

Persepsi Mahasiswa terhadap Pemberian Kuis Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung: Sebuah Studi Kualitatif

Lulu Rafika Putri¹, Oktadoni Saputra², Sofyan Musyabiq Wijaya³

¹Fakultas Kedokteran Universitas Lampung

^{2,3}Bagian Anak dan Ilmu Gizi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lampung

Abstrak

Kondisi pandemi COVID-19 mempengaruhi banyak aspek dalam dunia pendidikan, salah satunya peningkatan penggunaan media elektronik atau digital sebagai sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik menjadi hal yang penting untuk mendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi mahasiswa terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung: Sebuah Studi Kualitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan pertama, kedua, ketiga dan keempat dengan masing-masing enam informan dari tiap angkatan dengan kriteria yaitu jenis kelamin dan indeks prestasi kumulatif serta empat dosen. Pengambilan data menggunakan teknik *Focus Group Discussion* (FGD) dengan mahasiswa dan *in-depth interview* dengan dosen. Setelah didapatkan data penelitian, data dianalisis dengan cara analisis tematik. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah terdapat beragam persepsi dari mahasiswa mengenai pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran. Persepsi yang diperoleh terkait kelebihan, kekurangan dan efektivitas pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Kuis interaktif, persepsi, proses pembelajaran

Student's Perceptions Of Interactive Quiz Providing In The Learning Process In Medical Education Of Lampung University: A Qualitative Study

Abstract

The condition of the COVID-19 pandemic affects many aspects of education, one of which is the increased use of electronic or digital media as a means that can support the learning process. The selection of appropriate and interesting teaching and learning media is important to support the learning process. This study aims to explore student perceptions of the provision of interactive quizzes in the learning process for students of the University of Lampung Medical Education Study Program: A Qualitative Study. This study used a qualitative research design with a phenomenological approach. The informants in this study were first, second, third, and fourth year students with six informants who met the criteria of gender and Grade Point Average (GPA), as well as four lecturers. Data were collected through Focus Group Discussion (FGD) with medical students and in-depth interviews with lecturers. Data were analyzed using thematic analysis. The results obtained from this study are that there are various perceptions from students regarding the provision of interactive quizzes in the learning process. The perceptions obtained are related to the advantages, disadvantages and effectiveness of interactive quizzes in the learning process.

Keywords: Interactive quiz, learning process, perceptions

Korespondensi: Lulu Rafika Putri, alamat Jl. Raya Margodadi, Pringsewu, Lampung, HP 082278053579, email lulurafika01@gmail.com

Pendahuluan

Dalam usaha menekan penyebaran Covid-19, pemerintah mengambil kebijakan untuk membatasi aktivitas yang melibatkan interaksi banyak orang dan menutup tempat umum seperti kampus, sekolah, kantor, dan pusat perbelanjaan. Hal ini berdampak pada peningkatan penggunaan media elektronik atau media digital sebagai sarana berkomunikasi dan berinteraksi. Menurut Kementerian

Komunikasi dan Informatika, penggunaan internet setelah adanya pembatasan sosial, menunjukkan peningkatan sebesar 40%. Pemilihan media pembelajaran digital dikatakan dapat mempengaruhi stimulasi motorik halus peserta didik¹. Hal ini menuntut kreatifitas pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran di era pandemic dan bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman

belajar pada diri siswa itu sendiri dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, pemilihan media pengajaran dan pembelajaran yang tepat merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Diantara berbagai jenis media pembelajaran digital yang ditawarkan, *Kahoot* dan *Quizizz* adalah *platform* kuis online yang bisa menjadi pilihan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan². *Kahoot* adalah *e-learning tool* yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif belajar, membantu menyediakan dukungan metakognisi, dan meningkatkan motivasi belajar para pengguna.³ Media evaluasi pembelajaran ini dianggap menarik dan dapat membuat suasana proses pembelajaran dan penilaian lebih interaktif dan tidak terkesan membosankan dibandingkan evaluasi menggunakan metode konvensional⁴.

