

## **KUIS OFFLINE DI MI MIFTAHUL ULUM KOTA BATU: ANALISIS PREPOSISI SUKSES GEORGE C. HOMANS**

Anti Aldiana<sup>1</sup>, Rudad Ilaina Rohmah<sup>2</sup>, Muhammad Nizar Zamroni<sup>3</sup>, Widia Nuraini<sup>4</sup>,  
Rois Imron Rosi<sup>5</sup>

<sup>1234</sup> Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Alamat e-mail : <sup>1</sup>[aldianaanti17@gmail.com](mailto:aldianaanti17@gmail.com), <sup>2</sup>[dilainaruda@gmail.com](mailto:dilainaruda@gmail.com),  
<sup>3</sup>[nizarpujon@gmail.com](mailto:nizarpujon@gmail.com), <sup>4</sup>[wdanran0810@gmail.com](mailto:wdanran0810@gmail.com), <sup>5</sup>[roisimron91@gmail.com](mailto:roisimron91@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*In the field of education, it is inseparable from the learning process carried out in the classroom. A teacher can see the success of his learning by proving that students master the overall concepts of the material taught. In addition, students can show completeness when taking tests or assessments. This study will examine students' views on offline quizzes organised by teachers as well as students' interest in taking them. The data in this study will be analysed using the exchange theory of George C. Homans. Homans offers four propositions that are possible to be material for students to be interested in quizzes conducted by teachers. This research uses a qualitative descriptive approach. In this research, researchers use a theory to support research to get answers and conclusions in their research. The theory used in this research is the Social Exchange Theory by George Homans. The research location was MI Miftahul Ulum Batu City. The subjects of this research were MI Miftahul Ulum fifth grade students and teachers. The results of interviews that have been conducted with several students, students feel happy, enthusiastic and excited to take the quiz. This is because the teacher gave rewards after the quiz was completed. Rewards given include money, goods, services and praise. This is in line with the theory put forward by George Casper Homans where the provision of rewards can be in the form of cash, goods, services and sentiments. data and analysis described by the researcher, it can be concluded that the offline quiz at MI Miftahul Ulum analyses the preposition of success in accordance with the exchange theory that has been coined by George C. Homans. Homans. Giving rewards in the form of praise, money, goods and privileges after an offline quiz is judged successful to increase student enthusiasm in doing offline quizzes.*

*Keywords: Education, offline Quiz, Exchange Theory*

### **ABSTRAK**

Dalam bidang pendidikan, tidak terlepas dari adanya proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Seorang guru dapat melihat keberhasilan pembelajarannya dengan membuktikan bahwa siswa menguasai konsep-konsep secara keseluruhan dari materi yang diajarkan. Selain itu, siswa dapat menunjukkan ketuntasan saat mengerjakan tes atau penilaian. Penelitian ini akan mengkaji pandangan siswa mengenai kuis *offline* yang diselenggarakan guru serta minat siswa dalam mengikutinya. Data dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan teori pertukaran dari George C. Homans. Homans menawarkan empat proposisi yang dimungkinkan untuk menjadi bahan agar siswa tertarik dengan kuis yang dilaksanakan oleh guru. Penelitian ini menggunakan

pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan suatu teori untuk mendukung penelitian mendapatkan jawaban dan kesimpulan pada penelitiannya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Pertukaran Sosial (*Social Exchange Theory*) oleh George Homans. Lokasi penelitian dilakukan di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Subjek penelitian ini siswa dan guru kelas V MI Miftahul Ulum. Hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada beberapa siswa, siswa merasa senang, berantusias dan semangat untuk mengikuti kuis tersebut. Hal ini, dikarenakan guru memberikan reward setelah kuis selesai dilaksanakan. Reward yang diberikan diantaranya uang, barang, pelayanan dan pujian. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh George Casper Homans dimana pemberian reward dapat berupa *cash*, *goods*, *services* dan *sentiments*. data dan analisis yang dijabarkan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa kuis *offline* di MI Miftahul Ulum analisis preposisi sukses sesuai dengan exchange theory yang telah dicetuskan oleh George C. Homans. Pemberian reward berupa pujian, uang, barang dan *privilege* setelah kuis *offline* di nilai sukses untuk meningkatkan antusias siswa dalam pengerjaan kuis *offline*.

