kompetensi pedagogis yang komprehensif dan kontekstual (Susanto, 2022).

Kompetensi profesional guru secara operasional diwujudkan melalui penguasaan keterampilan dasar mengajar (basic teaching skills). Keterampilan ini didefinisikan sebagai kemampuan teknis dan pedagogis yang bersifat spesifik, terukur, dan dapat dipelajari, yang menjadi pondasi bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara efektif, efisien, dan menyenangkan (Madjid, 2019). Keterampilan dasar mengajar berfungsi sebagai instrumen bagi guru untuk mentransformasikan kurikulum menjadi pengalaman belajar yang bermakna, mengelola interaksi sosial di dalam kelas, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi berkembangnya potensi akademik dan sosial-emosional peserta didik. Tanpa penguasaan yang memadai terhadap keterampilan ini, proses pembelajaran berisiko menjadi kegiatan rutin yang monoton, tidak inspiratif, dan kurang berdampak signifikan terhadap perkembangan kognitif dan afektif siswa (Listia et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan dan pematangan keterampilan dasar mengajar merupakan prasyarat fundamental dalam membangun guru yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga terampil secara pedagogis.

Di antara delapan keterampilan dasar mengajar yang diidentifikasi oleh para ahli, dua keterampilan yang memiliki peran sentral dan saling berkaitan erat adalah keterampilan menjelaskan (explaining skills) dan keterampilan bertanya (questioning skills). Keterampilan menjelaskan merupakan kemampuan guru dalam menyajikan informasi, konsep, prinsip, atau prosedur secara lisan maupun tertulis dengan cara yang sistematis, logis, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa dengan beragam latar belakang kemampuan. Penjelasan yang efektif tidak hanya sekadar menyampaikan fakta, tetapi juga harus mampu menghubungkan konsep abstrak dengan konteks kehidupan nyata siswa, menggunakan contoh dan analogi yang relevan, serta mengorganisasikan pesan dengan alur yang runtut. Sebaliknya, keterampilan bertanya merujuk pada kemampuan guru dalam merancang dan mengajukan berbagai jenis pertanyaan dengan teknik yang tepat untuk memantik keingintahuan, menggali tingkat pemahaman, merangsang proses berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking), serta mendorong partisipasi aktif dan dialogis siswa dalam pembelajaran (Waruwu et al., 2023). Pertanyaan yang berkualitas berfungsi sebagai katalisator untuk membangun diskusi yang hidup, merefleksikan pemikiran, dan mengonstruksi pengetahuan secara kolektif.

Signifikansi kedua keterampilan ini telah dibuktikan secara empiris oleh berbagai penelitian. Studi kuantitatif yang dilakukan oleh Moonti (2021) pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo mengungkap temuan yang cukup mencolok: keterampilan menjelaskan guru memberikan pengaruh positif sebesar 37,80% terhadap hasil belajar siswa. Artinya, penjelasan yang disampaikan dengan metode yang inovatif, kontekstual, dan disesuaikan dengan karakteristik materi memiliki kontribusi langsung dalam membantu siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Namun, temuan ini juga menyisakan ruang analisis yang penting: masih terdapat 62,20% varians hasil belajar yang dijelaskan oleh faktor lain di luar keterampilan menjelaskan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun keterampilan menjelaskan bersifat krusial, keefektifannya tidak berdiri sendiri. Ia perlu disinergikan dengan keterampilan pedagogis lain, strategi pembelajaran yang variatif, dukungan media, serta faktor-faktor psikologis seperti minat dan motivasi belajar siswa. Dengankata lain, penjelasan yang baik adalah modal awal, namun untuk mengoptimalkan hasil belajar diperlukan ekosistem pembelajaran yang holistik (Andriyani, 2022).

Sementara itu, dari perspektif keterampilan bertanya, penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Taufik et al., (2013) di SMA Islamiyah Pontianak memberikan gambaran mengenai kondisi riil di lapangan. Penelitian tersebut menemukan bahwa guru sosiologi pada dasarnya telah melaksanakan komponen-komponen keterampilan bertanya dasar dan lanjutan, seperti kejelasan pertanyaan, pemberian waktu berpikir, dan upaya meningkatkan interaksi. Namun, implementasinya belum optimal dan menghadapi

berbagai kendala struktural dan teknis. Kendala utama yang diidentifikasi meliputi. Pertama, alokasi waktu pembelajaran yang sangat terbatas, sehingga guru merasa tidak leluasa untuk mengembangkan tanya jawab yang mendalam. Kedua, kecenderungan untuk menggunakan pertanyaan tertutup (closed-ended questions) yang hanya menguji ingatan fakta (lower-order thinking) dibandingkan pertanyaan terbuka (open-ended questions) yang merangsang analisis, evaluasi, dan kreasi (higher-order thinking). Ketiga, keberagaman kemampuan dan keseriusan siswa dalam merespons pertanyaan, yang seringkali menghambat terciptanya dinamika diskusi yang ideal. Temuan ini mengonfirmasi adanya kesenjangan antara pemahaman teoritis tentang pentingnya bertanya dengan kompleksitas implementasinya dalam setting kelas yang nyata, di mana berbagai constraint seperti waktu, kurikulum padat, dan heterogenitas siswa turut mempengaruhi (Sapri et al., 2025).