Penelitian yang dilakukan oleh Ismail dan Mohammad pada tahun 2017 yang berjudul, "*Kahoot!: a promising tool for formative assessment in medical education*" menunjukkan bahwa peserta didik setuju bahwa belajar menggunakan *Kahoot* sebagai hal yang menyenangkan, platform yang efektif untuk umpan balik formatif, dan dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Huseyin Bicen pada tahun 2018 yang berjudul, "*Perceptions of student for gamification approach: Kahoot as a case study*" menunjukkan metode gamifikasi dapat membuat peserta didik belajar dengan lebih mudah dengan cara yang menyenangkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan kognitif seperti, berpikir dan memecahkan masalah, dan membuat peserta didik menjadi lebih ambisius dan termotivasi untuk belajar.⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Grace pada tahun 2018 yang berjudul, "*Kahoot!: bring the fun into the classroom*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat digunakan untuk meninjau ulang materi pelajaran, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini tercermin dari antusiasme peserta didik selama mengikuti kuis.⁷

Hasil studi pendahuluan oleh peneliti menunjukkan terdapat kelebihan dan

kekurangan dalam pemberian kuis interaktif seperti media evaluasi yang menyenangkan, memiliki fitur yang menarik, dan dapat menilai sejauh mana pemahaman peserta didik akan materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Namun, dalam pemanfaatan kuis interaktif tersebut nampaknya baik pendidik maupun peserta didik masih mengalami kendala berupa biaya akses internet, sinyal atau koneksi jaringan internet yang kurang stabil, dan kemampuan menggunakan platform kuis interaktif yang masih kurang.⁸

Di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung sendiri sudah ada beberapa pendidik yang menerapkan kuis interaktif ini, namun belum ada penelitian yang menggali persepsi mahasiswa mengenai pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung Pada Proses Pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang persepsi mahasiswa terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung sebuah studi kualitatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi (mengetahui fenomena yang terjadi secara alamiah dan mengembangkan pemahaman atau menjelaskan arti dari suatu peristiwa yang dialami seseorang atau kelompok)⁹. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung pada bulan November 2021 - Juni 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tahap sarjana angkatan 2018, 2019, 2020, 2021 dan dosen aktif tetap di Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung. Teknik pengambilan informan pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*¹⁰. Mahasiswa dibagi menjadi 4 kelompok berdasarkan tahun angkatan dan dalam 1 kelompok terdiri dari 6 orang. Kelompok pertama adalah mahasiswa angkatan 2018, kelompok kedua adalah mahasiswa angkatan 2019, kelompok ketiga adalah mahasiswa angkatan 2020, dan kelompok keempat adalah mahasiswa angkatan

2021. Informan dari dosen berjumlah 4 orang dengan kriteria yaitu dosen yang pernah memberikan penilaian dengan kuis interaktif dan bersedia menjadi informan penelitian. Jumlah informan dari mahasiswa sebanyak 24 mahasiswa dan jumlah informan dari dosen sebanyak 4 orang. Total informan dalam penelitian ini adalah 28 orang.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diambil langsung melalui *Focus Group Discussion (FGD)* dan *In-Depth Interview*. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti berperan sebagai moderator atau *interviewer*. Peneliti menggunakan *zoom meeting*, buku catatan serta *informed consent* sebagai alat bukti pengumpulan data. Instrumen pertanyaan yang akan diajukan dalam kegiatan FGD dan *In Depth Interview* disusun berdasarkan informasi