Kata Kunci: Pendidikan, Kuis *Offline*, Teori Pertukaran Sosial

### **A. Pendahuluan**

Dalam bidang pendidikan, tidak terlepas dari adanya proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Seorang guru dapat melihat keberhasilan pembelajarannya dengan membuktikan bahwa siswa menguasai konsep-konsep secara keseluruhan dari materi yang diajarkan. Selain itu, siswa dapat menunjukkan ketuntasan saat mengerjakan tes atau penilaian.(Yustitia et al., 2022). Untuk tingkat sd, guru harus memiliki pengetahuan yang lebih luas karena mereka akan mengajarkan banyak mata pelajaran. Terlebih lagi pada kurikulum 2013 yang digunakan saat ini, dimana didalamnya semua mata pelajaran diintegrasikan(Wulandari Suci, 2023).

Ada banyak penilaian dalam mengukur pemahaman siswa terhadap suatu materi yang telah diajarkan oleh guru. Salah satu penilaian yang sering digunakan dalam mengukur pemahaman siswa adalah menggunakan kuis (Amany, 2020). Kuis banyak digunakan di dalam berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada siswa sekolah dasar. Kuis sendiri merupakan aktivitas yang sangat bermanfaat yang dapat digunakan dalam berbagai konteks, seperti memberikan kesempatan untuk peserta didik merefleksikan materi, umpan balik untuk meningkatkan pengetahuan, atau penilaian yang telah diajarkan.(Wahyuni & Tambunan, 2022). Kuis yang biasa dilakukan oleh guru beragam contohnya LKPD,

pilihan ganda, mencocokkan pasangan, pertanyaan audio, dan lain-lain. Dilihat dari jenisnya kuis termasuk tes formatif. Tes formatif sering dikaitkan dengan kuis, suatu kegiatan yang dilakukan secara teratur untuk mengevaluasi seberapa baik siswa menguasai satu atau lebih keterampilan yang dimaksudkan untuk mencapai program pembelajaran (Selegi, 2017).

Untuk itu Penelitian ini akan mengkaji pandangan siswa mengenai kuis *offline* yang diselenggarakan guru serta minat siswa dalam mengikutinya. Data dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan teori pertukaran dari George C. Homans. Homans menawarkan empat proposisi yang dimungkinkan untuk menjadi bahan agar siswa tertarik dengan kuis yang dilaksanakan oleh guru. Saat siswa tertarik, maka keberhasilan evaluasi melalui kuis akan semakin optimal. Homans menawarkan setidaknya empat preposisi. Yang pertama adalah preposisi keberhasilan, yang menyatakan bahwa tindakan yang memiliki konsekuensi positif cenderung diulang. Preposisi kedua, preposisi stimulus, menyatakan bahwa perilaku yang telah dihargai

pada kesempatan seperti itu sebelumnya akan dilakukan di situasi yang sama. Preposisi ketiga, preposisi nilai, menyatakan bahwa semakin berharga hasil suatu tindakan bagi aktor, semakin baik hasilnya. Preposisi keempat, preposisi diprivasi-kenyamanan, mengkualifikasi preposisi stimulus yang memperkenalkan cita-cita umum tentang berkurangnya utilitas marjinal: semakin sering seseorang baru-baru ini menerima imbalan tertentu untuk suatu tindakan maka semakin tidak berharga unit tambahan dari imbalan tersebut. (Cook et al., 2006).