Lanskap pendidikan kontemporer, yang sering disebut sebagai Era Digital atau Revolusi Industri 4.0/5.0, telah memperkenalkan dimensi baru dan sekaligus tantangan transformatif bagi kedua keterampilan ini (Subarkah et al., 2023). Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah melahirkan beragam platform dan media interaktif digital yang berpotensi merevolusi cara guru menjelaskan dan bertanya. Media interaktif digital, seperti aplikasi kuis (Quizizz dan Kahoot!), perangkat kolaborasi daring (Google Jamboard dan Mentimeter), simulasi virtual, dan Learning Management System (LMS), menawarkan peluang untuk membuat penjelasan menjadi lebih visual, dinamis, dan menarik. Ia juga memungkinkan guru merancang aktivitas bertanya dalam format yang lebih gamifikasi, memungkinkan partisipasi simultan dan anonim, serta menyediakan umpan balik (feedback) instan dan data analitik yang kaya untuk mengukur pemahaman (Pudyastuti et al., 2023).

Namun, adopsi dan integrasi media interaktif ini ke dalam praktik pedagogi bukanlah proses yang otomatis dan tanpa hambatan. Berbagai penelitian terdahulu mengungkap kompleksitas yang dihadapi. Penelitian pengabdian masyarakat oleh penelitian Sari (2024) di SMA N 2 Bayang menunjukkan bahwa meskipun pelatihan penggunaan Quizizz sebagai asesmen digital berhasil meningkatkan kompetensi dan kepuasan guru (dengan tingkat kepuasan 90%), data awal mengungkap bahwa sebelum pelatihan, hanya 15% guru yang pernah menggunakan aplikasi asesmen digital dan hanya 30% yang memanfaatkannya. Ini mencerminkan rendahnya literasi dan adopsi teknologi digital di kalangan guru tertentu. Studi serupa oleh Pudyastuti (2024) di SMA Kristen YBPK Sitiarjo mengidentifikasi kendala yang lebih sistemik, di samping keterbatasan kompetensi digital guru, masalah infrastruktur seperti koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan kepemilikan gawai (gadget) pada siswa akibat faktor ekonomi, serta beban administratif guru yang tinggi, menjadi penghambat utama implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi yang optimal.

Jika ditelusuri lebih dalam, penelitian-penelitian terdahulu tentang keterampilan dasar mengajar dan integrasi teknologi cenderung berjalan pada lintasan yang paralel namun belum sepenuhnya beririsan secara integratif. Misalnya, penelitian Susanto (2022) yang berskala luas di Jakarta Timur berhasil memetakan ketercapaian sembilan dimensi keterampilan dasar mengajar guru, termasuk bertanya, menjelaskan, dan menggunakan teknologi, yang semuanya berada pada kategori tinggi. Namun, penelitian deskriptif kuantitatif ini belum menjawab pertanyaan mendalam, Bagaimana secara praktis dimensi menggunakan teknologi yang sudah tinggi itu dimanifestasikan untuk secara spesifik memperkuat dimensi menjelaskan dan bertanya?. Apakah penggunaan teknologi masih terbatas pada presentasi PowerPoint dan pengumpulan tugas via WhatsApp, atau sudah merambah ke pemanfaatan media interaktif untuk penjelasan konseptual dan diskusi kritis? Di sisi lain, penelitian kualitatif seperti yang dilakukan (Safitri et al., 2020) di SMA Adisucipto memberikan gambaran mikro yang kaya tentang implementasi keterampilan mengajar guru sosiologi. Mereka menemukan bahwa meskipun guru telah menerapkan beberapa keterampilan seperti menjelaskan dan menggunakan variasi, penerapannya belum maksimal dan pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher-centered). Lebih menarik lagi, tiga keterampilan lainnya mengajar kelompok kecil, mengelola kelas, dan membimbing diskusi kelompok kecil nyaris tidak diterapkan karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menuntut keterampilan tersebut. Temuan ini menyiratkan sebuah masalah mendasar, rendahnya variasi metode mengajar, yang berpotensi menghambat pengembangan iklim kelas yang partisipatif dan kolaboratif, yang justru merupakan lahan subur untuk mengasah keterampilan bertanya dan menjelaskan yang lebih baik (Fitriani et al., 2024).

