

ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN IPA

Lisnani^{1*}, Gunadi Emmanuel²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Katolik Musi Charitas, Palembang, Indonesia

²Program Studi Informatika Universitas Katolik Musi Charitas, Palembang, Indonesia

*Corresponding Author: lisnani@ukmc.ac.id

DOI: 10.24815/jupi.v4i2.16018

Received: 29 April 2020

Revised: 7 Juli 2020

Accepted: 3 Agustus 2020

Abstrak. Aplikasi KAHOOT merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu aplikasi untuk mengetes kemampuan sekelompok orang. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini ada dua yaitu: Pertama, memperoleh gambaran proses dan hasil kuis mahasiswa pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi melalui penggunaan aplikasi KAHOOT bagi mahasiswa Program Studi PGSD Semester II Universitas Katolik Musi Charitas. Kedua, mengetahui respon mahasiswa Program Studi PGSD Semester II Universitas Katolik Musi Charitas yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester II program studi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas Palembang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan kuesioner. Data dianalisa secara deskriptif kualitatif-kuantitatif. Ada 2 hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: Pertama, proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan menantang karena diiringi dengan musik dan waktu pengerjaan soal sehingga mahasiswa dilatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal. Nilai rata-rata kuis mahasiswa menggunakan aplikasi KAHOOT sebesar 66,69. Kedua, mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT ini terlihat dari hasil kuesioner di mana sebagian mahasiswa mengharapkan penyelesaian kuis dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT kedepannya.

Kata Kunci: Aplikasi KAHOOT, proses pembelajaran, hasil belajar, dan respon siswa

Abstract. KAHOOT application is a web-based application that is used in learning as an application to test the ability of a group of people. This type of research is a type of qualitative and quantitative research. The purpose of this study is twofold: First, to get an overview of the process and results of student quizzes in High Class Science Learning courses through the use of the KAHOOT application for students of the Second Semester PGSD Study Program Musi Charitas Catholic University. Second, knowing the responses of PGSD Study Program Students in Second Semester Musi Charitas Catholic University who took part in the learning process using the KAHOOT application in the High Class Science Learning course. The sample in this study was the second semester students of the PGSD study program Palembang Musi Charitas Catholic University totaling 26 people. Data collection techniques using tests and questionnaires. Data were analyzed descriptively qualitative-quantitative. There are 2 results obtained in this study, namely: First, the learning process becomes more exciting, interesting, and challenging because it is accompanied by music and time to work on the questions so that students are trained in speed and accuracy in answering questions. The average value of student quizzes using the KAHOOT application is 66.69. Second, students gave a positive response to the use of the KAHOOT application as seen from the results of the questionnaire in which some students expected the completion of the quiz to be carried out using the KAHOOT application in the future.

Keywords: KAHOOT application, learning process, learning outcomes, and student responses

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengalaman peneliti, selama mengajar sebagai dosen diperoleh informasi bahwa sebagian besar dosen di Program Studi PGSD belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam proses perkuliahan. Sebagian besar dosen, hanya menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint* dan video pembelajaran yang diunduh dari internet. *Powerpoint* digunakan oleh dosen untuk membantu penyampaian materi perkuliahan dalam bentuk presentasi. Selain *powerpoint*, sebagian dosen menggunakan video interaktif dalam pembelajaran. Salah satu mata kuliah yang menggunakan *powerpoint* dan video interaktif yaitu perkuliahan mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi. Dalam proses pengajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu dosen menyampaikan materi perkuliahan dengan baik (Ali, 2009). Khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan internet mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari suatu kompetensi tertentu. Beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dapat berupa *visual basic* (Rohaeti, dkk., 2019) dan *adobe flash* (Saputra, dkk., 2020). Media pembelajaran yang tepat sangat berguna dalam menunjang proses pembelajaran (Widodo & Wahyudi, 2018). Penggunaan media pembelajaran baik audio visual, internet, dan aplikasi tertentu dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar seseorang (Pradilasari, dkk., 2019: 14). Maka, mahasiswa PGSD perlu memiliki kemampuan digital yang memadai terutama kemampuan menggunakan teknologi digital di era digital saat ini (Tursinawati & Widodo, 2019: 3).