Empat proposisi ini akan menjadi pisau analisis untuk melihat ketertarikan siswa terhadap kuis yang dilakukan guru. Dari hasil observasi yang dilakukan di MI Miftahul Ulum kota Batu terdapat bentuk pertukaran sosial yaitu pertama antusias siswa dalam mengikuti kuis dengan adanya *reward*, kedua macam-macam *reward* yang diberikan oleh guru pada saat kuis, ketiga kuis atau *reward* yang diberikan kepada siswa mempengaruhi antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk itu pembahasan dari penelitian ini menganalisis dari teori

George Casper Homans yaitu *Cost and reward* adalah karakteristik teori pertukaran. Dalam berinteraksi dengan orang lain, kita selalu mempertimbangkan biaya (biaya atau pengorbanan) dibandingkan dengan imbalan (*reward* atau keuntungan). Jika imbalan tidak sebanding dengan biaya, maka salah satu pihak akan bosan dan mengakhiri interaksi, dan hubungan sosial akan gagal. (Mighfar, 2015).

Inti dari teori pertukaran Homans terletak pada serangkaian proposisi dasar yang menjelaskan bagaimana setidaknya dua individu berinteraksi satu sama lain. Maka dari itu penelitian ini menganalisis ketertarikan siswa terhadap kuis yang diberika oleh guru.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Untuk mendapatkan jawaban dan kesimpulan, peneliti menggunakan teori Pertukaran Sosial. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Pertukaran Sosial (*Social Exchange Theory*) yang di kemukakakn oleh George C. Homans. Lokasi penelitian dilakukan di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Subjek penelitian ini siswa dan guru

kelas V MI Miftahul Ulum. Siswa yang diwawancarai berjumlah 10 siswa dan 1 guru kelas V.

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber informasi dalam penelitian ini. Peneliti melakukan wawancara tatap muka secara mendalam untuk mencari informasi atau data dari informan (Purwanti et al., 2022). Data wawancara ini digunakan untuk menganalisis pandangan siswa mengenai kuis yang dilaksanakan oleh guru. Data dari penelitian ini akan dianalisis dengan empat proposisi yang ditawarkan oleh Homans dalam teori pertukarannya.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini peneiliti bagi kepada 3 bagian yakni jenis kuis, macam-macam *reward*, serta pandangan siswa dan proposisi Homans.

### **Jenis Kuis**

Dalam pelaksanaan kuis, guru kelas V di MI Mifathul Ulum Kota Batu menggunakan jenis kuis *offline* yang dilaksanakan pada setiap berakhirnya pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, setiap siswa memiliki cara yang unik untuk menerima dan mengolah informasi. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk

memahami dan menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan karakteristik siswa mereka. Model pembelajaran, tujuan, materi, metode, dan evaluasi adalah beberapa elemen penting dalam keberhasilan pembelajaran. Untuk membuat lingkungan belajar yang efektif, efisien, dan optimal, keempat komponen tersebut harus bekerja sama antara satu dan yang lainnya (Wicaksana & Rachman, 2018). Dalam hal ini guru menggunakan berbagai jenis kuis diantaranya kuis dilakukan secara lisan maupun tulisan. Pelaksanaan kuis secara lisan dilaksanakan dengan menggunakan talking stick, *snowball throwing*, dan rangking satu. Kuis jenis talking stick ini merupakan kuis interaktif yang dibalut dalam bentuk permainan dengan menggunakan alat bantu berupa tongkat. Kemudian, kuis *snowball throwing* merupakan kuis yang dibuat supaya siswa dapat menjawab pertanyaan melalui permainan imajinatif dengan melempar bola/benda. Selanjutnya, kuis rangking satu yakni sebuah kuis yang dilakukan dengan guru memberikan pertanyaan secara langsung (mendikte) dan siswa menjawab secara langsung kuis tersebut