Berdasarkan pemetaan terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat diidentifikasi beberapa gap yang signifikan. Pertama, terdapat kecenderungan kajian yang bersifat parsial, yaitu menganalisis keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, atau integrasi teknologi secara terpisah. Belum banyak kajian yang secara holistik dan integratif menyatukan ketiga elemen tersebut dalam satu kerangka analisis, khususnya dalam konteks mata pelajaran Sosiologi di SMA yang sarat dengan konsep abstrak dan memerlukan analisis fenomena sosial. Kedua, meski banyak studi mendokumentasikan kendala dan pelatihan peningkatan kompetensi digital guru, belum banyak yang secara khusus membedah strategi desain pedagogis tentang bagaimana secara teknis dan metodologis media interaktif seperti Quizizz,

Mentimeter, atau platform kolaborasi dapat dirancang untuk secara spesifik meningkatkan kualitas penjelasan konseptual dan mendorong pertanyaan-pertanyaan pemantik (probing questions) yang bernalar tinggi. Ketiga, terdapat jarak antara temuan tentang ketercapaian tinggi keterampilan dasar mengajar (Susanto, 2022) dengan temuan tentang implementasi belum maksimal dan berpusat pada guru Safitri et al., (2024) dan Taufik et al., (2019). Research gap ini menimbulkan pertanyaan, Apakah instrumen pengukuran ketercapaian telah menangkap aspek kedalaman dan kualitas implementasi, atau baru sekadar frekuensi perilaku? Bagaimana mentransformasikan penguasaan keterampilan yang secara deklaratif tinggi tersebut menjadi praktik pembelajaran inovatif yang benar-benar student-centered melalui bantuan media digital?

Novelty atau kebaruan yang ditawarkan dari artikel ini adalah upaya untuk menjembatani gap-gap dari penelitian tersebut dengan menyajikan sebuah tinjauan literatur sistematis yang mengintegrasikan tiga domain pengetahuan: Pertama, teori dan penelitian tentang keterampilan menjelaskan dan bertanya sebagai inti kompetensi pedagogi, Kedua temuan empiris tentang realitas implementasi dan kendalanya di kelas, khususnya dalam pembelajaran Sosiologi, dan Ketiga potensi serta strategi pemanfaatan media interaktif digital sebagai katalis dan alat bantu (scaffolding) untuk mengoptimalkan kedua keterampilan inti tersebut. Artikel ini tidak hanya sekadar mendaftar manfaat teknologi, tetapi berusaha mengkritisi dan mensintesis bagaimana teknologi dapat menjawab tantangan spesifik yang diungkap dalam penelitian- penelitian terdahulu seperti keterbatasan waktu, dominasi pertanyaan tertutup, dan penjelasan yang kurang kontekstual serta mengusulkan kerangka konseptual untuk desain pembelajaran hybrid yang memadukan kekuatan penjelasan lisan guru, kekayaan interaksi tanya-jawab, dan daya tarik serta efisiensi media digital.

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi research gap, dan posisi novelty di atas, maka tujuan utama penulisan artikel kajian literatur ini adalah untuk menganalisis dan mensintesis temuan-temuan penelitian terdahulu guna membangun suatu pemahaman komprehensif tentang strategi, peluang, dan tantangan dalam memanfaatkan media interaktif digital untuk mengoptimalkan keterampilan menjelaskan dan keterampilan bertanya guru, khususnya dalam konteks pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) di era digital. Secara lebih spesifik, artikel ini bertujuan untuk; Mereview konsep dan temuan kunci mengenai keterampilan menjelaskan dan bertanya serta implementasinya di lapangan, Menganalisis potensi berbagai jenis media interaktif digital dalam mentransformasi praktik menjelaskan dan bertanya, Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat integrasi media tersebut berdasarkan bukti-bukti empiris, Merumuskan implikasi praktis dan rekomendasi bagi pengembangan profesional guru, desain pembelajaran, dan kebijakan sekolah untuk menciptakan ekosistem pembelajaran Sosiologi yang lebih interaktif, kritis, dan relevan dengan tantangan zaman. Dengan demikian, kontribusi artikel ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan (educational technology) dan pedagogi mata pelajaran IPS, serta memberikan pijakan yang berbasis bukti (evidence-based) bagi upaya peningkatan kualitas pembelajaran di Indonesia..

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode studi literatur yang berfokus pada penelusuran dan analisis berbagai karya ilmiah mengenai media interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggambarkan, menginterpretasi, dan mensintesis fenomena pedagogik berdasarkan sumber-sumber akademik tanpa perlu melakukan observasi langsung di lapangan (Snyder, 2019). Sebagaimana dijelaskan oleh Snyder (2019), studi literatur merupakan metode penelitian yang relevan untuk menyediakan landasan teoretis yang kuat, mengintegrasikan temuan dari berbagai studi, serta mengidentifikasi celah pengetahuan dalam suatu bidang kajian terutama dalam konteks penelitian yang bersifat multidisiplin dan berkembang pesat seperti pendidikan. Melalui analisis komprehensif terhadap hasil penelitian, buku, dan artikel ilmiah yang telah dipublikasikan, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk membangun pemahaman yang utuh dan kontekstual mengenai strategi pembelajaran.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan mencari artikel dan jurnal ilmiah melalui Google Scholar serta berbagai portal publikasi universitas yang menyediakan akses terbuka terhadap hasil penelitian. Literatur yang dipilih memenuhi sejumlah kriteria penting, yakni kesesuaian dengan topik keterampilan dasar mengajar dan pembelajaran sosiologi, diterbitkan dalam rentang satu dekade terakhir, dan memiliki standar akademik yang dapat dipertanggungjawabkan. Sumber-sumber tersebut digunakan untuk menghimpun konsep dan temuan empiris yang mendukung analisis tentang praktik strategi mengajar dalam konteks pendidikan sosiologi di sekolah menengah.

