

Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Kahoot Terhadap Kepuasan Mahasiswa

Kadek Hengki Primayana

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia
hengkiprimayana@stahnmpukuturan.ac.id

ARTICLE INFO

Received
2021-02-08

Revised
2021-03-03

Accepted
2021-03-18

ABSTRACT

Online learning has become a model for mainstream learning interactions during the Covid-19 pandemic. Online distance learning is an effective way to tackle learning that allows teachers and students to interact in virtual classrooms that can be accessed anywhere and anytime. One of the learning alternatives that are popularly used today is virtual classes using the Kahoot platform. Learning using the Kahoot platform is very well used to increase student interest in learning. By using the Kahoot platform in online collaborative learning, it is possible to avoid learning alone, each member who is involved in collaborative online can utilize one another's resources and skills, this means that it makes it easier to get information from each member in it, evaluate ideas, monitor the work of one each other.

Keywords: *Online Learning, Kahoot, Student Satisfaction*

Pembelajaran daring menjadi model interaksi belajar mainstream di masa pandemi covid-19. Pembelajaran jarak jauh secara daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi di kelas maya yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Salah satu alternatif pembelajaran yang populer digunakan saat ini adalah kelas maya menggunakan platform Kahoot. Pembelajaran menggunakan platform Kahoot sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. dengan menggunakan platform Kahoot dalam pembelajaran kolaboratif daring memungkinkan terhindarnya belajar sendirian, setiap anggota yang terlibat dalam kolaboratif daring dapat memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu dengan lainnya, ini berarti memudahkan untuk mendapatkan informasi masing-masing anggota didalamnya, mengevaluasi ide-ide, memantau pekerjaan satu sama lain.

Kata Kunci: *Pembelajaran Daring, Kahoot, Kepuasan Mahasiswa*

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



PENDAHULUAN

Di awal tahun 2020 bermunculan virus Covid-19 yang menjadi ancaman pandemi dunia tak terkecuali kemunculan virus ini juga menjadi ancaman bagi masyarakat Indonesia. Dalam rangka menangani penyebaran Covid-19 telah menjadi pandemi, pemerintah Indonesia pun mulai menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau yang disingkat PSBB (Mona, 2020). Pada masa PSBB mengharuskan masyarakat untuk menjaga kesehatan dengan menjaga jarak, selalu memakai masker saat keluar rumah dan rutin menjaga kebersihan tangan dengan cara mencuci kedua tangan menggunakan sabun atau *handsanitizer*.

Begitu pula dengan kegiatan masyarakat lainnya yang sifatnya mengumpulkan massa atau orang banyak, pemerintah khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyarankan untuk meliburkan sekolah-sekolah dan mewajibkan siswa-siswa untuk belajar dari rumah guna mengurangi resiko penyebaran dan penularan dari virus Covid-19. Dalam usaha pembatasan sosial ini pemerintah Indonesia telah membatasi kegiatan di luar rumah diantaranya kegiatan pendidikan dilakukan secara online melalui pembelajaran daring atau online, mulai dari lembaga tingkat sekolah dasar, menengah sampai perguruan tinggi.

Semua sektor merasakan dampak corona. Dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik siswa maupun orangtua siswa yang tidak memiliki *handphone* untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Beberapa

siswa yang tidak memiliki *handphone* melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran pun bersama. Mulai belajar melalui *videocall* yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengapsen melalui *VoiceNote* yang tersedia di WhatsApp. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Sebelumnya tidak ada yang dapat memprediksi munculnya virus Covid-19 yang sekarang ini sedang mewabah. Hal ini menyebabkan kegagalan-kegagalan dari berbagai pihak baik dari pemerintah maupun masyarakat luas dalam menghadapi pandemi Covid-19. Tak terkecuali kegagalan sekolah saat menghadapi wabah yang tiba-tiba muncul membuat banyak pihak sempat kebingungan saat sekolah mendapat intruksi untuk menyelenggarakan proses pembelajaran secara online atau daring guna mencegah dan memutus penyebaran virus Covid-19 agar tak semakin meluas. Berbagai kegagalan muncul dari pihak guru, sekolah, orang tua dan siswa itu sendiri. Bagaimana tidak sekolah yang biasanya diselenggarakan dengan proses tatap muka, kemudian dialihkan dengan metode online daring dan jarak jauh.

