



Research Article

Perbandingan Kepuasan Mahasiswa pada Pelaksanaan Kuis dengan Metode Konvensional dan Kahoot! Aplikasi

Ferdinan Sihombing¹, Yuanita Ani Susilowati², Elizabeth Ari Setyorini³

^{1,2,3} Program Studi Sarjana Keperawatan, STIKES Santo Borromeus, Kabupaten Bandung Barat

Artikel Info

Abstrak

Article History:

Received:28-01-2021
Reviewed: 20-02-2021
Revised: 06-03-2021
Accepted: 22-04-2021
Published: 30-06-2021

Keywords:

Konvensional;
Kahoot;
Skor Kepuasan;
Kuis;

Pendahuluan; kuis diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan menilai pemahaman mereka terhadap materi perkuliahan. Kuis dapat berbentuk tes konvensional (tes berbasis kertas) dan dapat menggunakan teknologi informasi, misalnya tes "Kahoot!" Aplikasi. Tujuan; mengetahui perbedaan kepuasan siswa terhadap pelaksanaan kuis Keperawatan Keluarga dengan metode konvensional dan kuis Kahoot! Aplikasi. Metode: merupakan penelitian kuasi eksperimental dengan rancangan two group posttest only design Proses analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji Mann-Whitney. Hasil; menunjukkan skor rata-rata kepuasan diperoleh di Kahoot! adalah $7,74 \pm 1,873$ dan rata-rata pada kelompok konvensional adalah $7,44 \pm 1,450$. Ini menunjukkan subjek Kahoot! memiliki skor kepuasan yang lebih tinggi dari pada subjek kelompok konvensional, dan diperoleh nilai $p = 0,295$ yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor kepuasan siswa pada kelompok Kahoot! dan konvensional. Kesimpulan: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor kepuasan siswa di Kahoot! dan konvensional.

Abstract. Introduction; quizzes are needed to increase student motivation to learn and assess their understanding of the course material. Quizzes can take the form of conventional tests (paper-based tests) and can use information technology, for example the "Kahoot!" Application. Objective; find out the differences in student satisfaction with the implementation of the Family Nursing quiz with conventional methods and the Kahoot quiz! Application. Method: This is a quasi-experimental study with a twogroup posttest only design. The data analysis process used the Shapiro-Wilk normality test and the Mann-Whitney test. Result; indicates the average score of satisfaction obtained at Kahoot! was 7.74 ± 1.873 and the mean in the conventional group was 7.44 ± 1.450 . This shows the subject of Kahoot! has a higher satisfaction score than the conventional group subject, and obtained p value = 0.295 which means there is no significant difference between student satisfaction scores in the Kahoot group! and conventional. Conclusion: There is no significant difference between student satisfaction scores in Kahoot! and convex.

Corresponding author
Email

: Ferdinan Sihombing
: sihombingferdinan@gmail.com



[About CrossMark](#)

Pendahuluan

Proses pembelajaran di perguruan tinggi adalah proses interaksi timbal balik antara dosen dan mahasiswa dalam spirit pemberdayaan kedua belah pihak (Healey et al., 2016). Spirit pemberdayaan yang mengarah pada perubahan perilaku tersebut sangatlah mementingkan adanya kesabaran, ketekunan, dan sikap terbuka dari seorang dosen dalam proses pembelajaran dalam suasana belajar mengajar yang lebih aktif. Mahasiswa dibentuk untuk menjadi lebih kreatif, mandiri, serta inovatif dalam pengembangan diri, diikuti dengan adanya kemampuan dan keterampilan personal melalui penguasaan materi belajar dan capaian kompetensi belajar. Metode pembelajaran yang dipilih oleh dosen hendaknya menunjang penguasaan maupun pencapaian kompetensi itu.