Kajian literatur ini didukung pada temuan Susanto (2022) yang menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam bertanya, menjelaskan, membuka pelajaran, memberikan penguatan, serta memanfaatkan media pembelajaran berada pada kategori tinggi. Temuan tersebut menegaskan bahwa penguasaan keterampilan

dasar berperan besar dalam meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi peserta didik. Selain itu, penjelasan (Madjid, 2019) memperkuat bahwa keterampilan pedagogik tidak sebatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup kemampuan guru membentuk sikap, karakter, dan kebiasaan konstruktif siswa. Di sisi lain, penelitian empiris sebelumnya di SMA Adisucipto (Safitri et al., 2013) mengungkapkan bahwa meskipun guru telah menerapkan beberapa keterampilan dasar mengajar seperti menjelaskan, menggunakan variasi, serta bertanya, namun implementasinya belum maksimal. Lebih lanjut, ditemukan bahwa tiga keterampilan penting lainnya, yaitu mengajar kelompok kecil dan perorangan, mengelola kelas, serta membimbing diskusi kelompok kecil, tidak diterapkan sama sekali. Hal ini disebabkan oleh ketidakgunaan metode pembelajaran yang memerlukan keterampilan tersebut, sehingga proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam setting kolaboratif.

Metode analisis isi digunakan untuk mengolah data dalam penelitian ini. Prosesnya meliputi identifikasi literatur relevan, penyusutan data melalui seleksi informasi inti, pengelompokan temuan sesuai dua keterampilan dasar guru, dan penafsiran akhir dengan mengaitkan temuan tersebut dengan konteks pembelajaran sosiologi. Tahapan analisis yang sistematis ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran menyeluruh mengenai bagaimana guru dapat menerapkan strategi yang efektif dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir sosiologis siswa.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan kajian literatur yang mendalam, penelitian ini berfokus pada dua keterampilan dasar mengajar yang sangat krusial di era digital, keterampilan menjelaskan dan keterampilan bertanya. Di tengah derasnya arus informasi dan teknologi, kedua keterampilan ini tidak hanya bertahan sebagai fondasi pedagogik, tetapi juga mengalami transformasi signifikan dengan integrasi media interaktif. Hasil kajian menunjukkan bahwa meskipun guru telah berupaya menerapkan kedua keterampilan tersebut, masih terdapat kesenjangan antara harapan teoretis dan implementasi praktis di lapangan, khususnya dalam konteks pembelajaran yang memanfaatkan potensi teknologi digital secara optimal.

Media Interaktif dalam Pembelajaran Sosiologi melalui Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam konteks pembelajaran era digital tidak lagi sekadar penyampaian informasi satu arah. Kajian literatur menunjukkan bahwa efektivitas penjelasan guru sangat dipengaruhi oleh kemampuan memanfaatkan media dan teknologi untuk memperjelas konsep, membuat materi yang abstrak menjadi konkret, dan meningkatkan daya tarik penyajian. Penelitian oleh (Moonti, 2021) mengungkapkan bahwa keterampilan menjelaskan yang baik berkontribusi signifikan, yaitu sebesar 37,80%, terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun, studi ini juga mengindikasikan bahwa penjelasan yang masih bersifat konvensional dan kurang memadukan contoh kontekstual atau media digital cenderung kurang efektif dalam mengikat perhatian dan pemahaman siswa, khususnya generasi digital native.

Temuan dari penelitian lain yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran memberikan gambaran yang lebih positif. Zalukhu et al. (2025) dalam penelitian tindakan kelasnya membuktikan bahwa penerapan teknologi game Quizizz pada pembelajaran IPS Terpadu berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun fokusnya pada peningkatan hasil belajar, lingkungan belajar yang terbentuk sangat bergantung pada penjelasan guru yang kemudian dikonsolidasi dan dievaluasi melalui kuis interaktif. Penjelasan yang baik menjadi dasar bagi siswa untuk kemudian terlibat aktif dalam permainan edukatif tersebut. Hal serupa ditemukan dalam pengabdian masyarakat oleh (Azis, 2024), di mana pendampingan penggunaan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berhasil meningkatkan minat dan konsentrasi siswa, yang turut didukung oleh penyampaian materi (explanation) yang baik sebelum sesi kuis.