Sejalan dengan Revolusi Industri 4.0 di berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan, proses pembelajaran mengalami perubahan ke dalam proses pembelajaran berbasis teknologi, terutama internet. Pemanfaatan teknologi internet tersebut lebih dikenal dengan IoT (*internet of thing*) atau IoE (*internet of everything*) (Vaidya, dkk., 2018). Tak hanya itu, revolusi industri 4.0 membawa pengaruh besar terutama dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, revolusi industri ini membawa pengaruh terhadap perilaku interaksi antara dosen dan mahasiswa. Interaksi yang pada awalnya berbasis tatap muka dikelas, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (*online learning*) yang berbasis teknologi didalam proses pembelajaran dan aktifitas dalam evaluasi pembelajaran.

Berbagai fasilitas sudah disediakan oleh perusahaan pengembang perangkat lunak untuk menunjang aktivitas pembelajaran di dalam kelas terhubung dengan jaringan internet sebagai sarana kolaborator untuk menyatukan kegiatan tatap muka dengan jaringan internet (digital literasi) di dunia pendidikan. Artinya dunia pendidikan harus memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Walaupun kenyataan yang diperoleh menunjukkan bahwa masih banyak institusi yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal (Raisa, dkk., 2017: 80).

Ada berbagai layanan yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan baik yang berbasis *website* seperti edmodo (Sugito, dkk., 2017; Alqahtani, 2019), *google classroom* (Iftakhar, 2016) dan *academia edu* maupun berbasis aplikasi seperti KAHOOT (Zucker & Fisch, 2019). Penggunaan *website* dan aplikasi *online* ini menjadi suatu keharusan sebagai jawaban akan tantangan perubahan cara belajar, cara berpikir dan cara bertindak pendidik (guru dan dosen) maupun peserta didik (siswa maupun mahasiswa) di era revolusi industri 4.0. Kehadiran teknologi berbasis web memudahkan mereka yang terlibat dalam dunia pendidikan (guru, dosen, siswa, dan mahasiswa) dalam mengakses informasi sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi yang beragam memanfaatkan teknologi informasi.

Perangkat teknologi komunikasi yang akan digunakan bertujuan untuk mengidentifikasi sumber daya tambahan yang akan dibutuhkan, dan mempersiapkan kegiatan kontingensi bagi siswa terhadap kemungkinan menghadapi masalah (Cetin, 2018). Menyimpan sejumlah besar data yang muncul sebagai hasil dari interaksi siswa

dengan lingkungan digital dan akses ke database ini harus diamankan. Harus diketahui siapa yang harus dihubungi dalam kasus bahwa situs web yang digunakan diblokir. Siswa harus diberi tahu tentang masalah hak cipta dari konten yang mereka unggah ke situs web dan tindakan pencegahan yang diperlukan harus diambil dalam hal ini. Untuk memastikan kualitas produk multimedia yang akan diproduksi oleh siswa, informasi yang diperlukan harus diberikan tentang alat dan metode yang akan mereka gunakan (Çetin & Akkoyunlu, 2017).

Aplikasi KAHOOT tidak hanya memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi KAHOOT pada saat kuis online pada mata kuliah pembelajaran IPA Kelas Tinggi bagi mahasiswa semester II Program Studi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas. Penggunaan aplikasi KAHOOT ini menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi mahasiswa dalam pembelajaran. Aplikasi KAHOOT memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam aplikasi KAHOOT memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, mahasiswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan aplikasi ini.