Sekolah sebagai unit pendidikan secara otomatis menjadi tempat berkumpul bagi warga secara permanen terkena imbas dari kebijakan agar tidak berkumpul demi pencegahan Covid-19. Menyikapi fenomena serta kebijakan pemerintah tentunya dunia pendidikan mulai berbenah pada pembelajaran online bagi peserta didiknya (Basilaia & Kvavadze, 2020). Dengan dilakukannya

pembelajaran secara daring ini menjadi tantangan bagi semua elemen Pendidikan, baik pada Pendidikan sekolah hingga perguruan tinggi. Dimana tantangan tersebut berupa bagaimana cara jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah telah ditutup. Disinilah peran Guru dan pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran diharuskan melakukan migrasi besar-besaran yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan online atau pendidikan jarak jauh (Bao, 2020).

Teknik pengajaran konvensional cenderung membuat pelajaran membosankan karena suasana proses pembelajaran tidak menarik dan cenderung peserta didik sulit untuk fokus pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran dan pengajaran yang kondusif, menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik di dunia pendidikan dibutuhkan agar maksud dan tujuan pengajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran mudah dicapai. Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan perguruan tinggi harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya menjadikannya dalam proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Guru, dosen dan Pengembang Teknologi Pembelajaran memiliki peran penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Konsep dalam penelitian ini mengacu pada *game based learning* yang merupakan teknik pembelajaran berlandaskan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan

kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan. Pembelajaran berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. Desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *game based learning* atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk menjaga motivasi keberlanjutan belajar.

Pembelajaran daring menjadi model interaksi belajar mainstream di masa pandemi covid-19. Pembelajaran jarak jauh secara daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi di kelas maya yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Salah satu alternatif pembelajaran yang populer digunakan saat ini adalah kelas maya menggunakan platform *Kahoot*. Pembelajaran menggunakan platform *Kahoot* sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. dengan menggunakan platform *Kahoot* dalam pembelajaran kolaboratif daring memungkinkan terhindarnya belajar sendirian, setiap anggota yang terlibat dalam kolaboratif daring dapat memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu dengan lainnya, ini berarti memudahkan untuk mendapatkan informasi masing-masing anggota didalamnya, mengevaluasi ide-ide, memantau pekerjaan satu sama lain.

Sehingga diperlukan adanya suatu pendampingan belajar secara langsung kepada siswa di sekitar rumah, agar tetap dapat memahami materi yang diberikan serta tetap menjamin Pendidikan dapat

terus berjalan secara efektif. Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan motivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional. *Game education* (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

Dewasa ini untuk menciptakan pembelajaran yang menarik membutuhkan media teknologi sebagai perantara interaksi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa (Rusman, 2003). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik, 1986).

METODE PENELITIAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan deskripsi atau gambaran secara objektif tentang suatu keadaan sehingga didesain sebagai *problem solving* terhadap kondisi yang dihadapi sekarang. Maksud dari penelitian ini juga dimaksudkan untuk dapat

memberikan penjelasan tentang pemahaman individual, kelompok secara akurat dalam penggunaan platform *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif. Sesuai dengan tujuan dan maksud dari penelitian ini, maka metoda penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan melakukan percobaan langsung penggunaan platform *Kahoot* pada mahasiswa.

PEMBAHASAN

1.1 Sistem Pembelajaran Daring

Dinamis merupakan sifat zaman yang artinya terus bergerak menuju peradaban yang lebih sempurna. Salah satu indikator berubahnya zaman adalah penggunaan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang kehidupan (Handarini & Wulandari, 2020). Berbagai bidang kehidupan mengalami metamorfosis ke arah pembaruan yang mutlak terjadi, misalnya pendidikan. Pendidikan ibarat wadah untuk membentuk warga negara yang cerdas dan mampu menyelesaikan segala persoalan kehidupan. Pendidikan merupakan sebuah produk yang dihasilkan untuk menggapai cita-cita nasional (Nurgiansah, 2019). Cita-cita nasional negara Indonesia termaktub dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa terlebih negara kita punya visi generasi emas pada 2045 mendatang sebagai perayaan 100 tahun kemerdekaan Indonesia.