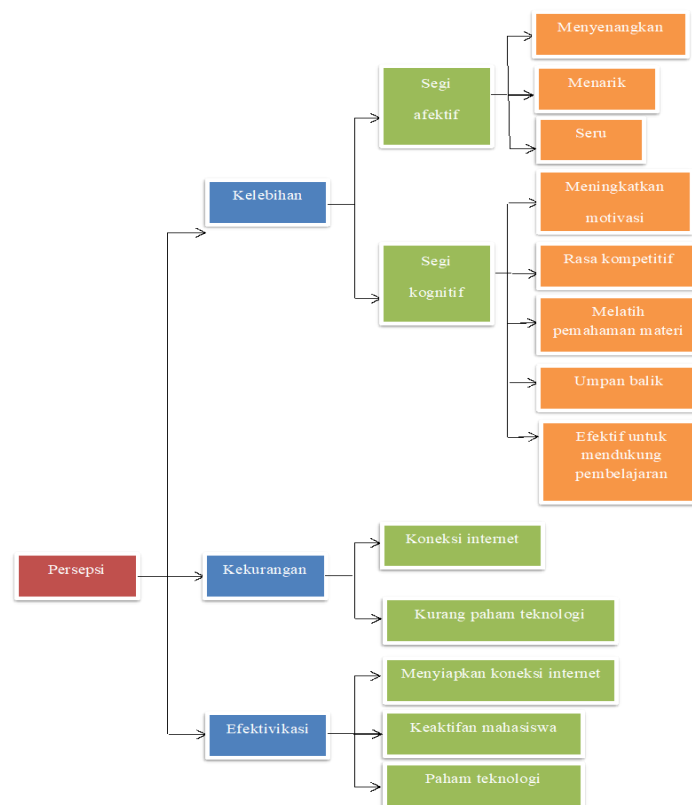
yang telah didapatkan dari berbagai literatur yang sesuai dan hasil diskusi dengan dosen pembimbing penelitian.

Sebelum data diolah dan dilakukan analisis, peneliti melakukan serangkaian tahapan dalam penelitian untuk dapat mengumpulkan data, tahapan pengumpulan data penelitian diantaranya tahap pra-lapangan, tahap proses lapangan, dan tahap pelaporan. Setelah melakukan tahapan tersebut, peneliti dapat melakukan tahapan analisis data, terdapat tiga langkah analisis data kualitatif yaitu: 1) Persiapan dan Pengorganisasian Data; 2) Reduksi Data; 3) Penyajian Data. Untuk uji keabsahan data yang penulis gunakan adalah uji kredibilitas melalui teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Uji transferabilitas, Uji Dependabilitas dan Uji Konfirmabilitas.¹¹

Hasil

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan november 2022 hingga desember 2022. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah terdapat beragam persepsi dari mahasiswa mengenai pemberian kuis interaktif dalam

proses pembelajaran. Persepsi yang diperoleh terkait kelebihan, kekurangan dan efektivitas pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Hasil Wawancara dan *In-depth Interview*

Pembahasan

Berdasarkan wawancara dan *in-depth interview* yang telah dilakukan pada penelitian ini. Diketahui bahwa kuis interaktif dalam proses pembelajaran telah terlaksana di Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung mendapatkan berbagai persepsi terkait dengan kelebihan, kekurangan, dan efektifitasnya dalam proses pembelajaran. Pada segi kelebihan, terdapat persepsi positif yaitu fitur yang menarik, menyenangkan, melatih pemahaman, meningkatkan motivasi, timbul rasa kompetitif, adanya umpan balik (*feedback*) dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut pendapat mahasiswa dan dosen, dengan adanya pemberian kuis interaktif ini membuat pelaksanaan kuis dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hasil dari triangulasi didapatkan bahwa selain tampilan yang lebih menarik, kuis interaktif ini juga merupakan bentuk dari penerapan digitalisasi pada jenjang Pendidikan tinggi. Pembelajaran yang terkesan monoton dan membosankan karena disajikan hanya dengan metode lama atau tradisional yang hanya mencukupi satu gaya belajar saja menambah persoalan dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya media interaktif dimaksudkan untuk mengatasi berbagai masalah dalam belajar. Fungsi stimulasi yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan perangkat yang modern tersajinya gambar atau visual, audio, dan praktik-praktik sesuai perintah dapat mencakup seluruh gaya belajar siswa. Perubahan dalam praktik Pendidikan dan pengembangan teknologi telah menyebabkan peningkatan penggunaan alat pembelajaran berbasis digital pada pendidikan tinggi.¹² *Kahoot* membantu memperkenalkan, mengulas, dan mempertahankan pengetahuan dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan menarik baik bagi tenaga pengajar maupun peserta didik, di kelas maupun sebagai pekerjaan rumah. Misi *Kahoot* adalah membuat belajar menjadi luar biasa dalam berbagai konteks.¹³ Menurut pendapat mahasiswa dan dosen, dengan adanya pemberian kuis interaktif ini