Aplikasi KAHOOT sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik (Correia & Santos, 2017). Inovasi platform KAHOOT ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Dewi, 2018). Adanya komentar siswa setelah satu semester penuh menggunakan GSRS, mereka masih termotivasi untuk melakukan studi tambahan untuk mempersiapkan kuis mingguan. Plump & LaRosa (2017) berpendapat "Lebih penting lagi, GSRS, yaitu KAHOOT, memberikan dosen dengan dukungan meta-kognitif dan mendorong siswa untuk merefleksikan pemahaman mereka tentang konsep yang ada sambil membantu mereka memperluas pengetahuan mereka". KAHOOT juga semakin digunakan sebagai alat penilaian formatif dalam program sarjana kedokteran dan ditemukan untuk mendukung retensi belajar (Ismail & Mohammad, 2017). Selanjutnya, Iwamoto, dkk. (2017) menemukan bahwa siswa yang menggunakan KAHOOT memiliki perbedaan yang signifikan dalam nilai tes dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan KAHOOT. Juga, KAHOOT aplikasi memiliki potensi untuk meningkatkan dan mengembangkan skor ujian skor tinggi. Dalam Pede (2017), diamati bahwa KAHOOT aplikasi meningkatkan skor penilaian kosakata, fokus dan perilaku tugas semua siswa. Hasil survei kepuasan siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menemukan KAHOOT menyenangkan dan mudah digunakan (Pede, 2017). KAHOOT merupakan platform hasil kolaborasi joint project antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator.

Penggunaan platform berupa KAHOOT ini sangat membantu dunia pendidikan karena aplikasi ini tidak hanya menyenangkan tapi juga dapat dijadikan games dan sarana pembelajaran (Iwamoto, dkk., 2017; Papia, 2019); Terdapat dua cara mengakses KAHOOT, yaitu sebagai berikut (Lime, 2014): Pertama, khusus untuk admin (guru, tutor ataupun dosen) dapat mengakses KAHOOT melalui laman web <https://kahoot.com/>. Kedua, khusus untuk peserta (siswa maupun mahasiswa) dapat mengakses KAHOOT melalui laman web. Secara tidak langsung penggunaan berbagai media pembelajaran baik *powerpoint*, video, dan aplikasi KAHOOT melahirkan pembelajaran yang mencampurkan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka yang disebut dengan *blended learning*. *Blended learning* mengkombinasikan kelebihan pertemuan tatap muka dengan kelebihan pembelajaran. Menurut Smaldino (2012), *blended learning* merupakan pencampuran dan pengaturan pembelajaran yang divariasikan agar sesuai dan tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. *Blended learning* adalah sebuah sistem yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan bantuan perangkat komputer

dengan mengintegrasikan penggunaan media berbasis komputer untuk membantu penyampaian materi ajar (Graham, 2005).

Blended learning merupakan salah satu metode belajar dengan menggabungkan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dengan virtual/maya atau *online* (Husamah, 2014). Menurut Watson (2008) *blended learning* sebagai kegiatan pembelajaran yang mengombinasikan komponen terbaik dari *online learning* dengan pendidikan tatap muka. Artinya bahwa *blended learning* merupakan pengombinasian pertemuan tatap muka dengan kemajuan teknologi yang ada pada saat itu. Adapun tujuan dikembangkannya *blended learning* adalah menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik (Husamah, 2014). Metode *blended learning* memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Blended learning* tidak hanya menjadi konsumsi program-program berbasis perguruan tinggi, akan tetap juga mengarah pada pembelajaran di kalangan professional (Dwiyo, 2018; Altay & Altay, 2019; Seraji, dkk., 2019)