Mutu pendidikan dipengaruhi banyak faktor, yaitu mahasiswa, pengelola perguruan tinggi (PT), lingkungan (orangtua, masyarakat, PT), kualitas pembelajaran, kurikulum dan sebagainya (Suhartoyo, 2005). Mardapi (2003) menyebutkan bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh dengan cara meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kualitas sistem evaluasi hasil belajar. Ada keterkaitan di antara keduanya, di mana kualitas sistem pembelajaran yang baik akan sejalan dengan kualitas belajar yang baik. Lebih lanjut, sistem evaluasi atau penilaian yang baik akan mendorong dosen untuk menentukan strategi mengajar yang baik dan akan menghasilkan motivasi mahasiswa untuk belajar yang juga lebih baik (Mardapi, 2003).

Salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan, dan salah satu faktor penting dari efektivitas pembelajaran adalah faktor evaluasi, baik terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Evaluasi, semisal pelaksanaan kuis di akhir perkuliahan, dapat mendorong mahasiswa untuk lebih giat belajar secara terus menerus dan juga mendorong dosen untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong perguruan tinggi untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas pengelolaan perguruan tinggi itu sendiri (Idrus, 2019). Sehubungan dengan hal tersebut, maka di dalam pembelajaran dibutuhkan dosen yang tidak hanya mampu mengajar dengan baik tetapi juga mampu melakukan evaluasi dengan baik. Kegiatan evaluasi sebagai bagian dari program pembelajaran perlu lebih dioptimalkan, termasuk penilaian hasil belajar (Widoyoko, 2013). Pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif dalam dunia pendidikan keperawatan dapat meningkatkan proses belajar mengajar (Saudin & Kristianto, 2016). Fungsi multimedia interaktif melibatkan beberapa panca indera, seperti telinga, mata dan tangan, sehingga daya imajinasi, kreativitas dan emosi mahasiswa berkembang ke arah yang lebih baik (Munir, 2020). Dengan multimedia interaktif khususnya dalam bentuk kuis, dapat menghemat penggunaan kertas cetak yang biasa dosen berikan ketika mahasiswa diberikan soal atau kuis (Forestryningrum S, 2016).

Pengalaman pribadi sebagai dosen Keperawatan Keluarga, secara empirik tak jarang saya menemukan mahasiswa keperawatan yang terlihat tidak tekun dalam mengikuti perkuliahan, mereka menampakan keengganan, berusaha menghindari dari kegiatan belajar mengajar, ada mahasiswa yang tidak mengerjakan tugas atau mengerjakan tugas rumah (*take home*) di kampus beberapa saat sebelum perkuliahan dimulai, dan mahasiswa kurang berkonsentrasi dalam perkuliahan saat dosen sedang memberikan kuliah. Selain itu, metode pembelajaran yang konvensional dan media yang digunakan dalam pembahasan materi juga kurang membuat mahasiswa merasa tertantang untuk ingin mengetahui tentang materi perkuliahan yang diberikan sehingga mahasiswa cepat jenuh dan mengantuk sewaktu proses perkuliahan berlangsung. Langkah yang ditempuh dosen untuk mengantisipasi kondisi tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai strategi metode belajar mengajar yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sehingga upaya untuk peningkatan hasil belajar dengan melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran (tatap muka) terwujud. Salah satunya dengan menggunakan metode pemberian kuis pada akhir tatap muka

perkuliahan (Ningsih, 2020).