Media Interaktif dalam Pembelajaran Sosiologi melalui Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya merupakan motor penggerak interaksi dan berpikir kritis di dalam kelas. Di era digital, pertanyaan yang diajukan guru memiliki potensi yang lebih besar untuk dikembangkan menjadi stimulan diskusi yang dinamis, terutama jika dipadukan dengan platform yang memungkinkan partisipasi semua siswa. Namun, hasil kajian mengungkapkan bahwa dalam praktiknya, pertanyaan yang diajukan guru masih sering didominasi oleh tipe pertanyaan tertutup (low-order thinking) yang hanya menguji ingatan. Pola ini, sebagaimana diidentifikasi dalam beberapa literatur, kurang mampu memicu analisis mendalam, evaluasi, dan kreativitas siswa (Waruwu et al., 2023).

Sebaliknya, integrasi teknologi dalam proses bertanya menunjukkan hasil yang menggembirakan. Penelitian (Pranoto, 2020) yang menerapkan game-based learning Quizizz pada mata pelajaran Sosiologi membuktikan adanya peningkatan keaktifan siswa yang signifikan, dari kategori "cukup" di siklus I menjadi "tinggi" di siklus II. Keaktifan ini tercermin dari indikator seperti keberanian mengajukan dan menjawab

pertanyaan. Media seperti Quizizz memungkinkan guru mengajukan serangkaian pertanyaan dalam format kuis yang menarik, memberikan umpan balik instan, dan memicu semangat berkompetisi sehat. Ini sejalan dengan temuan (Zalukhu et al., 2025) yang mencatat peningkatan aktivitas siswa dari 51,10% menjadi 91,90% setelah penerapan Quizizz. Teknologi dalam hal ini berperan sebagai katalisator yang membuat sesi tanya-jawab menjadi lebih terstruktur, inklusif (setiap siswa dapat menjawab), dan menyenangkan.

Untuk mentransformasi potensi generik media interaktif menjadi alat yang secara spesifik mengoptimalkan keterampilan menjelaskan dan bertanya, diperlukan strategi desain pedagogis yang intentional. Pertama, dalam konteks keterampilan menjelaskan, media seperti Mentimeter atau Google Jamboard dapat dirancang untuk membangun penjelasan secara kolaboratif dan bertahap. Guru dapat memulai dengan pertanyaan pembuka (open-ended question) di Mentimeter untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang suatu fenomena sosial. Kemudian, melalui fitur word cloud, guru menjadikan respons siswa sebagai titik tolak (apersepsi) untuk penjelasannya, sehingga penjelasan menjadi lebih kontekstual dan responsif. Selama penjelasan, guru dapat menyisipkan slide berisi gambar atau kutipan teks sosiologis yang provokatif, meminta siswa memberikan interpretasi singkat secara real-time. Hal ini mengubah penjelasan dari monolog menjadi dialog interaktif yang memperkaya pemahaman konseptual. Kedua, untuk keterampilan bertanya, platform kuis seperti Quizizz jangan hanya dimanfaatkan untuk pertanyaan tertutup (closed-ended) pascapembelajaran. Guru dapat mendesain quiz sebagai scaffolding untuk pertanyaan tingkat tinggi. Urutan pertanyaan dapat dirancang dimulai dari tingkat ingatan mengenali definisi, dilanjutkan dengan pemahaman menjabarkan contoh, dan diakhiri dengan analisis atau evaluasi menilai suatu kasus sosial dengan teori tertentu. Fitur power-up atau timer pada Quizizz dapat digunakan untuk merangsang kecepatan berpikir analitis. Lebih lanjut, studi oleh Zahro et al., (2025) menunjukkan bahwa rekaman dan refleksi digital atas sesi tanya-jawab yang dilakukan guru, seperti dalam microteaching secara signifikan meningkatkan kualitas pertanyaan yang mereka ajukan, karena guru dapat menganalisis timing, kejelasan, dan dampak pertanyaannya terhadap respons siswa.

Analisis Mendalam tentang Kompetensi Digital Guru dan Faktor Penghambatnya. Walaupun disebutkan kendala seperti literasi digital dan infrastruktur, artikel dapat diperkaya dengan sintesis yang lebih terstruktur mengenai tiga level kompetensi digital guru, seperti yang diidentifikasi dalam literatur pendukung, penggunaan perangkat, penguasaan aplikasi, dan pemanfaatannya untuk pembelajaran (Snyder, 2019). Selain itu, pembahasan tentang faktor penghambat seperti beban administratif, motivasi intrinsik guru, dan kesenjangan akses (Fitriani et al., 2024) perlu dilaborasi untuk memberikan gambaran yang lebih holistik.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa adopsi media interaktif tidak dapat dilepaskan dari kondisi kompetensi digital guru dan faktor sistemik yang melingkupinya. Kajian Fitriani et al. (2024) dan Snyder, (2019) mengidentifikasi spektrum kompetensi digital guru profesional di era digital, mulai dari intensitas penggunaan perangkat, penguasaan aplikasi, hingga kemampuan memanfaatkannya untuk pembelajaran. Data menunjukkan bahwa meski 53% guru menggunakan perangkat digital setiap mengajar, hanya 44% yang merasa sangat mampu dalam menguasai aplikasi untuk pembelajaran. Kesenjangan ini mengonfirmasi bahwa pelatihan yang berfokus pada pengenalan fitur (what is) belum cukup, perlu ditingkatkan menjadi pelatihan desain pedagogis (how to).