Putri, & Muzzakki (2019) menjelaskan KAHOOT sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Layanan informasi dengan menggunakan metode *blended learning* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa (Fitri, dkk., 2016). Rahmi (2018) menjabarkan pentingnya mendesain sistem pembelajaran *blended learning* dengan mempertimbangkan komponen-komponen pembelajaran. Media KAHOOT ini benar-benar luar biasa dengan fitur-fitur bagus yang menampilkan warna, bentuk, suara, dan fitur-fitur lain yang masuk (Fathan, & Syafii, 2018). Dengan media ini guru akan mengelola siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan seperti tagline KAHOOT "*make learning awesome*". Ini akan memberi siswa pelajaran yang menarik dalam belajar Bahasa Inggris; Licorish, dkk. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif di kelas cenderung meminimalkan gangguan, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di luar apa yang disediakan di ruang kelas konvensional. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menganalisis penggunaan aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA Kelas Tinggi bagi mahasiswa semester II di Program Studi PGSD di Universitas Katolik Misi Charitas dan menganalisis gambaran proses, hasil pembelajaran dan respon mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) bagaimana gambaran proses dan hasil pembelajaran pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi melalui penggunaan aplikasi KAHOOT bagi mahasiswa Program Studi PGSD Semester 2 Universitas Katolik Misi Charitas?; 2) Bagaimana respon mahasiswa Program Studi PGSD Semester 2 Universitas Katolik Misi Charitas terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi? Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Memperoleh gambaran proses dan hasil pembelajaran pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi melalui penggunaan aplikasi KAHOOT bagi mahasiswa Program Studi PGSD Semester 2 Universitas Katolik Misi Charitas; 2) Mengetahui respon mahasiswa Program Studi PGSD Semester 2 Universitas Katolik Misi Charitas terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif-kuantitatif. Penelitian ini dikatakan kualitatif karena memberikan deskripsi proses pembelajaran dan kepuasan dalam menggunakan aplikasi KAHOOT. Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif karena bertujuan mengetahui hasil belajar mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes berbentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari 50 item soal dan kuesioner yang terdiri dari 15 item soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kuantitatif dilakukan terhadap hasil tes pilihan ganda yang berupa angka yang diperoleh dari hasil kuis *online* menggunakan aplikasi KAHOOT. Sedangkan deskriptif kualitatif dilakukan terhadap data yang diperoleh dari angket/ kuesioner. Kajian dalam penelitian ini diawali dengan analisis penggunaan aplikasi

Populasi dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa PGSD yang berjumlah 82 orang. Melalui teknik pengambilan sampel *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling* (Slamet & Asra, 2014; Sugiyono, 2015) dengan kriteria mahasiswa yang mengikuti perkuliahan pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi, diperoleh sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa semester II Program Studi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas yang berjumlah 26 orang. Kegiatan penelitian dilakukan pada semester genap tahun akademik 2018/2019. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsep Miles and Huberman yaitu dimulai dengan pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan/ verifikasi (*conclusion drawing/ verification*). Untuk mendukung penelitian ini, ada 2 cara yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Tes

Teknik tes digunakan sebagai alat yang mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki siswa (Tanjung, 2016:40).

Jenis soal tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *multiple choice* (pilihan ganda) yang berjumlah 50 soal yang diberikan pada saat kuis mata kuliah pembelajaran IPA kelas tinggi. Tes dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi KAHOOT

2. Kuesioner/ angket

Jumlah item pertanyaan kuesioner berjumlah 15 soal yang dikerjakan oleh mahasiswa secara *online*. Pertanyaan dalam kuesioner berbentuk angket terbuka yang terdiri dari 4 pilihan jawaban disesuaikan dengan item pertanyaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses dan Hasil Pembelajaran pada Mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi

1. Proses pembelajaran pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi melalui penggunaan aplikasi KAHOOT

Bagi mahasiswa Program Studi PGSD Semester 2 Universitas Katolik Musi Charitas, proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan menantang. Hal ini dikarenakan di dalam kuis ini disertai dengan musik dan waktu pengerjaan soal sehingga mahasiswa dilatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal. Ekspresi menantang, santai dan seru terlihat dari wajah mahasiswa seperti Gambar1.



Gambar 1. Ekspresi wajah mahasiswa dalam penggunaan aplikasi KAHOOT

Adapun proses pembelajaran mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi pada saat kuis berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Dosen menjelaskan petunjuk penggunaan aplikasi dalam bentuk simulasi awal
2. Dosen meminta mahasiswa mengetik web di *google chrome* di *handphone* mereka masing-masing seperti Gambar 2.



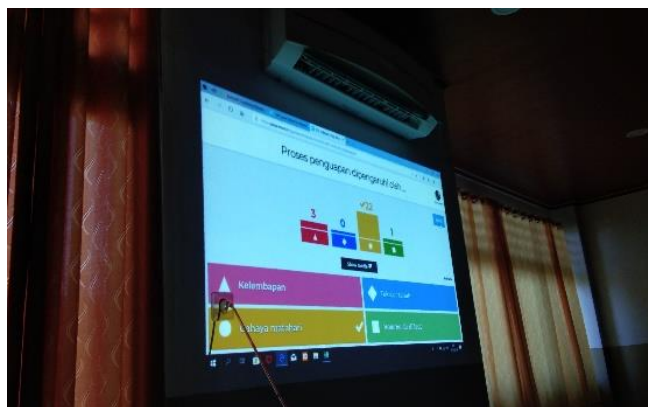
Gambar 2. Mahasiswa menggunakan *handphone* untuk mengakses aplikasi KAHOOT