dengan cara mengacungkan tangan. Dalam hal ini, kuis talking stick dan *snowball throwing* merupakan jenis kuis *totally physical response* atau TPR. Dalam bukunya yang berjudul *Approaches and Methods in Language Teaching*, Richards J. mendefinisikan *totally physical response* sebagai sebuah metode pembelajaran. TPR ini lebih memfokuskan pada pengajaran bahasa melalui aktivitas fisik, meliputi koordinasi perintah, ucapan, dan gerak (Hidayat, P. Taufiq, 2018). Metode *totally physical response* ini mudah digunakan dan ringan dalam penggunaan bahasa. Dalam metode ini juga mengandung elemen gerakan, yang dapat menghilangkan stres yang disebabkan oleh masalah yang dihadapi siswa saat belajar, terutama saat mempelajari bahasa asing. Selain itu, model ini dapat menciptakan suasana hati yang positif untuk peserta didik sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan lebih baik dalam pelajaran. (Malik, 2021).

Model pembelajaran *talking stick*, merupakan model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas bertanya siswa. Model pembelajaran

ini mengutamakan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Anisa (2020), model pembelajaran *talking stick* menggunakan pertanyaan satu per satu akan membuat siswa lebih aktif dan membantu mereka mengemukakan pendapat, sehingga mereka dapat meningkatkan keterampilan komunikasi pembelajaran mereka (Rosdiani et al., 2022). Dalam hal ini, guru kelas V menggunakan model pembelajaran tersebut untuk melaksanakan kuis supaya siswa tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kuis, karena dalam pelaksanaannya disertai dengan permainan. Pelaksanaan kuis dengan model pembelajaran *talking stick* ini, guru menggunakan tongkat sebagai alat bantu dalam pelaksanaannya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Setelah guru memberikan penjelasan tentang pelajaran, siswa diminta untuk mengulang kembali pelajaran sebelum menggunakan *talking stick*. Dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick*, guru dan siswa memulai kuis dengan memberikan tongkat kepada siswa secara acak. Kemudian, mereka menyanyikan lagu atau memutar musik tertentu secara bersama-sama

sambil menyerahkan tongkat dari satu siswa ke siswa lain. Proses ini berlanjut hingga guru menghentikan lagu dengan tanda yang disepakati. Saat musik berhenti, siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan guru.

Selain model pembelajaran *talking stick*, guru juga menerapkan model pembelajaran *snowball throwing* dalam pelaksanaan kuis. *Snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan inovasi dalam membuat soal dan menguji daya serap materi yang diberikan oleh ketua kelompok (Ama & Sartati, 2018). Dalam pelaksanaan kuis tersebut, diawali dengan guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok. Kemudian, guru melemparkan bola atau pesawat kertas kepada salah satu kelompok dan memberikan pertanyaan pada kelompok tersebut. Selanjutnya, kelompok yang sudah menjawab, dapat melemparkan bola atau pesawat kertas tersebut kepada kelompok lain untuk mendapat giliran menjawab pertanyaan dari guru dan seterusnya.

Kemudian, kuis rangking satu adalah metode pembelajaran yang

memanfaatkan perlombaan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Perlombaan Ranking 1 ini hampir mirip dengan perlombaan cerdas cermat yang dilakukan secara individual sebelum berlangsung. Kuis Rangking 1 dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Guru kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu menggunakan metode rangking 1 untuk melaksanakan kuis supaya suasana pelaksanaan kuis menjadi tidak monoton dan lebih bervariasi, tetapi juga berusaha untuk membuat menjadi menyenangkan, yang akan berdampak pada peningkatan minat siswa dalam melaksanakan kuis selanjutnya (Minat et al., 2023).

Guru melaksanakan kuis rangking 1 diawali dengan menjelaskan materi pembelajaran terlebih dahulu, Setelah itu, guru memberikan pertanyaan dan langsung meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cara mengacungkan tangan. Pada dasarnya, jenis kuis tersebut sering digunakan oleh guru atau bisa dianggap dengan jenis kuis yang klasik.