Dengan ditiadakannya aktivitas perkuliahan tatap muka maka kuliah online menjadi solusi untuk tetap menjalankan kegiatan belajar-mengajar di

tengah penyebaran virus corona (Purwanti & Krisnadi, 2020). Pembelajaran daring merupakan solusi untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Rachmat & Krisnadi, 2020). Dimasa pandemi ragam alternatif penawaran aplikasi pembelajaran online kian laku (Sherina, 2020). Pembelajaran secara online atau daring (dalam jaringan) dilakukan melalui berbagai aplikasi (Suhada et al., 2020). Beragam pilihan aplikasi untuk perkuliahan daring diantaranya *zoom*, *google classroom*, email, dll. Perubahan kebiasaan perkuliahan ini tidak serta merta tanpa masalah.

Perubahan metode pembelajaran dengan cara klasikal dan tatap muka menjadi metode online mendapatkan berbagai reaksi dari mahasiswa (Kusnayat et al., 2020). Tidak sedikit mahasiswa yang mengeluh dengan pembelajaran online. Selain menambah beban biaya untuk keperluan kuota, mahasiswa pun tidak mendapat keringanan dalam hal pembayaran kuliah. Belum lagi ditambah dengan tugas yang membengkak menjadikan mahasiswa malas untuk sekedar menjalankan kewajibannya dalam mengerjakan tugas perkuliahan. Dengan sistem online diharapkan mahasiswa lebih terbantu untuk memperoleh pengetahuan dan belajar tanpa harus pergi ke kampus (Mulawarman, 2020). Sistem pendidikan jarak jauh menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran tatap muka (Yensy, 2020). Akan tetapi pelaksanaan pendidikan jarak jauh pada masa penyebaran pandemi Covid-19 menimbulkan berbagai persoalan (Ahmad, 2020). Salah satu contoh persoalan tersebut diantaranya baik dosen

maupun mahasiswa masih kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi daring tersebut.

Padahal penggunaan media online atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik agar materi yang disampaikan dapat terserap dengan sempurna (Mustakim, 2020). Sehingga pada masa pandemi ini Proses belajar mengajar harus dilaksanakan dalam jaringan (Satrio et al., 2020). Sistem pembelajaran yang sangat berubah ini membawa dampak besar dalam dunia pendidikan (Simatupang et al., 2020). Hal ini akan menjawab apakah penggunaan teknologi mampu menggantikan peran pengajar atau justru pengajar tidak akan bisa digantikan oleh teknologi secanggih apapun.

Selain itu juga, kesulitan penguasaan dan pemahaman materi disebabkan oleh gangguan pengiriman informasi dosen ke mahasiswa, yang dapat terjadi dari berbagai faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran (Ferdiana, 2020). Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan mampu menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran. Perkuliahan daring mahasiswa memerlukan variasi tersendiri untuk menghilangkan kejenuhan. (Aan Widiyono, 2020). Selain penggunaan media pembelajaran yang menarik, dalam perkuliahan online, kreativitas dosen sangat diperlukan dalam pembelajaran guna menghindari rasa bosan (Hikmat et al., 2020).

Kendala yang paling sering muncul selama pelaksanaan pembelajaran online yaitu paket internet yang tidak dimiliki mahasiswa (Arizona et al., 2020). Wabah ini tidak hanya menyasar bidang

pendidikan tetapi juga menysasar bidang ekonomi sehingga para orang tua dari mahasiswa mengalami kesulitan dalam membeli kuota internet. Selain itu masih banyak dosen yang hanya menyuruh mahasiswa mengumpulkan tugas lewat email misalnya. Kebanyakan tugas seperti ini hanya formalitas saja demi menggugurkan kewajiban mengajar, padahal dosen berperan melakukan review terhadap tulisan-tulisan yang dibuat oleh para mahasiswa (Darmalaksana et al., 2020). Tulisan dari tugas mahasiswa ini harus benar-benar dikoreksi untuk mengukur sejauh mana pemahaman mahasiswa dalam menyerap materi ajar yang disampaikan oleh dosen. Dosen pun harus memiliki kemampuan memilah dan memilih model dan media pembelajaran yang relevan untuk mengatasi kebosanan (T. H. Y. P. Nurgiansah, 2020).