3. Mahasiswa memasukkan *username* sesuai dengan nama masing-masing dan menginput pin yang ditampilkan pada layar LCD
4. Nama masing-masing mahasiswa akan muncul di layar LCD
5. Dosen menampilkan soal kuis mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi seperti Gambar 3.



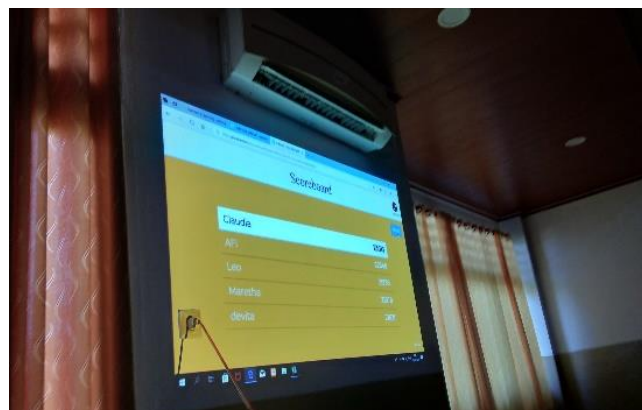
Gambar 3. Soal kuis mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi

6. Mahasiswa mengerjakan soal kuis yang tersedia pada aplikasi KAHOOT.
7. Mahasiswa dapat mengetahui jawaban yang tepat dari tiap soal ketika mahasiswa menyelesaikan soal sesuai dengan waktu yang telah disediakan seperti Gambar 4.



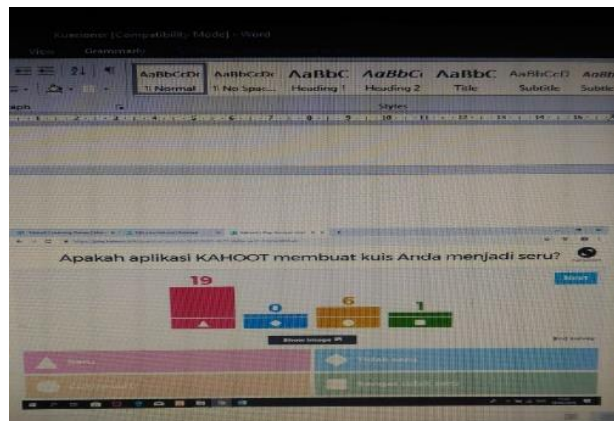
Gambar 4. Rekap jawaban mahasiswa dan jawaban yang tepat

8. Mahasiswa dapat mengetahui peringkat bagi mahasiswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan cepat melalui *scoreboard* seperti Gambar 5.



Gambar 5. Scoreboard

Respon mahasiswa Program Studi PGSD Semester 2 Universitas Katolik Musi Charitas terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi sangat positif karena sebagian besar mahasiswa mengharapkan bahwa kuis dapat dilaksanakan menggunakan aplikasi KAHOOT dan mahasiswa juga tertarik untuk mempelajari aplikasi ini. Di samping itu, mahasiswa juga berpendapat bahwa penggunaan aplikasi KAHOOT ini membuat kuis Pembelajaran IPA Kelas Tinggi menjadi lebih seru seperti Gambar 6.