membuat pelaksanaan kuis dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Hasil dari triangulasi, didapatkan bahwa dengan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan penyampaian materi yang mudah dipahami, hal tersebut dapat membuat pembelajaran yang lebih efektif, sehingga dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pendidikan. Selaras dengan penelitian sebelumnya, *Quizizz* dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Sedangkan dalam penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* memiliki pengaruh dalam menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menarik sehingga memotivasi dalam kinerja akademik dan hasilnya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap nilai ulangan.¹⁴

Menurut pendapat mahasiswa dan dosen, adanya pemberian kuis interaktif ini dapat meningkatkan motivasi. Hasil dari triangulasi didapatkan bahwa tampilan atau berbagai fitur yang ada dalam kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dalam penelitian lain yang menyatakan bahwa penerapan *gamification method* pada proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dan ambisi untuk sukses.⁶

Menurut pendapat mahasiswa dan dosen, dengan adanya pemberian kuis interaktif ini dapat menimbulkan rasa kompetitif antar mahasiswa. Hasil dari triangulasi didapatkan bahwa adanya fitur papan skor menimbulkan rasa kompetitif antar mahasiswa, mereka berlomba-lomba untuk menduduki peringkat teratas. Hal ini didukung oleh penelitian mengenai *Quizizz* juga telah dilakukan oleh Mei *et al.*, (2018) bahwa dengan menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan dan mendorong peserta didik untuk bersaing dengan teman sekelas selama proses pembelajaran. Saling berkompetisi untuk mendapatkan skor tertinggi dan tercepat untuk menjadi pemenang.^{11,15}

Mahasiswa berpendapat bahwa dengan adanya kuis interaktif ini dapat membantu untuk melatih pemahaman materi yang telah disampaikan. Hasil dari triangulasi, Dosen berpendapat bahwa mahasiswa dapat melatih pemahaman materi yang sudah diberikan. Interaktif di sini seperti yang dijelaskan oleh Sanjaya bahwa prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Hal tersebut dapat dijadikan alternatif oleh para pendidik untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran.¹⁶

Menurut pendapat mahasiswa dan dosen, dengan adanya pemberian kuis interaktif ini dapat menjadi umpan balik atau evaluasi bagi kedua belah pihak. Hasil dari triangulasi, Dosen berpendapat bahwa segala bentuk penilaian ditujukan untuk melihat tingkat kemampuan pemahaman mahasiswa dan bagi mahasiswa pemberian kuis interaktif ini juga dapat membantu meningkatkan pemahaman materi yang mereka terima. Dalam pembelajaran terkadang pendidik membutuhkan feedback yang cepat untuk memperbaiki pembelajaran dalam mengurangi ketidakpahaman terhadap materi yang disampaikan, Interaktif sendiri merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, Namun makna interaktif yang dimaksud ialah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang di input oleh pengguna yang mendapat respon oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat dipergunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respons balik terhadap pengguna dari apa yang telah di input ke media tersebut.¹⁷ Kuis interaktif berupa *Kahoot* dan *Quizizz* menghadirkan game yang dapat menjadi solusi yang tepat karena dapat menyediakan feedback yang tepat dan

kontekstual.¹⁸ Dengan adanya game siswa dapat termotivasi akan reward yang diberikan. Karena game dibuat dengan multilevel maka pemain tidak dapat menaiki level yang lebih tinggi sebelum ia dapat menyelesaikan permainan di level yang ada, dengan demikian pendidik dapat mengidentifikasi sejauh mana siswa dapat menerima materi.