1.2 Penerapan Penggunaan Platform *Kahoot*

Aplikasi *Kahoot* tidak hanya memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Kahoot* pada saat kuis online, 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 computer dengan mengintegrasikan penggunaan media berbasis komputer untuk membantu penyampaian materi ajar (Graham, 2005).

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.

1.3 Efektifitas Penggunaan Platform *Kahoot*

Kahoot dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat evaluasi diantaranya sebagai pretest, posttest, latihan soal, penguatan materi, remedial dan pengayaan. Hingga saat ini telah 70 juta pengguna aktif atau pengajar menggunakan *kahoot* dan 1,6 milyar peserta didik memainkan permainan ini (Fauzan, 2019). Menurut Guardia et al., (2019) *Kahoot* adalah alat gamification untuk melihat kemampuan siswa melalui soal-soal, berupa platform online untuk melakukan tes pilihan ganda. *Kahoot* dapat ditemukan dan diakses melalui alamat website <https://kahoot.com/>

maupun di aplikasi seluler pada android atau iPhone. Kahoot adalah aplikasi permainan yang memungkinkan siswa untuk melaksanakan kuis online di kelas. Satu dari tujuan utama permainan ini adalah untuk memotivasi siswa menjadi pemenang di setiap permainan yang dimainkannya sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan guru dan mendorong siswa untuk mencari materi yang diberikan oleh guru di luar kelas. Aplikasi *Kahoot* adalah game pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Kahoot dirancang untuk diakses di kelas dan lingkungan belajar. Aplikasi *Kahoot* dapat dibuat oleh siapa saja dan tidak terbatas pada usia.

Aplikasi Kahoot merupakan suatu bentuk permainan yang ditawarkan untuk siswa dalam bentuk kuis yang bisa berisi soal-soal pembelajaran. Siswa yang terlibat dalam permainan tidak perlu membuat akun baru, karena dapat diakses langsung melalui browser website yang tersedia di gadget, laptop, atau komputer. Dellos, (2015) menyatakan bahwa terdapat fitur di aplikasi kahoot yang menyediakan empat pilihan ganda. Aplikasi Kahoot juga menjadi alat gamification digital yang digunakan untuk melihat respons siswa melalui kuesioner. Oleh karena itu, berkenaan dengan peningkatan pembelajaran melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadikan siswa sebagai masyarakat digital, yaitu melalui penggunaan elemen gamifikasi khususnya melalui aplikasi Kahoot (Prensky, 2001). Menurut Sutirna, (2018), aplikasi kahoot dalam pembelajaran juga dapat membantu guru untuk mengumpulkan umpan balik informal dari siswa, menilai pemahaman belajar siswa,

dan membuat jajak pendapat tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang terjadi di kelas. Dalam segi kreativitas, kahoot memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjawab pertanyaan tapi juga membuat pertanyaan mereka sendiri.

Keunggulan aplikasi kahoot diantaranya adalah: (1) Menyajikan pilihan jawaban dengan warna warni dan yang terhubung langsung pada smartphone setiap mahasiswa untuk memilih jawaban atas soal-soal yang diberikan. Pilihan jawaban dalam Kahoot diwakilkan dengan gambar dan warna. (2) Setiap soal memiliki batasan waktu untuk menjawabnya, hal ini dapat melatih mahasiswa untuk berpikir cepat dan tepat selama menjawab pertanyaan karena penskoran tidak hanya dilihat dari ketepatan jawaban tetapi juga kecepatan menjawab, selain itu akan meningkatkan fokus siswa terhadap soal yang diberikan. (3) setiap setelah menjawab soal, aplikasi kahoot langsung memperlihatkan siapakan mahasiswa yang menjawab paling cepat dan tepat. Hal tersebut dapat mendorong motivasi siswa untuk menjawab lebih cepat dan tepat. (4) Hasil skor tiap mahasiswa, tersedia pada pilihan menu "reports". Pada menu "reports" telah tersedia analisis jawaban semua mahasiswa per nomor soal, sehingga dosen dengan mudah dapat menganalisis nilai mahasiswa. Menurut Licorish, et al., (2018), melalui umpan balik, siswa dapat mengetahui bagaimana ide dan proses mereka dalam menyelesaikan permasalahan, kemudian siswa dapat menggunakan hasil umpan balik tersebut untuk memikirkan apakah strategi yang mereka gunakan berhasil atau tidak berhasil (5) Fitur kuis di Kahoot