Gambar 6. Respon mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT

2. Hasil pembelajaran pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi melalui KAHOOT
 Peneliti menggunakan tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 50 soal bertujuan untuk mengukur hasil belajar dan penguasaan mahasiswa terhadap 3 bab yang telah dipelajari mahasiswa. Penggunaan aplikasi KAHOOT itu dalam kuis *online* yang dilaksanakan pada pertemuan ke-4 hari Senin tanggal 11 Maret 2019 kepada 26 orang mahasiswa semester II (genap) tahun akademik 2018/2019.
 Kuis *online* dilakukan dengan memberikan soal tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 50 soal (terlampir Lampiran 1). Materi yang diujicobakan terdiri dari 3 bab yaitu sebagai berikut: 1) siklus air, zat tunggal, dan campuran; 2) perkembangbiakan, bentuk dan ciri khusus pada tumbuhan dan hewan; 3) adaptasi tumbuhan dan hewan terhadap lingkungannya, dan ciri-ciri pubertas pada manusia. Berdasarkan hasil kuis diperoleh nilai rata-rata mahasiswa melalui penggunaan aplikasi KAHOOT ini sebesar 66,69. Perolehan nilai siswa berdasarkan peringkat (nilai tertinggi dan nilai terendah). Berdasarkan data tersebut, aplikasi KAHOOT ini menilai kemampuan mahasiswa (peserta) dari segi kecepatan dan ketepatan menjawab soal. Adapun nilai tertinggi yaitu 84 (mahasiswa mampu menyelesaikan 42 soal dengan benar) dan nilai terendah sebesar 42 (mahasiswa mampu menyelesaikan 21 soal dengan benar).

Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi KAHOOT

Peneliti menggunakan kuesioner dengan jumlah item pertanyaan sebanyak 15 soal bertujuan untuk menganalisis kepuasan penggunaan aplikasi KAHOOT pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi. Hasil analisis kepuasan mahasiswa yang paling positif dalam penggunaan aplikasi KAHOOT dengan hasil sebagai berikut:

1. mahasiswa merasa puas dengan aplikasi KAHOOT sebesar 80,77%;
2. jangka waktu mahasiswa untuk menguasai aplikasi KAHOOT sangat tidak lama sebesar 50%;

3. kuis Pembelajaran IPA Kelas Tinggi menggunakan aplikasi KAHOOT sangat memudahkan dan memudahkan mahasiswa sebesar 84,61%;
4. aplikasi KAHOOT membuat kuis menjadi lebih sangat menarik dan menarik sebesar 84,61%;
5. aplikasi KAHOOT membuat kuis Anda menjadi seru sebesar 73,07%;
6. mahasiswa sangat setuju dan setuju jika di dalam kuis/penilaian menggunakan aplikasi KAHOOT sebesar 84,61%;
7. kendala terbesar dalam penggunaan aplikasi KAHOOT saat kuis berlangsung adalah kurang teliti dalam menjawab soal sebesar 53,84% dan wifi sebesar 34,61%;
8. mahasiswa lebih suka kuis menggunakan KAHOOT sebesar 53,84% dan secara tertulis (menggunakan kertas) sebesar 30,76%;
9. perasaan yang dirasakan mahasiswa saat menggunakan aplikasi KAHOOT adalah menantang sebesar 65,38%;
10. mahasiswa baru pertama kali melaksanakan kuis secara online seperti aplikasi KAHOOT sebanyak 80,76%;
11. keuntungan dari memakai aplikasi KAHOOT menurut mahasiswa adalah praktis sebesar 50,00% dan menarik sebesar 19,23%;
12. pemakaian aplikasi KAHOOT sangat perlu sebesar 15,38% dan perlu sebesar 61,54%;
13. cara dosen memberikan simulasi penggunaan KAHOOT sangat jelas sebesar 15,38% dan jelas sebesar 61,53%;
14. mahasiswa sangat tidak pernah menggunakan aplikasi KAHOOT di dalam pembelajaran di perkuliahan sebesar 26,92% dan tidak pernah menggunakan aplikasi KAHOOT di dalam pembelajaran di perkuliahan sebesar 53,84%;
15. mahasiswa sangat tertarik untuk belajar aplikasi KAHOOT sebesar 11,53% dan tertarik untuk belajar aplikasi KAHOOT sebesar 65,38%.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penggunaan aplikasi KAHOOT memberikan gambaran proses dan hasil pembelajaran yang memberikan rasa ketertarikan, antusiasme, dan keaktifan bagi mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung karena dilengkapi dengan fitur warna, bentuk, dan suara (Fathan & Syafii, 2018; Iwamoto, dkk., 2017). Platform KAHOOT membantu aktifitas evaluasi pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa menjadi lebih mudah, menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Dewi, 2018; Putri & Muzzakki, 2019). Adanya respon positif dari mahasiswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan aplikasi KAHOOT dan mengharapkan adanya penggunaan aplikasi ini secara berkelanjutan di dalam proses pembelajaran. Hasil belajar berupa kuis mahasiswa secara langsung dapat diketahui oleh mahasiswa setelah mahasiswa selesai mengerjakan soal. Penggunaan aplikasi KAHOOT bagi mahasiswa PGSD menjadi temuan baru karena sebelumnya aplikasi ini pernah diimplementasikan kepada mahasiswa program sarjana kedokteran sebagai evaluasi formatif guna mendukung retensi belajar (Ismail & Mohammad, 2017).