### **Rewards**

Setiap kuis yang dilaksanakan, guru memberikan berbagai *reward*. Hadiah penting diberikan karena, menurut pendapat Homans, hadiah diberikan jika ada dorongan tertentu atau sekumpulan dorongan yang mendorong tindakan seseorang dalam suatu peristiwa sebelumnya, maka semakin serupa dorongan saat ini dengan dorongan sebelumnya, semakin besar kemungkinan orang melakukan tindakan serupa (Homans). Pemberian *reward* dilaksanakan setelah kuis selesai dilaksanakan. Adapun bentuk *reward* yang diberikan dapat berupa pujian, uang, barang dan *privilege*. *Privilege* bisa menunjuk teman untuk menjawab pertanyaan dalam kuis selanjutnya. Guru memberikan *reward* berupa pujian dengan memberikan tepuk tangan, kata pujian seperti bagus, pintar dan lain sebagainya serta memberikan ucapan terimakasih. Sementara itu, untuk *reward* dalam bentuk barang seperti pensil, bolpoin, dan makanan ringan berupa cokelat, roti dan wafer. Untuk *reward* berupa uang, guru memberikan uang dalam rentang Rp.2.000-Rp.10.000. Kemudian, *reward* berupa keistimewaan berupa bebas untuk tidak melaksanakan tugas selanjutnya, bebas dari

melakukan piket kelas dan dapat menunjuk teman untuk menjawab pertanyaan dalam kuis selanjutnya. Diantara reward yang diberikan, siswa lebih menyukai reward dalam bentuk uang (*cash*) dikarenakan dengan reward berupa uang siswa dapat menggunakan uang tersebut sesuai dengan keinginan mereka.

### **Pandangan Siswa mengenai Kuis dan Tawaran Proposisi Homans**

Berdasarkan *exchange theory* yang dikemukakan oleh George Casper Homans terdapat empat proposisi yakni proposisi sukses, proposisi stimulus, dan preposisi nilai.

Proposisi Sukses terjadi jika semakin sering seseorang menerima hadiah untuk tindakan tertentu, semakin sering mereka melakukannya. Dengan kata lain, semakin bermanfaat suatu perilaku, semakin besar kemungkinan orang melakukannya. "For all actions taken by persons, the more often a particular action of a person is rewarded, the more likely the person is to perform that action" (Homans, 1974: 16). Semakin sering seseorang menerima hadiah untuk setiap tindakan tertentu di masa lalu, semakin besar kemungkinan

seseorang melakukan tindakan tersebut di masa mendatang)(Ritzer, 2017).

Proposisi Stimulus merupakan jika suatu rangsangan tertentu atau serangkaian rangsangan terjadi di masa lalu dan menghasilkan perilaku yang dihargai, semakin besar kemungkinan orang tersebut menghasilkan perilaku yang serupa atau kinerja yang agak mirip ketika sebuah stimulus memunculkan hadiah, tetapi seseorang berperilaku ketika sebuah stimulus serupa hadir pada kesempatan lain. "If in the past the occurrence of a particular stimulus, or set of stimuli, has been the occasion on which a person's action has been rewarded, then the more similar the present stimuli are to the past ones, the more likely the person is to perform the action, or some similar action" (Homans, 1974: 23). (Semakin serupa dorongan saat ini dengan dorongan sebelumnya, semakin besar kemungkinan orang melakukan tindakan serupa. Jika ada dorongan tertentu atau sekumpulan dorongan yang telah menyebabkan tindakan orang diberi hadiah dalam suatu peristiwa sebelumnya, maka dorongan tersebut akan menjadi lebih kuat untuk memotivasi orang untuk

melakukan tindakan yang sama.)(Ritzer, 2017).

Proposisi Nilai adalah semakin berharga suatu tindakan, semakin nyaman seseorang melakukannya. Dengan kata lain, semakin puas seseorang dengan melakukannya. "The more valuable to a person is the result of his action, the more likely he is to perform the action" (Homans, 1974: 25) (Kemungkinan seseorang melakukan tindakan tertentu lebih besar jika nilai hasil tindakan bagi dirinya lebih tinggi.)(Ritzer, 2017).