menyediakan banyak pilihan yang tersedia dalam empat pilihan. Kuis tidak hanya dalam bentuk tulisan pertanyaan tetapi dapat dimasukkan gambar, video, dan lagu untuk mendukung daya berpikir siswa memecahkan kuis. (6) Membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dan termotivasi. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Mei et al., (2019) bahwa Kahoot adalah alat pengaktif siswa, sejalan menurut Barrio, et al., (2015); Licorish, et al., (2018); Wang & Lieberoth, (2016); Siegle, (2016), bahwa game edukatif meningkatkan motivasi siswa. (7) Kahoot meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui fitur gamification yang muncul (musik yang menegangkan dan tampilan warna) dan fitur-fitur yang menimbulkan keingintahuan kognitif melalui proses pemecahan masalah dan umpan balik pada waktu yang singkat, oleh karena itu aplikasi kahoot menjadi pilihan pada penelitian ini untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi dan atensi.

Menurut Brooks, et al., (2012) motivasi terkait dengan elemen psikologis yang mendorong perilaku dan pengambilan suatu keputusan. Dornyei & Otto, (1998) menyajikan definisi motivasi yang komprehensif sebagai cara yang dinamis mengubah kumpulan gairah dalam diri seseorang untuk memulai, mengarahkan, mengoordinasikan, memperkuat, mengakhiri, dan mengevaluasi proses kognitif dan motorik di mana keinginan awal dan keinginan dipilih, diprioritaskan, dioperasionalkan, dan berhasil atau tidak berhasil suatu tindakan terjadi. Menurut Mc Donald dalam Emda (2018) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya

afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Maka dapat disimpulkan bahwa jika anak yang memiliki motivasi tinggi akan mempunyai dorongan untuk melakukan kegiatan belajar yang bisa menimbulkan gairah, usaha, dan perasaan semangat untuk belajar. Motivasi adalah dorongan atau perangsang yang membuat seseorang melakukan pekerjaan yang diinginkannya dengan rela tanpa merasa terpaksa sehingga pekerjaan yang dilakukan dapat berjalan dengan baik atau menghasilkan sesuatu yang memuaskan. Motivasi memiliki peranan yang strategis dalam aktivitas belajar.

Motivasi dibagi menjadi lima komponen: intrinsik dan motivasi ekstrinsik, nilai kerja, kepercayaan akan kemampuan, dan harapan untuk sukses (Hsieh, et al., 2016). Motivasi intrinsik dipicu oleh kebutuhan manusia untuk penguasaan, rasa ingin tahu, dan mengatasi tantangan. Motivasi intrinsik mengacu pada keinginan batin untuk terlibat dalam tugas karena minat, tantangan atau hiburan. Motivasi ekstrinsik relevan dengan elemen yang tidak terkait dengan nilai kerja seperti hadiah, nilai, "kinerja dan kompetisi atau evaluasi oleh orang lain". Nilai tugas adalah persepsi dan nilai tugas oleh peserta didik dan apakah itu bermanfaat bagi mereka atau tidak. Motivasi ekstrinsik merujuk pada perilaku yang didorong oleh imbalan eksternal, seperti nilai yang lebih tinggi, pengaruh sosial, dan lain-lain. Namun, kedua rangsangan signifikan selama memainkan Game (Park, 2012; Cheong, et al., 2013; Kong,