Menurut pendapat mahasiswa dan dosen dengan adanya pemberian kuis interaktif ini dapat efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil dari triangulasi, dosen berpendapat bahwa adanya kuis ataupun penilaian ini berpengaruh terhadap kesiapan mahasiswa dan terlaksanakannya pembelajaran dengan baik. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memungkinkan peserta didiknya untuk belajar lebih mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara optimal. Efektivitas berfokus pada hasil program yang dinilai efektif dalam memenuhi indikator tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dan tingkat efektivitas dapat ditentukan oleh integrasi antara sasaran kegiatan dengan standar proses kegiatan secara menyeluruh, serta kemampuan kegiatan dalam beradaptasi terhadap lingkungan sekitar.¹⁹ Dengan itu proses pembelajaran yang efektif dapat tercapai apabila beberapa indikator seperti sesuai dengan sikap kemauan anak terhadap belajar, kesiapan pada personal peserta didik dan pendidik terhadap pembelajaran sesuai dengan suatu mutu materi yang akan disampaikan. Pembelajaran dikatakan efektif jika dalam proses belajar mengajar pembelajaran dilaksanakan secara komunikatif, tepat sasaran, dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Dimana pembelajaran yang komunikatif ini akan berdampak pada pengelolaan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, respon pembelajaran, dan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran. Dengan hal tersebut pembelajaran yang efektif menjadi proses perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dari hasil pembelajaran, hasil pengalaman dan dari lingkungannya.

Pada segi kekurangan, Menurut pendapat mahasiswa dan dosen, koneksi internet yang buruk saat pelaksanaan kuis

interaktif dapat mempersulit kedua belah pihak. Hasil dari triangulasi dengan dosen didapatkan bahwa pelaksanaan pemberian kuis interaktif seringkali didapati mahasiswa yang mengalami koneksi internet yang buruk. Internet merupakan teknologi masa kini yang mempunyai peran sangat penting di era globalisasi. Internet bagaikan sebuah perpustakaan dunia yang bisa kita akses dengan mudah segala kebutuhan yang kita perlukan. Internet mempunyai jaringan data yang mendunia seseorang bisa mengakses dengan bebas didalam internet sesuai kehendaknya. Bahkan hampir semua orang mengatakan bahwa internet merupakan dunia baru yang didalamnya meliputi dari mulai dunia ekonomi, politik, pendidikan, dan lainnya. Khususnya didalam dunia pendidikan internet memberikan suatu akses data yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mencari bahan perkuliahan. Salah satu media yang dapat digunakan di internet adalah situs web atau lebih populer dengan istilah *website*. Situs *web* atau *website* merupakan sebutan bagi sekelompok halaman web (*web page*) yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain atau subdomain pada *World Wide Web* (WWW) di internet.²¹ *Website* merupakan suatu tempat yang dapat dikunjungi oleh siapa pun di dunia ini setiap saat untuk menelusuri tentang berbagai informasi. Hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa peserta didik menghadapi kesulitan dalam akses jaringan internet karena tempat tinggalnya berada di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal. Kalaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan tersebut tidak stabil, hal ini karena letak geografisnya masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini menjadi permasalahan yang sering terjadi pada pengajar serta peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring, sehingga pelaksanaan sistemnya masih kurang efektif.²²

Menurut pendapat mahasiswa dan dosen, baik mahasiswa ataupun dosen tidak semua paham akan penggunaan atau pengaplikasian dari media digital ini (tidak paham teknologi). Hasil dari triangulasi, dosen berpendapat bahwa tidak semua dosen paham akan teknologi. Kendala yang menghambat implementasi penggunaan TIK sebagai media

penunjang pembelajaran yaitu kurangnya pelatihan bidang TIK bagi guru. Pada praktik kegiatan belajar mengajar saat ini, masih banyak para guru yang belum memanfaatkan media maupun teknologi dalam mengajar.²³ Padahal untuk era saat ini para peserta didik cenderung kurang antusias untuk mengikuti kegiatan belajar dengan sistem klasik. Persoalan selanjutnya adalah ditemukan sampai saat ini terkait integrasi TIK adalah masih banyak lembaga yang kurang mengoptimalkan TIK dalam kegiatan belajar mengajar dan hanya mementingkan aspek kognitif saja.