Proposisi *Deprivasi Satisfikasi* adalah nilai setiap unit hadiah meningkat seiring dengan jumlah kali seseorang menerima hadiah tertentu baru-baru ini, yang berarti semakin banyak orang yang menerima hadiah tertentu, semakin kurang berharga bagi mereka. Homans berpendapat bahwa kejenuhan akan imbalan tertentu adalah biang kerok utama. "The more often in the recent past a person has received a particular reward, the less valuable any further unit of that reward becomes for him" (Homans, 1974 : 29) (semakin sering seseorang menerima hadiah khusus dalam waktu yang dekat, semakin kurang bernilai setiap unit hadiah berikutnya)(Ritzer, 2017).

Hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada beberapa siswa, siswa merasa senang dan berantusias dan semangat untuk mengikuti kuis tersebut. Hal ini, dikarenakan guru memberikan *reward* setelah kuis selesai dilaksanakan dan memberikan berbagai macam *reward* yang diantaranya uang (*cash*), barang (*goods*), pelayanan (*services*) dan pujian (*sentiments*). Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh George Casper Homans dimana pemberian *reward* dapat berupa *cash*, *goods*, *services* dan *sentiments*. dalam hal ini sama-sama memperoleh keuntungan dan cenderung mengulangi perbuatannya lagi. Dalam pemberian *reward*, siswa lebih menyukai bentuk *reward* berupa uang (*cash*) dikarenakan mereka dapat menggunakan uang tersebut untuk membeli sesuatu sesuai dengan keinginan mereka. Tidak setiap pelaksanaan kuis guru memberikan *reward*, karena masih ada kuis yang tidak diberikan imbalan apa-apa oleh guru. Hal tersebut membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kuis selanjutnya. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat dari Homans bahwasannya jika ada motivasi tertentu atau

sekumpulan motivasi yang telah membangkitkan tindakan orang diberi hadiah dalam suatu peristiwa sebelumnya, maka semakin serupa dorongan saat ini dengan dorongan sebelumnya, semakin besar kemungkinan orang melakukan tindakan serupa (Homans, 1974: 23). Manusia cenderung tidak mengulangi perbuatannya lagi apabila perbuatannya tersebut tidak diberikan sebuah *reward* atau penghargaan. Diantara *reward* yang diberikan, siswa lebih menyukai *reward* dalam bentuk uang (*cash*) dikarenakan dengan *reward* berupa uang siswa dapat menggunakan uang tersebut sesuai dengan keinginan mereka.

Selain itu, informan juga berpendapat bahwa pemberian hadiah atau *reward* yang dilakukan dengan rentang waktu yang pendek atau *short interval* akan mencapai membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kuis selanjutnya. Hal ini sejalan dengan teori Homans yang menyatakan bahwa semakin sering seseorang menerima hadiah khusus dalam waktu yang dekat, semakin kurang bernilai setiap unit hadiah berikutnya (Homans, 1974 : 29).

Dalam pelaksanaan kuis offline, siswa mengalami kebosanan

jika *reward* yang diberikan oleh guru dalam bentuk yang sama dan berulang-ulang begitu juga dengan jenis kuis yang diberikan. Misalnya, di kuis pertama diberikan *reward* berupa barang yakni coklat dan kemudian pada kuis selanjutnya siswa juga diberikan *reward* yang serupa maka siswa akan mengalami kebosanan dan cenderung tidak bersemangat untuk mengikuti kuis selanjutnya karena *reward* yang diberikan tetap sama, bisa ditebak siswa dan tidak *surprise*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh George Casper Homans bahwasannya seseorang akan melakukan perbuatannya kembali apabila orang tersebut memberikan *reward* yang berubah-ubah atau *intermittent reward*. Pada dasarnya, manusia memiliki rasa mudah bosan sehingga apabila manusia mendapatkan sesuatu yang sama maka ia akan cenderung untuk tidak melakukannya lagi karena sudah dapat ditebak apa yang akan diduplikasinya.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil data dan analisis yang dijabarkan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa kuis *offline* di MI Miftahul Ulum analisis preposisi sukses sesuai dengan