Pembahasan

Hasil kajian di atas memberikan landasan untuk pembahasan yang lebih mendalam tentang bagaimana media interaktif, khususnya platform seperti Quizizz, dapat mentransformasi dan memperkuat keterampilan menjelaskan dan bertanya di era digital. Pembahasan ini akan mengintegrasikan temuan dari keenam referensi pendukung untuk membangun argumen yang komprehensif. Pertama, perlu dipahami bahwa esensi dari keterampilan menjelaskan di era digital telah bergeser. Penjelasan tidak lagi berakhir pada monolog guru di depan kelas, tetapi merupakan proses curation dan facilitation informasi. Guru yang efektif adalah yang mampu menyajikan penjelasan melalui multi-saluran (multimodal), menggabungkan kata-kata, gambar, video, dan elemen interaktif. Penelitian (Zahro et al., 2025) tentang integrasi media digital dalam microteaching memberikan bukti empiris yang kuat. Studi mereka menunjukkan bahwa calon guru yang berlatih dengan bantuan rekaman video dan refleksi berbasis digital mengalami peningkatan tertinggi justru pada keterampilan menjelaskan. Media digital berfungsi sebagai cermin yang memungkinkan guru menganalisis kejelasan bahasa, struktur logika, dan efektivitas contoh yang mereka gunakan dalam penjelasan. Dengan demikian, teknologi tidak menggantikan peran guru dalam menjelaskan, melainkan memperkuatnya melalui alat refleksi yang objektif dan data-driven.

Kedua, keterkaitan antara penjelasan yang baik dan engagement siswa semakin erat dengan kehadiran media interaktif. Teori yang relevan untuk memahami fenomena ini adalah Teori Kognitif Multimedia dari Mayer (2001), yang menyatakan bahwa orang belajar lebih baik dari kata dan gambar daripada dari kata saja. Platform seperti Quizizz atau elemen gamifikasi lainnya pada dasarnya adalah perwujudan dari prinsip

ini, mereka mengemas penjelasan dalam bentuk soal, opsi jawaban, dan feedback ke dalam format visual dan permainan yang menarik. Temuan (Zalukhu et al., 2025) dan (Pranoto, 2020) yang menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar setelah penggunaan Quizizz dapat dijelaskan melalui teori ini. Penjelasan konvensional yang mungkin hanya bersifat auditori, diperkaya dan dikonsolidasi melalui pengalaman belajar visual dan kinestetik dalam bentuk memilih jawaban yang disediakan oleh kuis interaktif. Siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi melakukan sesuatu dengan penjelasan tersebut, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam.

Ketiga, keterampilan bertanya mengalami demokratisasi berkat teknologi. Dalam setting kelas konvensional, seringkali hanya siswa yang paling percaya diri yang merespons pertanyaan guru. Media interaktif seperti Quizizz atau sistem respons audiens lainnya memecahkan masalah ini dengan memberikan saluran bagi semua siswa untuk menjawab secara anonim dan simultan. Ini menciptakan lingkungan yang lebih aman secara psikologis bagi siswa yang pemalu untuk berpartisipasi. Studi kasus pengabdian masyarakat oleh Azis & (2025) mengilustrasikan hal ini, siswa yang mungkin enggan bertanya atau menjawab secara lisan, ternyata dapat terlibat penuh dan menunjukkan pemahaman mereka melalui kuis digital. Dengan demikian, teknologi memperluas cakupan dan meningkatkan ekuitas dalam praktik bertanya, memastikan bahwa penilaian pemahaman menjangkau seluruh siswa, bukan hanya segelintir individu.

Keempat, media interaktif mengubah kualitas dan hierarki pertanyaan. Guru dapat dengan mudah mendesain pertanyaan yang bervariasi, mulai dari yang sederhana hingga kompleks (Higher-Order Thinking Skills/HOTS). Platform seperti Quizizz memungkinkan penyisipan gambar, diagram, atau bahkan cuplikan video sebagai stimulus pertanyaan, sehingga pertanyaan dapat dirancang untuk menguji kemampuan analisis, evaluasi, dan penciptaan, bukan sekadar hafalan. Hal ini menjawab temuan dari kajian literatur awal yang mengidentifikasi bahwa pertanyaan guru masih cenderung rendah tingkatannya. Penelitian Baroroh (2025) juga mencatat peningkatan signifikan pada keterampilan bertanya calon guru setelah pelatihan berbasis digital. Kemampuan mereka dalam merancang dan menyampaikan pertanyaan yang bervariasi dan provokatif meningkat karena mereka dapat merekam, meninjau, dan merefleksikan dampak pertanyaan-pertanyaan tersebut terhadap respons dan keterlibatan audiens simulasi.