et al., 2012). Malinovski, et al., (2014) memberikan contoh faktor motivasi intrinsik dan ekstrinsik, signifikan terkait dengan pengalaman siswa dalam lingkungan belajar yang berbeda, yang menunjukkan pentingnya motivasi selama proses pendidikan. Motivasi siswa dapat didorong secara intrinsik atau ekstrinsik, sementara keduanya bisa lebih efektif dan bertahan daripada yang lain dalam situasi yang berbeda (Filsecker & Hickey, 2014). Keterlibatan yang penuh usaha adalah kontributor utama kesuksesan dan prestasi. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Kahoot menyajikan pilihan jawaban dengan warna warni dan yang terhubung langsung pada smartphone setiap mahasiswa untuk memilih jawaban atas soal-soal yang diberikan. Selain itu, kahoot meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui fitur gamification yang muncul (musik yang menegangkan dan tampilan warna) dan fitur-fitur yang menimbulkan keingintahuan kognitif. Sesuai yang dikemukakan oleh Demirebilek & Tamer (2010), game komputer menyediakan lingkungan yang menyenangkan dan menghibur secara virtual, dan memiliki karakteristik menarik minat dan menyenangkan, permainan komputer merangsang minat dan menciptakan rasa kesenangan belajar dan berpotensi digunakan untuk tujuan pendidikan sebagai strategi baru (Prensky, 2001; Tüzün, et al., 2009; Grimley et al., 2011). Melalui aplikasi Kahoot dalam pembelajaran akan menggerakkan seluruh daya psikis yang ada dalam diri siswa

sehingga memberikan dorongan minat untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

Selain itu, aplikasi Kahoot menyediakan berbagai bentuk jenis pertanyaan, diantaranya pilihan ganda, benar salah, essay dan puzzle. Bentuk soal yang tidak monoton akan membuat mahasiswa lebih termotivasi dalam mengerjakan soal-soal evaluasi dibandingkan mahasiswa hanya mengerjakan satu jenis pertanyaan pada setiap tes-tes yang diberikan. Kondisi tersebut menciptakan keberagaman dan tingkat variasi yang lebih tinggi mencegah mahasiswa mengalami kebosanan saat menghadapi tes. Berdasarkan hasil observasi, saat mahasiswa menjawab soal-soal yang variatif mahasiswa menunjukkan sikap bersemangat dalam mengoperasikan jawaban mereka. Selain itu, keberagaman jenis pertanyaan juga dapat menelusuri pemahaman mahasiswa terhadap penguasaan konsep materi. Pada aplikasi kahoot juga terdapat pilihan mode "classic" atau "team mode" serta beberapa pengaturan permainan. Mode "classic" digunakan untuk permainan satu lawan satu antar peserta didik, sedangkan "team mode" digunakan untuk bermain secara berkelompok. Pendidik bebas untuk menentukan mode yang akan dijalankan. Mode "classic" cocok digunakan ketika masing-masing peserta didik mempunyai perangkat untuk mengakses kahoot. Namun apabila kondisi tersebut tidak memungkinkan, maka "team mode" merupakan pilihan yang lebih tepat. Berbagai macam mode yang ditawarkan dari aplikasi kahoot membuat mahasiswa bisa memilih cara menikmati keseruan dalam kegiatan evaluasi, sehingga mahasiswa merasa lebih menikmati

karena seperti sedang memainkan sebuah games bukan seperti melakukan tes yang seringkali membuat mahasiswa stress.

Berdasarkan data hasil perhitungan dapat dilihat bahwa rerata persentasi keefektivan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi terhadap variable atensi sebesar 80,6% dan berada pada kategori sangat efektif. Dalam aplikasi kahoot, setiap soal memiliki batasan waktu untuk menjawabnya, hal ini dapat melatih mahasiswa untuk berpikir cepat dan tepat selama menjawab pertanyaan karena penskoran tidak hanya dilihat dari ketepatan jawaban tetapi juga kecepatan menjawab, selain itu akan meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap soal yang diberikan. Menurut William James (2007) Esensi dari atensi adalah vokalisasi, kesadaran dan konsentrasi. Atensi sebagai pemusatan pikiran, dalam bentuk yang jelas dan tajam, terhadap salah satu dari beberapa objek yang simultan atau dari rentetan pemikiran. Mahasiswa juga akan terlatih berpikir kritis dan memiliki kemampuan problem solving yang baik dalam menjawab soal dengan memperhatikan ketepatan dan kecepatan.