exchange theory yang telah dicetuskan oleh George C. Homans. Pemberian reward berupa pujian, uang, barang dan *privilege* setelah kuis *offline* di nilai sukses untuk meningkatkan antusias siswa dalam pengerjaan kuis *offline*. Hasil data yang diperoleh peneliti relevan dengan keempat preposisi yang dicetuskan oleh George C. Homans.

Homans mengemukakan bahwa kehidupan adalah tentang transaksi. (Purwanti et al., 2022) Interaksi sosial seperti guru memberikan reward kepada siswa setelah kuis *offline*. Oleh karena itu, berdasarkan teori pertukaran Homans, orang memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam interaksi sosial karena mereka memperoleh keuntungan. Seperti halnya kuis *offline* di MI Miftahul Ulum analisis sukses pemberian *reward* yang menjadi subjek penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ama, F. T., & Sartati, S. B. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model Snowball Throwing pada Pokok Bahasan Penyelesaian Pertidaksamaan Kuadrat. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 1(2), 73. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v1i2.104>
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11. <https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13811>
- Cook, K. S., Stanford, U., Rice, E., & Selatan, U. C. (2006). Handbook of Social Psychology. *Handbook of Social Psychology*. <https://doi.org/10.1007/0-387-36921-x>
- Hidayat, P. Taufiq, M. (2018). Pelaksanaan Model Pembelajaran Total Physical Response (TPR) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Speaking Dalam Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri Subang Tahun Pelajaran 2015/2016. 1(2), 220–228.
- Malik, I. (2021). Model Pembelajaran Totally Physical Response Meningkatkan Prestasi Belajar Speaking Dalam Bahasa Inggris Siswa SMK. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 183–188. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.38192>
- Mighfar, S. (2015). SOCIAL EXCHANGE THEORY : Telaah Konsep George C. Homans Tentang Teori Pertukaran Sosial. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan*, 9(2), 259–282. <https://doi.org/10.35316/lisanalhal.v9i2.98>
- Minat, M., Siswa, B., & Kegiatan, M. (2023). *SIPAKARAYA*. 2(1), 48–54.

- Purwanti, E., Lestari, Y., & Amsir, R. (2022). ANALYSIS OF STUDENT FRIENDSHIPS AT MI RADEN INTAN GADINGREJO BASED ON: Perspectives OF George Caspar Homans. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(02), 25–33.  
<https://doi.org/10.54892/jpgmi.v2i02.236>
- Ritzer, G. (2017). Sociological Theory. In *Social theory for beginners*.  
<https://doi.org/10.2307/j.ctt1t892z5.19>
- Rosdiani, Nasir, M., & Nurfathurrahman. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa Kelas VIII SMPN 2 Donggo Tahun Pelajaran 2021/2022. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 8–11.
- Selegi, S. F. (2017). *Model Evaluasi Formatif-Sumatif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi. November*.
- Wahyuni, S. S., & Tambunan, E. P. S. (2022). Efektivitas Pemberian Kuis Menggunakan Aplikasi Google Form pada Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8033–8039.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3599>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN KUIS INTERAKTIF ART PADA KELAS IV SDN TLOGOMAS 2 MALANG Tara. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.  
<https://medium.com/@arifwica ksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Wulandari Suci, R. R. (2023). *Analisis Penerapan Pembelajaran Daring Pada Proses Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN Pengadegan 07 Pagi Jakarta Selatan*. 08(3), 3062–3070.
- Yustitia, V., Azmy, B., Juniarso, T., & Setiawan, B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis IT: Ppm Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Kanigara (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 78–84.  
<https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/kanigara/article/view/5068>