Kuis adalah tes kecil yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam memahami materi kuliah yang diajarkan (Meryansumayeka et al., 2018). Kuis merupakan salah satu cara untuk melakukan penilaian, yaitu dengan mengumpulkan informasi mengenai karakteristik suatu obyek. Obyek ini dapat berupa kemampuan mahasiswa, sikap, minat, maupun motivasi (Susanto, 2013). Respon peserta kuis terhadap sejumlah pertanyaan menggambarkan kemampuan dalam bidang tertentu (Intan Suhartriyadi, 2021). Kuis merupakan bagian tersempit dari evaluasi (Widoyoko, 2013). Dengan pemberian kuis diharapkan mahasiswa lebih bersemangat dan memiliki kemauan untuk terlibat aktif dalam proses belajar karena adanya suasana yang lebih kompetitif. Namun, kuis dengan metode yang sama terus-menerus misalnya dengan metode konvensional atau *traditional paper-based* dapat kehilangan daya tariknya, padahal ada cara lain untuk melaksanakan kuis, yaitu dengan kuis interaktif yang memanfaatkan teknologi informasi (digital) (Darmadji et al., 2020). Salah satu pilihan misalnya adalah dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot! dari Kahoot.com. Cara penerapan metode kuis yang tidak vreatif juga memberikan kesan yang kurang baik bagi keseluruhan proses pembelajaran, termasuk kesan terhadap dosennya. Tujuan mengetahui perbedaan kepuasan mahasiswa terhadap pelaksanaan kuis Keperawatan Keluarga dengan metode konvensional dan dengan aplikasi Kahoot!.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *two groups posttest only design* untuk mengetahui kepuasan mahasiswa keperawatan yang mengikuti kuis Keperawatan Keluarga dengan metode konvensional dengan tes tertulis (*paper-based*) dan dengan aplikasi Kahoot!. Penelitian ini dilakukan di STIKes Santo Borromeus pada Bulan Januari-Desember 2020 (penyusunan rancangan penelitian hingga pembuatan laporan akhir). Populasi dalam penelitian adalah mahasiswa Prodi Sarjana Keperawatan yang sedang mempelajari mata kuliah Keperawatan Keluarga sebanyak 54 mahasiswa (Tk. III smt. 6). Partisipan penelitian dibagi ke dalam 2 kelompok: 27 mahasiswa di kelompok yang mengisi kuis secara konvensional (*paper-based test*) dan 27 mahasiswa di kelompok yang mengikuti kuis dengan aplikasi Kahoot!. Cara pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan data primer yang diperoleh secara langsung dengan cara melakukan pengkajian terhadap kepuasan mahasiswa yang mengikuti kuis terhadap pengalamannya dalam pelaksanaan kuis. Masing-masing kelompok mengerjakan 25 soal pilihan ganda Keperawatan Keluarga yang sama (opsi jawaban soal dari A s.d. D). Alat pengumpulan data menggunakan rentang kepuasan bernilai 1 s.d. 10, yang dibuat pada Google Forms dengan keterangan skala sebagai berikut:



Gambar 1 Skala Kepuasan

Keterangan: 1 = Sangat Tidak Puas, 5 = Netral, 10 = Sangat Puas

Untuk analisis data, sebelumnya dilakukan uji normalitas skor Skala Kepuasan dengan menggunakan uji *Saphiro-wilk*. Jika didapatkan nilai $p > 0,05$ berarti data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan melakukan analisis *dependent samples t test* dengan SPSS 23 untuk membandingkan rata-rata skor kepuasan pada kedua kelompok.

Hasil Dan Pembahasan

Tabel 1.
Statistik Deskriptif Kepuasan pada Kelompok Konvensional dan Kelompok Kahoot!

		Kepuasan	
		Konvensional	Kepuasan kahoot
N	Valid	27	27
	Missing	0	0
Mean		7,44	7,74
Std. Deviation		1,450	1,873
Minimum		4	3
Maximum		10	10

Sumber: Data primer, 2020

Berdasarkan hasil analisis bahwa pada kelompok yang mengikuti kuis secara konvensional skor kepuasannya rata-rata 7,44, sedangkan yang menggunakan Kahoot! rata-rata skornya 7,74. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata skor kepuasan kuis dengan Kahoot! lebih tinggi daripada kuis secara konvensional, dan rata-rata kepuasan mahasiswa terhadap pengalaman mengikuti kedua jenis pelaksanaan kuis telah melebihi Puas (skor 7), namun belum mencapai Puas Moderat (skor 8).

Tabel 2.
Hasil Uji Normalitas Data -Wilk

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Skor Kepuasan Kelompok Kahoot!	,891	27	,008
Kelompok Konvensional	,942	27	,140

Sumber: Data primer, 2020

Hasil analisis diketahui bahwa data Kelompok Kahoot! tidak berdistribusi normal, dimana nilai Asymp. Sig yaitu 0,008. Sedangkan, data Kelompok Konvensional berdistribusi normal, dimana nilai Asymp. Sig lebih dari 0,05 yaitu 0,140. Analisis perbandingan rata-rata kepuasan dilanjutkan dengan statistik nonparametrik yaitu uji *Mann-Whitney* berbantuan *SPSS 23*.