Kelima, integrasi keterampilan menjelaskan dan bertanya melalui media interaktif menciptakan siklus pembelajaran yang reflektif dan adaptif. Penjelasan guru membangun fondasi pengetahuan. Kemudian, melalui serangkaian pertanyaan interaktif (kuis), guru dapat mendiagnosis pemahaman siswa secara real-time. Umpan balik instan yang diberikan oleh platform, seperti yang terjadi pada penggunaan Quizizz, bukan hanya untuk siswa, tetapi juga menjadi data berharga bagi guru. Data ini misalnya, persentase siswa yang menjawab salah pada suatu soal, menjadi dasar bagi guru untuk memberikan penjelasan ulang (re-explanation) yang lebih terfokus dan tepat sasaran. Siklus Penjelasan, Pertanyaan/Asmen Interaktif, Umpan Balik Instan, Penjelasan Ulang. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Proses ini selaras dengan pendekatan konstruktivisme sosial, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan alat budaya dalam hal ini, teknologi, serta prinsip *assessment for learning*.

Keenam, temuan dari berbagai konteks penelitian mulai dari IPS Terpadu, Sosiologi, Al-Qur'an Hadis, hingga pelatihan calon guru menunjukkan bahwa keefektifan media interaktif bersifat transversal. Artinya, manfaatnya tidak terikat pada mata pelajaran tertentu. Baik Zalukhu (2025) di SMP, Pranoto (2020) di SMA, maupun Marhamah (2025) di MTs, semuanya melaporkan dampak positif terhadap keaktifan dan pemahaman. Bahkan, dalam konteks pengembangan profesional guru (Zahro et al., 2025), media digital terbukti ampuh untuk melatih keterampilan dasar tersebut. Hal ini memperkuat argumen bahwa media interaktif adalah alat pedagogis yang fleksibel dan powerful untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar-mengajar di berbagai jenjang dan disiplin ilmu.

Ketujuh, meskipun potensinya besar, implementasi yang sukses tidak lepas dari tantangan. Artikel karya (Nasution & Uqba, 2024) dengan tepat mengingatkan tentang adanya kesenjangan akses teknologi dan kebutuhan akan peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikannya. Demikian pula, laporan pengabdian (Sulindra et al., 2024) mengidentifikasi kesenjangan digital sebagai kendala. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif untuk keterampilan menjelaskan dan bertanya harus didahului dan didampingi oleh pelatihan guru yang memadai. Guru perlu dilatih bukan hanya secara teknis cara menggunakan aplikasi, tetapi juga secara pedagogis cara merancang penjelasan dan pertanyaan yang efektif dengan aplikasi tersebut. Dukungan infrastruktur dan kebijakan sekolah juga menjadi faktor penentu.

Kesimpulan dari pembahasan ini bisa dibilang bahwasannya di era digital, keterampilan menjelaskan dan bertanya tidak menjadi usang, justru semakin sentral. Media interaktif seperti Quizizz dan sejenisnya berfungsi sebagai *force multiplier* yang memperkuat, memperkaya, dan mentransformasi kedua keterampilan tersebut. Mereka mengubah penjelasan menjadi pengalaman multimodal, mendemokratisasikan sesi tanya jawab, memungkinkan pertanyaan tingkat tinggi, menciptakan siklus

pembelajaran reflektif, dan aplikasinya terbukti efektif di berbagai bidang. Namun, realisasi potensi ini sepenuhnya bergantung pada kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan pedagogi yang bermakna (Technological Pedagogical Content Knowledge/TPACK) serta dukungan sistemik yang mengatasi kesenjangan digital. Dengan demikian, masa depan keterampilan dasar mengajar terletak pada sinergi antara kecerdasan pedagogis guru dan kekuatan transformatif teknologi digital.

