

Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Mata Kuliah Neurosains Anak Usia Dini

Isnaini^{1✉}, Ambiyar², Ishak Aziz², Afriwes¹

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdhatul Ulama Sakinah Dharmasraya, Indonesia⁽¹⁾

Universitas Negeri Padang⁽²⁾

DOI: [10.31004/aulad.v5i1.280](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.280)

✉ Corresponding author:
[isnaini010190@gmail.com]

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: Persepsi; Mahasiswa; Aplikasi Kahoot</p>	<p>Hadirnya teknologi komunikasi di dekat kita membawa kemudahan pada segala hal. salah satunya yaitu dikembangkan serta implementasikan secara tepat di bidang pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot pada mata kuliah Neurosains anak usia dini. Menggunakan metode kualitatif dengan membuat kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa dengan jumlah responden sebanyak 24 mahasiswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan cara klasifikasi data, kemudian memberikan penafsiran terhadap data tersebut. Hasil pada penelitian menunjukkan bahwa aplikasi kahoot memiliki potensi untuk mengoptimalkan, memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar. Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot adalah sangat positif dengan kategori indeks total mencapai 82,14%. Persepsi mahasiswa terhadap aplikasi kahoot adalah aplikasi kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar serta membantu proses pembelajaran untuk lebih bermakna. Kemudian mahasiswa sangat setuju jika aplikasi kahoot digunakan sebagai alat evaluasi dan mahasiswa juga merekomendasikan penggunaan aplikasi kahoot pada mata kuliah yang lainnya.</p>
<p>Keywords: Perception; student; Kahoot app</p>	<p>Abstract</p> <p>The presence of communication technology near us brings convenience to everything. one of which is developed and implemented appropriately in the field of education. The purpose of this study was to reveal student perceptions of the use of the Kahoot application in early childhood Neuroscience courses. The research method used is a qualitative method by making a questionnaire distributed to students with a total of 24 students as respondents. Data analysis was carried out by using the data classification method, then providing an interpretation of the data. The results of the study indicate that the Kahoot application has the potential to optimize, motivate and increase student interest in learning. Student perceptions of the use of the Kahoot application are very positive with the total index category reaching 82.14%. Students' perception of the Kahoot application is that the Kahoot application can increase interest and motivation in learning and help the learning process to be more meaningful. Then the students strongly agreed that the Kahoot application was used as an evaluation tool and the students also recommended the use of the Kahoot application in other courses.</p>

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis teknologi digital di era 4.0 telah menjadi keharusan yang tidak mampu ditawar lagi. Karena, era revolusi industri tidak hanya pada bidang ekonomi namun pula di bidang Pendidikan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Saturno, dkk (2018) bahwa memasuki era ini, pendidikan wajib mengadopsi pengetahuan saat ini menggunakan melibatkan kecanggihan teknologi. Kecanggihan teknologi yang cepat ini, perlu dimanfaatkan secara baik dalam dunia pendidikan.

Pada era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat ini, profesional pendidik tidak cukup hanya menggunakan kemampuan mengajar mahasiswa saja, tetapi juga harus mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi aktivitas belajar mahasiswa (Faznur dkk, 2020). Pendidik hendaknya berinovasi dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi melalui media pembelajaran (Centauri, 2019). Salah satu contoh pemanfaatan teknologi yang bisa dilakukan pada aspek media pembelajaran adalah menggunakan aplikasi kahoot pada kelas perkuliahan.

Minat mempunyai peran krusial sebab berhubungan dengan proses belajar mengajar sebab menjadi daya tarik serta penggerak aktivitas belajar (Achru, 2019). Unsur-unsur yang terdapat pada minat antara lain ialah perhatian, rasa senang, dan motivasi. oleh karena itu, sangat penting mengungkap persepsi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi kahoot pada kelas perkuliahan bisa sebagai sumber minat dan motivasi belajar di pendidikan tinggi. Minat dan motivasi belajar yang baik bisa menaikkan kualitas dan kuantitas mahasiswa, belajar menjadi terencana, semangat mengerjakan tugas dan semangat dalam belajar (Achru, 2019). Faktor yang mempengaruhi minat dan motivasi ialah pemilihan penggunaan media pembelajaran, salah satu contohnya adalah aplikasi kahoot.

Aplikasi kahoot adalah platform hasil kerja sama antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan brand serta Jamie Brooker menjadi inisiator. Aplikasi kahoot mempunyai dua alamat website <https://Kahoot.com/> buat pendidik dan <https://Kahoot.it/> buat peserta didik. Platform ini bisa diakses serta digunakan semua fitur di dalamnya secara gratis. Keistimewaan platform ini ialah mengutamakan proses penilaian pembelajaran melalui permainan secara berkelompok (Putri dan Muzakki, 2019).

Aplikasi kahoot adalah media pembelajaran berbasis *gamification online* yang dapat memanfaatkan fitur-fitur seperti kuis, angket, survey dan lain-lain (Sartini, 2020). Lebih lanjut Hadijah dkk (2020) menegaskan bahwa aplikasi kahoot bisa membantu peserta didik buat lebih aktif serta menyampaikan pembelajaran yg menyenangkan di kelas, dan membuat peserta didik lebih bersemangat pada mengerjakan ujian. Selain itu aplikasi kahoot adalah salah satu alternatif dari berbagai media pembelajaran interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta tidak membosankan baik bagi peserta didik juga bagi pendidik sebab aplikasi kahoot lebih menekankan bentuk belajar yang melibatkan hubungan peran aktif peserta didik dengan peserta didik lainnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau sudah dipelajarinya (Darmawan, 2020).