Tabel 3.
Hasil Uji Beda Mann-Whitney

Skor Kepuasan	
Mann-Whitney U	305,500
Wilcoxon W	683,500
Z	-1,047
Asymp. Sig. (2-tailed)	,295

Sumber: Data primer, 2020

Menunjukkan nilai U sebesar 1305,5 dan nilai W sebesar 683,5. Apabila dikonversikan ke nilai Z maka besarnya -1,047. Dari tabel diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. atau p value sebesar 0,295 lebih besar dari 0,05. Nilai p value lebih dari batas kritis 0,05 maka tidak terdapat perbedaan bermakna antara dua kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang bermakna atau signifikan antara kepuasan mahasiswa yang mengikuti ujian Keperawatan Keluarga dengan menggunakan Kahoot! dan dengan metode konvensional.

Pembahasan

Hasil penelitian ini berbeda dengan yang diungkapkan oleh Asmawati (2013) bahwa sistem ujian online akan memberikan kepuasan terhadap mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi (Asmawati, 2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa sangat bersemangat dan nyaman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dan penelitian juga menemukan bahwa interaksi, kolaborasi, dan penilaian dapat menjadi prediktor

yang baik untuk kepuasan mahasiswa terhadap Kahoot! sebagai media ujian (Nguyen, 2016). Namun, saat menggunakan platform publik berbasis game untuk penilaian formal (ujian), mahasiswa melaporkan formatnya kurang disukai jika dibandingkan dengan platform pribadi yang konvensional (*paper-based test*). Temuan dari studi ini mungkin menunjukkan bahwa Kahoot! paling baik digunakan untuk menilai pembelajaran mahasiswa secara informal dan bukan sebagai metode penilaian formal (Wang & Tahir, 2020).

Pendidik harus dengan sangat berhati-hati menggunakan Kahoot! sebagai strategi untuk menilai kemampuan mahasiswa, meskipun pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi) memiliki manfaat dan harus dipertimbangkan untuk mereview isi materi pembelajaran, mempersiapkan mahasiswa untuk ujian yang akan datang, atau sebagai aktivitas selingan sebagai pelengkap pengajaran. Kahoot! dinilai sangat bermanfaat bila digunakan untuk penilaian dasar, bukan yang yang paling menentukan untuk mengukur capaian pembelajaran (Wang & Tahir, 2020). Karena *platform* Kahoot! adalah *website*, maka perangkat-perangkat yang akan digunakan untuk mengerjakan soal-soal kuis Kahoot!, baik komputer (laptop) atau *smartphone* (termasuk tablet) yang digunakan oleh mahasiswa, harus terhubung dengan jaringan internet. Koneksi jaringan internet yang buruk atau tidak stabil dapat menyebabkan secara otomatis peserta akan keluar dari kuis Kahoot! dan akan mendapatkan nilai 0 (nol). Saat mengerjakan soal batasan waktu telah ditentukan oleh Kahoot! sehingga sering terjadi panjang soal tidak berimbang dengan waktu yang telah ditentukan, dan tambah lagi, tampilan kurang menarik seperti terkesan monoton (Anugrah, 2020). Merujuk kepada penelitian Gist et al. (2019) ditemukan 89% mahasiswa yang mengikuti kuis secara online mengatakan tidak menyukai menggunakan Kahoot!. Hal ini disebabkan adanya musik yang menyertai Kahoot! ternyata dirasakan mengganggu karena membuat konsentrasi yang tidak fokus terhadap pengerjaan soal. Mahasiswa juga mengeluhkan kesulitan untuk mengganti jawaban pada soal sebelumnya ataupun ingin melihat sekali lagi soal-soal sebelumnya (Gist et al., 2019). Ketidaksukaan kuis online dengan Kahoot! juga terungkap dari penelitian Borrell et al. (2017) kepada taruna di sebuah akademi militer di Amerika Serikat di mana 90% dari taruna menunjukkan kesan tidak menyukai kuis dengan Kahoot! yang ditandai dengan keengganan mereka untuk menjawab survei tentang ketidaksukaan mereka terhadap kuis online yang dijalani (Borrell et al., 2017). Bahwa semua mahasiswa mempunyai tujuan yang sesuai dengan hati nuraninya saat mengikuti proses pembelajaran (Suprpto et al., 2019).