Menurut Bastudin, rendahnya penguasaan teknologi informasi oleh guru disebabkan oleh beberapa hal yaitu keterbatasan sarana pendukung komputer, laptop dan proyektor, pengetahuan yang terbatas tentang teknologi informasi, adanya ketakutan dampak negatif penggunaan internet, kurangnya waktu, kesempatan dan pelatihan.²⁴ Selain itu, lembaga kurang memandang persoalan media sebagai pendukung pembelajaran. Kurang optimal dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK dapat dilihat dari minimnya dukungan kebijakan dari pimpinan lembaga. Sebagaimana pendapat Safiah (2017) menyatakan bahwa, kemampuan guru menggunakan media pembelajaran berbasis TIK dirasa masih kurang dan membutuhkan banyak bimbingan dan pendampingan dalam memanfaatkan TIK sebagai alat bantu mengajar.²⁵

Pada segi efektifitas, usaha untuk mengaktifkan pelaksanaan kuis interaktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menyiapkan koneksi internet dengan baik. Mahasiswa berpendapat bahwa koneksi internet menjadi kunci utama berjalannya kuis interaktif. Hasil dari triangulasi dosen berpendapat bahwa koneksi internet penting untuk keberlangsungan pelaksanaan kuis interaktif. Selaras dengan penelitian sebelumnya, koneksi internet adalah salah satu penunjang kuat dalam proses pembelajaran.²⁶ Mahasiswa berpendapat bahwa pelaksanaan kuis interaktif akan berjalan dengan baik dan efektif dengan adanya keaktifan mahasiswa. Hasil dari triangulasi dengan dosen berpendapat bahwa Dosen berpendapat bahwa

mahasiswa harus aktif dalam mengikuti suatu pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selaras dengan penelitian Hemialti (2016), keaktifan belajar yaitu pembelajaran yang bertujuan mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik yang sesuai karakteristiknya, sehingga dapat belajar yang diinginkan.²⁷

Artinya dalam belajar mengajar siswa berperan secara aktif dan sebagai pusat dalam pembelajaran secara optimal. Selain itu guru juga mampu mengetahui dampak keaktifan dalam pembelajaran yaitu pemahaman materi dan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini juga didukung dalam penelitian Kezia (2020) pemahaman keaktifan belajar dapat diketahui melalui hasil belajar siswa pada saat evaluasi maupun tes tulis yang dilaksanakan.²⁸ Memberikan cara belajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, dan menyediakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa. Hal ini akan mendorong motivasi dalam diri masing-masing siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.²⁹

Mahasiswa berpendapat bahwa generasi milenial haruslah paham akan teknologi dan mengikuti perkembangan zaman. Hasil dari triangulasi dengan dosen berpendapat bahwa pengaplikasian kuis interaktif untuk generasi milenial dapat menjadi pilihan untuk media evaluasi yang menyenangkan. Salah satu cara meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan memberikan unsur rangsangan agar mahasiswa termotivasi dalam belajar, salah satunya melalui sistem evaluasi yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat merangsang pola pikir kritis. Selain itu, dosen harus dapat menciptakan sistem evaluasi yang memanfaatkan teknologi informasi karena dapat membangkitkan motivasi dan atensi peserta didik sehingga meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Febrialismanto (2020) bahwa guru semestinya paham TIK dan dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran.³⁰ Hal tersebut juga dijelaskan oleh Mei *et al.*, (2019) bahwa perubahan dalam praktik pendidikan dan pengembangan

teknologi telah menyebabkan peningkatan penggunaan alat pembelajaran berbasis digital pada pendidikan tinggi.¹² Menurut Guardia *et al.*, (2019) bahwa perlu adanya sistem evaluasi partisipatif yang dengan metode penilaian tingkat tinggi dan dapat menghasilkan partisipasi siswa menjadi lebih besar sehingga siswa lebih berdaya dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.³¹