Penggunaan aplikasi KAHOOT juga menginspirasi peserta karena diiringi dengan musik dan waktu ketika digunakan oleh pesertanya (Zucker, & Fisch, 2019). Di sisi lain, penggunaan aplikasi KAHOOT dalam proses pembelajaran terutama saat kuis pada mata kuliah pembelajaran IPA kelas tinggi berpengaruh terhadap hasil belajar dan respon mahasiswa tidak terbatas pada motivasi motivasi saja (Fitri, dkk., 2016). Di dalam penggunaan aplikasi KAHOOT pada saat kuis perlu menggabungkan bentuk pembelajaran lain seperti *blended learning* karena keterbatasan aplikasi KAHOOT (Fitri, dkk., 2016). Disamping itu, aplikasi KAHOOT berguna pada semua mata pelajaran ataupun mata kuliah tidak hanya terbatas pada mata kuliah bahasa Inggris saja (Fathan, & Syafii, 2018).

KESIMPULAN

Proses pembelajaran pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Kelas Tinggi melalui penggunaan aplikasi KAHOOT bagi mahasiswa Program Studi PGSD Semester 2 Universitas Katolik Musi Charitas sangat menarik, seru, menantang. Di samping itu, mahasiswa turut berperan dalam pemanfaatan aplikasi berbasis ICT ini. Hal ini dikarenakan sebagian besar mahasiswa belum pernah menggunakan aplikasi KAHOOT. Mahasiswa menganggap aplikasi ini seru karena diiringi dengan musik sehingga mahasiswa tidak merasa bosan dalam mengerjakan soal-soal. Bagi sebagian besar mahasiswa, aplikasi ini menantang karena mereka berkompetisi dengan waktu dan sesame mereka untuk menyelesaikan soal dan mendapatkan hasil terbaik di dalam pembelajaran. Di samping itu, didalam penggunaan aplikasi KAHOOT ini terjadi interaksi antara dosen dan mahasiswa selama proses perkuliahan berlangsung. Hasil pembelajaran mahasiswa juga sebagian besar skornya diatas 60 (sekitar 65,38%) dengan nilai rata-rata pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi adalah 66,69. Mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT, sebagian besar mahasiswa mengharapkan penyelesaian kuis dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT kedepannya. Aplikasi KAHOOT ini dapat dijadikan sebagai alat bantu (media) dalam proses pembelajaran. Di samping itu, aplikasi ini dapat digunakan berkali-kali selama proses pembelajaran berlangsung untuk 1 topik yang sama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan finansial yang diberikan oleh Universitas Katolik Musi Charitas pada penelitian ini. sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini dan mempublikasikan penelitian ini. Penulis juga menghaturkan berterima kasih kepada mahasiswa semester II Program Studi PGSD Fakultas Humaniora dan Ilmu Pendidikan di Universitas Katolik Musi Charitas Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2009. Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1):11-18.
- Alqahtani, S.A. 2019. The use of edmodo: its impact on learning and students' attitudes toward it. *Journal of Information Technology Education: Research*, 18:319-330.
- Altay, I.F. & Altay, A. 2019. A review of studies on blended learning in efl environment. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 11(1):125-140.
- Cetin, H.S. 2018. Implementation of the digital assessment tool 'kahoot' in elementary school. *International Technology and Education Journal*, 2(1):9-20.
- Çetin, M.N. & Akkoyunlu, B. 2017. Dijital Okuryazarlık ve Bilimsel İletişim. A. İşman, H.F., Odababaşı ve B. Akkoyunlu (Ed.). Ankara: Vadi Grafik Tasarım ve Reklamcılık.
- Correia, M. & Santos, R. 2017. *Game based learning: the use of kahoot in teacher education*. International Symposium on Komputer in Education (SIIE).