Simpulan

Artikel ini menyimpulkan bahwa media interaktif digital seperti Quizizz, Mentimeter, dan platform kolaboratif berpotensi mentransformasi dan memperkuat keterampilan menjelaskan serta bertanya guru di era digital, dengan menjadikan penjelasan lebih multimodal dan partisipatif, serta mendemokratisasi dan meningkatkan kualitas sesi tanya jawab melalui pertanyaan yang lebih variatif dan berorientasi HOTS. Namun, potensi ini belum sepenuhnya terwujud karena implementasinya dihadapkan pada kesenjangan antara penguasaan teknis alat digital dengan kemampuan mendesain pedagogi yang bermakna TPACK, serta kendala sistemik seperti keterbatasan infrastruktur, kesenjangan akses, dan beban administratif guru. Oleh karena itu, implikasi penelitian ini menekankan perlunya pelatihan guru yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi lebih pada pengembangan kompetensi desain pembelajaran pedagogical design untuk mengintegrasikan media tersebut guna secara spesifik mengoptimalkan penjelasan konseptual dan memicu diskusi kritis. Keterbatasan utama artikel ini terletak pada sifatnya sebagai kajian literatur yang belum diuji dengan data empiris primer di lapangan. Untuk itu, saran penelitian selanjutnya adalah melakukan studi empiris, baik kualitatif (studi kasus mendalam) maupun eksperimen, untuk menguji efektivitas kerangka desain pedagogis yang diusulkan dalam konteks mata pelajaran tertentu seperti Sosiologi, serta mengeksplorasi model pelatihan dan pendampingan coaching yang efektif untuk membangun TPACK guru dalam memanfaatkan media interaktif untuk kedua keterampilan inti tersebut..

Rujukan

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Andriyani, M. (2022). Keterampilan Dasar Mengajar Yang Harus dikuasai Oleh Guru Untuk Meningkatkan Kreativitas & Efektivitas Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komputer*, 1(1), 2022–2023.
- Marhamah, M., Azis, A., & Nurmadiyah, N. (2025). Pendampingan Alat Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Menggunakan Quiziz di Kelas VII MTS Darul Amin Palangkaraya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(6), 258-264.
- Fitriani, N. A., Rusy Dina Firjanah, Erika Tia Larasati, Firma Andrian, & Satria Nugraha Adiwijaya. (2024). Strategi Guru Profesional di Era Digital dalam Pembelajaran. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.47766/jga.v5i1.2056>
- Hannah, S. (2001). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Listia, W. N., Lumban Tobing, D., Nasution, R. H., Sihombing, Y. T., & Anzelina, W. (2023). Analisis Keterampilan Mengajar Guru dalam Memberikan Penguatan Kepada Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 2023.
- Madjid, A. (2019). Kompetensi Profesional Guru: Keterampilan Dasar Mengajar. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 1, 2686–3472. <https://doi.org/10.35329/jp.v1i2.327>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Moonti, U., & Bahsoan, A. (2021). Pengaruh keterampilan menjelaskan guru terhadap hasil belajar siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 3(1), 1-7.
- Nurhayati, E. (2019). Penerapan Buku Saku dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pasca Gempa Bumi Erlis. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 94–99.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 25–38.
- Pudyastuti, Z. E., Palandi, J. F., & Sari, N. (2023). Peningkatan kompetensi guru di era digital dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Dharma Nusantara: Jurnal Ilmiah Pemberdayaan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31-38.
- Nasution, R., & Uqba, M. S. S. (2024). Preparing for tomorrow's challenge: Tren teknologi & media dalam pendidikan masa depan. *Kirana: Social Science Journal*, 1(2), 76-86.

-
- Safitri, P., Rivaie, W., & Ibrahim, M. Y. Implementasi Keterampilan Dasar Mengajar Guru pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMA Adisucipto. Universitas Tanjungpura.
- Sapri, M. Z. S. (2025). Pengembangan Modul Digital Berbasis Pendekatan Komunikatif untuk Pembelajaran Maharah al-Qira'ah di Era Kurikulum Merdeka. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 13(1), 137-147.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Subarkah, P., Marcos, H., Arsi, P., Nur Lestari, L., Fiani, O., Lintang Agustina, F., Tri Subehi, N., & Kunci, K. (2023). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ceria (JPKMC)* 1(2), 104–107.
- Sulindra, E., Sarbani, Y. A., Cendra, A. N., Hadisoebroto, A. E., Hartani, T., Subandoro, P. S., & Lestari, I. (2024). Meningkatkan Keterampilan Korespondensi Digital dan Komunikasi Siswa: Program Pengabdian Masyarakat di SMA Katolik St. Louis 2 Surabaya. *Journal of Applied Community Engagement*, 4(2), 71–83. <https://doi.org/10.52158/jace.v4i2.1011>
- Susanto, R. (2022). Analisis ketercapaian dimensi keterampilan dasar mengajar guru. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 98. <https://doi.org/10.29210/30031618000>
- Taufik, R., & Rivaie, W. (2012). Kemampuan Guru Menerapkan Keterampilan Bertanya Pada Pelajaran Sosiologi Di Kelas Xi SMA Islamiyah Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(4).
- Waruwu, A. N., Rahmadhanty, A., Hutagalung, A., Sari, I. P., & Almsy, Z. (2023). Keterampilan Bertanya dalam Proses Pembelajaran di Kelas. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 65. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.44757>
- Zahro, A. Z. A. B. A. (2025). Integrasi Media Digital dalam Mikro-Teaching untuk Meningkatkan Keterampilan Dasar Mengajar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 222-231.