Pendidik perlu memiliki sebuah kompetensi yang mumpuni serta mengikuti berbagai perkembangan yang muncul dalam aspek penyajian materi menggunakan media digital kepada peserta didik, agar terjadinya suatu efektivitas pembelajaran yang ditandai dari adanya pemahaman atau penguasaan materi pada peserta didik, dalam kata lain terjadinya ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu, isi pesan pada media tersebut hendaknya juga merupakan suatu hal yang baru dan atraktif, misalnya dari segi warna maupun desainnya. Semakin atraktif bentuk dan isi media, semakin besar pula keinginan siswa untuk lebih jauh mengetahui apa yang ingin disampaikan guru atau bahkan timbul keinginan untuk berinteraksi dengan media tersebut. Dengan digunakannya media dalam suatu proses pembelajaran, hal ini dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan positif terhadap peserta didik serta dapat memunculkan pengaruh psikologis berupa motivasi belajar. Salah satu fungsi media pembelajaran yakni sebagai alternatif penyampaian pesan pembelajaran agar menjadi lebih konkrit, sehingga hal tersebut dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar, hal ini sejalan dengan pendapat Karo & Rohani (2018), yang mengemukakan bahwa media berperan sebagai alat atau sarana penyampai bahan serta pesan pelajaran dari guru kepada anak didik.³² Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian mahasiswa serta menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya, pengajar merupakan faktor dominan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Karena itu, perlu ditingkatkan kemampuannya dalam mengelola kegiatan pembelajaran termasuk penilaiannya. Universitas juga perlu memberikan pelatihan

lebih lanjut untuk meningkatkan keterampilan mengajar online para akademisi untuk memastikan pelajarannya disampaikan lebih efektif.³³ Namun dalam hal ini, pendidik perlu memiliki kemampuan yang mumpuni agar penggunaan teknologi sebagai penunjang pembelajaran dapat terimplementasikan secara tepat guna. Berdasarkan pendapat Tekege (2017), yang mengemukakan bahwa seberapa canggih teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, seorang pendidik tetap berpihak sebagai peran sentral serta fasilitator pembelajaran.³⁴

Simpulan

Dari berbagai keunggulan yang diberikan kuis interaktif juga tak luput dari kendala yang dapat terjadi dalam proses pelaksanaannya. Baik *kahoot* atau *quizizz*, pelaksanaannya sangat bergantung pada koneksi internet, jika terjadi gangguan sinyal, eror pada device, atau pemadaman listrik itu akan menjadi kendala dalam pelaksanaan kuis. Kurangnya pemahaman sebagian orang terkait penggunaan atau pengaplikasian terhadap kuis interaktif yang menggunakan gawai juga dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan kuis interaktif. Maka dari itu dibutuhkan efektifitas pelaksanaan kuis interaktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menyiapkan koneksi internet yang baik dengan mencari tempat atau wilayah yang koneksi internetnya baik atau menyiapkan paket data internet pribadi, keaktifan mahasiswa juga sangat diperlukan dalam sebuah proses pembelajaran, dan baik mahasiswa maupun pendidik belajar untuk paham akan teknologi sebagai pengaplikasian dari kemajuan perkembangan zaman di era digital.