Simpulan

Bahwa tidak ada perbedaan yang bermakna atau signifikan antara kepuasan mahasiswa yang mengikuti kuis Keperawatan Keluarga dengan menggunakan aplikasi Kahoot! dan dengan metode konvensional (*paper-based test*).

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ristek-BRIN yang telah mendanai penelitian ini dan STIKes Santo Borromeus atas dukungannya.

Daftar Rujukan

- Anugrah, R. (2020). Analisis Penerimaan Masyarakat Terhadap Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Kahoot! Dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM) 3.0. STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
- Asmawati, A. (2013). Rancangan Ujian Online (IOU :Integrated Online Ujian) Pada Konsentrasi I Learning Di Perguruan Tinggi Raharja. STMIK RAHARJA.
- Borrell, J., Cosmas, N., Grymes, J., & Radunzel, J. (2017). The effectiveness of Kahoot!! as a pre-lesson Assessment tool.
- Darmadji, A., Dewantoro, H., Habibi, M., Safitri, E., Nudin, B., Zubaidi, A., Sulistyorini, S., Adawiyah, S. A., Arifah, M. N., & Yusuf, S. (2020). Eksistensi Pendidikan Islam: Basis Nilai, Perspektif, dan Inovasi Pengembangannya. Istana Publishing.
- Forestryningrum S, S. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Bentuk Kuis Interaktif

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(02).
- Gist, C. M., Andzik, N., Smith, E. E., Xu, M., & Neef, N. A. (2019). The Effects of Gaming on University Student Quiz Performance. *Journal of Effective Teaching in Higher Education*, 2(1). <https://doi.org/10.36021/jethe.v2i1.11>
- Healey, M., Flint, A., & Harrington, K. (2016). Students as partners: Reflections on a conceptual model. *Teaching and Learning Inquiry*, 4(2). <https://doi.org/10.20343/teachlearningqu.4.2.3>
- Idrus. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2).
- Intan Suhatriyadi, N. (2021). Pengembangan Tes Online Menggunakan Aplikasi Hot Potatoes Pada Pokok Bahasan Aljabar. Universitas Muhammadiyah Jember.
- Mardapi, D. (2003). Desain dan penilaian pembelajaran mahasiswa. Lokakarya Sistem Jaminan Mutu Proses Pembelajaran. Yogyakarta: Universita Gadjah Mada.
- Meryansumayeka, M., Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan kuis interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator pada mata kuliah belajar dan pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Munir. (2020). Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In Alfabeta, CV. (Vol. 58, Issue 12).
- Nguyen, V. A. (2016). Examining student's satisfaction with online learning activities in blended learning course: a case study.
- Ningsih, D. M. R. (2020). Pengaruh Metode Kuliah Online Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Kuliah Hukum Investasi Pada Mahasiswa Universitas Teknologi Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 104–110.
- Saudin, D., & Kristianto, H. (2016). Rancangan Media Pembelajaran Dengan Konsep Dasar Keperawatan Kegawatdaruratan. *Jurnal Kesehatan Hesti Wira Sakti*, 4(2), 29–35.
- Suhartoyo, E. (2005). Pengalaman peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan budaya sekolah di SMAN 1 Kasihan Bantul. Makalah Disajikan Dalam Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Pengembangan Budaya Sekolah, Tanggal, 23.
- Suprpto, S., Malik, A., & Yuriatson, Y. (2019). Hubungan Motivasi Menjadi Perawat dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Akademi Keperawatan Sandi Karsa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.101>
- Susanto, H. (2013). Penilaian, Pengukuran, dan Evaluasi.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Widoyoko, S. E. P. (2013). Evaluasi Program Pembelajaran (Instructional Program Evaluation). *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1).