PENUTUP

Sekolah sebagai unit pendidikan secara otomatis menjadi tempat berkumpul bagi warga secara permanen terkena imbas dari kebijakan agar tidak berkumpul demi pencegahan Covid-19. Menyikapi fenomena serta kebijakan pemerintah tentunya dunia pendidikan mulai berbenah pada pembelajaran online bagi peserta didiknya (Basilaia & Kvavadze, 2020). Dengan dilakukannya pembelajaran secara daring ini menjadi tantangan bagi semua elemen Pendidikan,

baik pada Pendidikan sekolah hingga perguruan tinggi. Dimana tantangan tersebut berupa bagaimana cara jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah telah ditutup. Disinilah peran Guru dan pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran diharuskan melakukan migrasi besar-besaran yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan online atau pendidikan jarak jauh.

Pembelajaran daring menjadi model interaksi belajar mainstream di masa pandemi covid-19. Pembelajaran jarak jauh secara daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi di kelas maya yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Salah satu alternatif pembelajaran yang populer digunakan saat ini adalah kelas maya menggunakan platform *Kahoot*. Pembelajaran menggunakan platform *Kahoot* sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. dengan menggunakan platform *Kahoot* dalam pembelajaran kolaboratif daring memungkinkan terhindarnya belajar sendirian, setiap anggota yang terlibat dalam kolaboratif daring dapat memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu dengan lainnya, ini berarti memudahkan untuk mendapatkan informasi masing-masing anggota didalamnya, mengevaluasi ide-ide, memantau pekerjaan satu sama lain.

DAFTAR PUSTAKA

Brooks, R., Brooks, S., & Goldstein, S. (2012). *The Power of Mindsets; Nurturing Student Engagement, Motivation, and Resilience in*

- Students. In Handbook of Research on Student Engagement (pp. 541–562).
- Correia, M. & Santos, R. 2017. Game based learning: the use of kahoot in teacher education. International Symposium on Komputer in Education (SIIE)
- Dwiyogo, D.W. 2018. Pembelajaran Berbasis Blended Learning. Depok: Rajawali Press.
- Fraenkel & Wallen. (2012). How to Design and Evaluate research in education. New York: Mc Graw Hill.
- Gibson, P. F., & Smith, S. (2018). Digital Literacies: Preparing Pupils and Students For Their Information Journey in The Twenty-First Century. Information and Learning Science, 119(12), 733–742.
- Grimley, M., Green, R., Nilsen, T., David, T., & Tomes, R. (2011). Using Computer Games For Instruction: The Student Experience. Active Learning in Higner Education, 12(1), 45–56.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung. Alfabeta
- Solso, R. L., Maclin, O. H., & Maclin, M. K. (2008). Psikologi Kognitif. Jakarta: Erlangga.
- Ventura, M., Shute, V., & Zhao, W. (2013). The Relationship Between Video Game Use and a Performance-Based Measure of Persistence. Computers and Education, 60(1), 52–58.
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The Effect of Points and Audio on Concentration, Engagement, Enjoyment, Learning, Motivation and Classroom dynamics Using Kahoot! In Proceedings from the 10th European Conference on Games Based Learning, 738. UK: Academic Conferences International Limited.
- Payuyasa, I.N. and Primayana, K.H., 2020. Meningkatkan Mutu Pendidikan Karakter Melalui Film “Sokola Rimba”. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 6(2), pp.189-200.
- Gunawan, I.G.D., Suda, I.K. and Primayana, K.H., 2020. Webinar Sebagai Sumber Belajar di Tengah Pandemi COVID-19. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(2), pp.127-132.
- Primayana, K.H., Dewi, P.Y.A. and Gunawan, I.G.D., 2020. Pengaruh project based outdoor learning activity menggunakan media audiovisual terhadap perilaku belajar anak di paud. *Pratama widya: jurnal pendidikan anak usia dini*, 5(2), pp.135-146.
- Sastrawan, K.B. and Primayana, K.H., 2020. Urgensi Pendidikan Humanisme Dalam Bingkai A Whole Person. *Haridracarya: Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 1(1), pp.1-11.
- Pomalato, S.W.D., La Ili, B.A.N., Fadhilaturrehmi, A.T.H. and Primayana, K.H., 2020. Student Error Analysis in Solving Mathematical Problems. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), pp.5183-5187.