Daftar Pustaka

1. Nobre JNP, Vinolas B, Santos JN, et al., 2020. Quality of interactive media use in early childhood and child development: a multicriteria analysis. *Journal de Pediatria*: 310–317.
2. Suharsono & Agus. 2020. Penggunaan aplikasi quizizz dalam pelatihan dasar CPNS KEMENKEU generasi milenial. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kepribadian*. 11(1): 60-66.
3. (Bicen H & Kocakoyun S. 2018. Determination of university students most preferred mobile application for gamification. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 9(2): 18-23.
4. Irwan I, Luthfi F, Walid A. 2019. Efektifitas penggunaan Kahoot! Untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*. 8(1): 99-100.
5. Ismail MAA, Mohammad JAM. 2017. Kahoot: a promising tool for formative assessment in Medical Education. *Education in Medicion Journal*. 9(2): 19-24
6. Bicen H & Kocakoyun S. 2018. Determination of university students most preferred mobile application for gamification. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 9(2): 18-23.
7. Grace NCS. 2018. Kahoot: bring the fun into the classroom. *Indonesian Journal of Informatics Education*. 2(2): 127-134.
8. Hasanah A, Lestari AS, Rahman AY, Danii YI. 2020. Analisis aktifitas belajar daring mahasiswa pada pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan*. 1(1): 102- 105
9. Henik I, Indarto AS, Tustika D. 2014. Persepsi mahasiswa tentang media pembelajaran e-learning students perception: e-learning in obstetrics departement. *Jurnal Ilmu Kebidanan*. 11(2): 57-60
10. Ismail MAA, Mohammad JAM. 2017. Kahoot: a promising tool for formative assessment in Medical Education. *Education in Medicion Journal*. 9(2): 19-24
11. Sugiyono. 2016. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: alfabeta
12. Mei XY, Aas E, & Medgard M. 2019. Teachers' use of digital learning tool for teaching in higher education: exploring teaching practice and sharing culture. *Journal of applied research in higher education*. 11(3): 522-537.
13. Gagne dan Briggs dalam Lefudin, 2017. Desain pembelajaran. Yogyakarta : Media Abadi.
14. Irwanto. 2017. Psikologi umum. Jakarta: PT Prenhallindo.
15. Hasanah A, Lestari AS, Rahman AY, Danii YI. 2020. Analisis aktifitas belajar daring

- mahasiswa pada pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan*. 1(1): 102- 105.
16. Iwamoto D, Hargis J, Taitano EJ & Vuong K. 2017. Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot on student performance. *Distance Education*, 18(2): 80-93.
 17. Gibson JI. 2018. *Organisasi: Perilaku, struktur dan proses*. Erlangga: Jakarta
 18. Arifin Z. 2014. *Penelitian pendidikan metode dan paradigma baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
 19. Sutarti *et al.*, 2017. *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utomo.
 20. Sandy TA & Hidayat WN. 2019. "Game mobile learning". *Multi Media Edukasi*.
 21. Talkah. 2021. Aplikasi Quizizz di tengah pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. 17(1): 26–33.
 22. Yusuf AM. 2017. *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Jakarta: Kencana
 23. Wang AI & Lieberoth A. 2016. The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot. *European Conference on Games Based Learning*
 24. Kemendikbud RI. 2020. Surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid-19).
 25. Wijaya F & Ferdinandus S. 2020. Pelatihan pembuatan dan pengelolaan weblog bagi guru-guru Smp Negeri 10 Ambon sebagai media pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3(1): 217-223.
 26. Bastudin. 2020. Hambatan utama penggunaan TIK dalam pembelajaran dan strategi mengatasinya, *Pengembang Teknologi Pembelajaran LPMP Sumatera Selata*
 27. Safiah I. 2017. Kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Tik) di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*. 2(2):126- 134 (Arisanti & Subhan, 2018)
 28. Handarani OI & Wulandari SS. 2020. Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 8(3): 497-500. Helmiati. 2016. *Model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
 29. Kezia, Rikawati, & Debora S. 2020. Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2(2): 40. Hamzah B. 2017. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
 30. Febrialismanto & Nur H. (2020). Hubungan aktivitas penggunaan teknologi dengan memilih TIK untuk pengembangan anak usia dini. *PAUD Lectura*, 3(2):28–39
 31. Guardia JJ, Del OJL, Roa I & Berlanga V. 2019. Innovation in the teaching- learning process: The case of Kahoot! on the horizon, 27(1): 35–45
 32. Karo-Karo IR & Rohani R. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*. 7(1): 91-96.
 33. Chung E, Subramaniam G & Dass LC. 2020. Online learning readiness among University Students in Malaysia amidst Covid-19. *Asian Journal of University Education*
 34. Tekege M. 2017. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*. 2(1): 40– 52