- Dewi, K.C. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Diunduh dari [http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi Cahya Kurnia.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi%20Cahaya%20Kurnia.pdf).
- Dwiyogo, D.W. 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Rajawali Press.
- Fathan, U.S.A. & Syafii, A. 2018. Kahoot as the media platform for learn english. *English Education: Journal of English Teaching And Research*, 3(1):52-57.
- Fitri, E., Neviyarni, & Ifdil. 2016. Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode *blended learning* untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 2(2):84-92.
- Graham, C.R., Allen, S. & Ure, D. *Benefits and Challenges of Blended Learning Environments*. In M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of Information Science and Technology* I-V. Hershey, PA: Idea Group Inc
- Gumanti, Tatang A., Yunidar, & Syahrudin. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Iftakhar, S. 2016. Google classroom: what works and how?. *Journal of Education and Social Sciences*, 3:12-18
- Ismail, M.A.A. & Mohammad, J.A.M. 2017. KAHOOT: a promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(2):19-26.
- Iwamoto, D.H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. 2017. Analyzing the efficacy of the testing effect using KAHOOT on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2):80-93.
- Licorish, S.A., Owen, H.E., Daniel, B. & George, J. L. 2018. Students' perception of KAHOOT's influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9):1-23.
- Lime. 2018. Pemanfaatan Media KAHOOT pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Papia, B. 2019. Using KAHOOT to inspire. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(3):373-390.
- Pede, J. 2017. *The effects of the online game KAHOOT on science vocabulary acquisition*. Rowan University.
- Plump, C.M. & LaRosa, J. 2017. Using KAHOOT in the classroom to create engagement and active learning: a game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2):151-158.

- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. 2019. pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(1):9-15.
- Putri, A.R. & Muzzakki M.A. 2019. Implementasi KAHOOT Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital *Game Based Learning* dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional di Kudus tanggal 20 Maret 2019.
- Rahmi, U. 2018. Desain sistem pembelajaran blended learning: upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. *Indonesian Scholars Journal – Insight*, 122-137.
- Raisa, S., Adlim, & Safitri R. 2017. Respon peserta didik terhadap pengembangan media audio-visual. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(2):80-85.
- Rohaeti, E.E., Bernard, M., & Primandhika, R.B. 2019. Developing interactive learning media for school level mathematics through open-ended approach aided by visual basic application for excel. *Journal on Mathematics Education*, 10(1):59-68
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. 2020. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan adobe flash pro cs6 pada materi luas bangun datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1):67-80.
- Seraji, Attaran, & Azizi, 2019. Blended learning researches in iran: several fundamental criticisms. *Digital Education Review*, 36:190-206.
- Slamet, S. & Asra, A. 2014. *Pengantar Statistika II: Panduan Bagi Pengajar dan Mahasiswa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Smaldino, S.E., Lawther, D., Mims, C. & Russel, J.D. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sugito, S., Hartono, M.E.S., & Supartono. 2017. The Learning Syntax through Edmodo in the Beginners Class. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 6(4):299-305.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tursinawati & Widodo, A. 2019. Pemahaman Nature of Science (NoS) Di Era Digital: Perspektif Dari Mahasiswa PGSD. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 3(1):1-9
- Vaidya, S., Ambad, P., & Bhosle, S. 2018. Industry 4.0–A Glimpse. *Procedia Manuf*, 20:233–238.
- Watson, J. 2008. *Blended Learning: The Convergence of Online and Face-to Face Education*. iNACOL Promising Pravgices in Online Learning.

- Widodo, S.A. & Wahyudin. 2018. Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1):154-160.
- Zucker, L. & Fisch, A.A. 2019. Play and Learning with KAHOOT: Enhancing Collaboration and Engagement in Grades 9-16 through Digital Games. *Journal of Language and Literacy Education*, 15(1):1-15.