Salah satu keunggulan penggunaan aplikasi kahoot bisa sebagai alternatif tes, yang ditujukan kepada mahasiswa ialah mahasiswa bisa secara langsung mengetahui nilai yang didapatkan sesudah pertanyaan terakhir disampaikan pada aplikasi kahoot. Pada aplikasi kahoot memungkinkan dosen untuk menghasilkan kuis, mahasiswa menanggapi kuis tersebut, selanjutnya masiswa bisa mengetahui nilai dan peringkat secara langsung pada layar di depan kelas. Perolehan nilai setiap mahasiswa dipengaruhi oleh kecepatan serta ketepatan mereka pada saat menjawab soal. Semakin cepat pada menjawab soal, maka semakin tinggi nilai yang didapatkan. Dosen juga bisa menentukan waktu maksimal buat menjawab setiap butir soal pada aplikasi kahoot. Selain itu dosen juga bisa mengunduh hasil dari kuis yang dikerjakan mahasiswa sehingga hasil tersebut dapat diolah serta dianalisis oleh dosen (Sumarso, 2019).

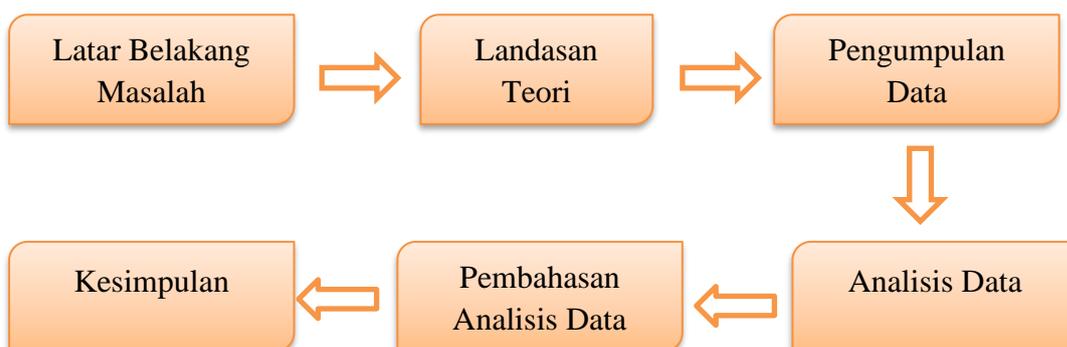
Penelitian tentang aplikasi kahoot yang sudah dilakukan oleh Irwan dan Waldi (2019) meneliti tentang implementasi kahoot sebagai inovasi pembelajaran. Penelitian tersebut menyampaikan bahwa penggunaan aplikasi kahoot bisa meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa setelah menggunakan aplikasi kahoot, hal ini disebabkan fitur-fitur dari aplikasi kahoot yang menarik sehingga tidak membuat mahasiswa bosan dan jenuh. Menurut Bunyamin dkk (2020) aplikasi kahoot bisa dipergunakan sebagai variasi pada proses belajar mengajar untuk mengurangi perasaan bosan dan monoton sehingga pengajar bisa memakai aplikasi kahoot untuk menunjang pembelajaran serta peserta didik lebih termotivasi dan meningkatkan minat dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad, Afrizal dan Wulandari (2021) tentang persepsi mahasiswa terhadap penggunaan kahoot di perguruan tinggi untuk konteks bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Hasil dari penelitian ini adalah mengungkapkan bahwa banyaknya mahasiswa yang berpersepsi bahwa aplikasi kahoot sangat berguna untuk membantu kinerja mahasiswa, hal ini dibuktikan dengan hasil positif yang didapatkan dari persepsi mahasiswa dari aspek ketermanfaatannya, intensitas penggunaannya, dan efisiensi penggunaannya,

Adapun penelitian lainnya dilakukan oleh Daryanes dan Ririen (2020) tentang efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. Adapun hasil penelitian adalah aplikasi kahoot yang digunakan untuk alat evaluasi sangat efektif berdasarkan dari indikator motivasi dan atensi mahasiswa. Penelitian senada juga dilakukan oleh Kaunang (2020) dengan judul *interesting learning model using kahoot application as a learning evaluation material for students*. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi kahoot untuk alat evaluasi terhadap keberhasilan belajar mahasiswa, mampu meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pada metode kuantitatif data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner sesudah dilakukan percobaan langsung penggunaan aplikasi kahoot pada mahasiswa menjadi objek penelitian. Responden penelitian ini ialah seluruh mahasiswa S1 semester empat Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama (STITNU) Sakinah Dharmasraya pada mata kuliah Neurosains Anak Usia Dini sebanyak 24 mahasiswa. Berikut adalah skema prosedur penelitian dari metode kuantitatif.



Kuesioner didasarkan pada 10 indikator dengan lima pilihan jawaban, yakni Sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), Kurang setuju (KS), setuju (S), dan Sangat setuju (SS). Penilaian yang digunakan yaitu skala likert yaitu menggunakan rentang sebagai berikut.

- Indeks 0% s/d 19,99% dengan kategori sangat tidak setuju;
- Indeks 20% s/d 39,99% dengan kategori tidak setuju;
- Indeks 40% s/d 59,99% dengan kategori Kurang setuju;
- Indeks 60% s/d 79,99% dengan kategori setuju; serta
- Indeks 80% s/d 100% dengan kategori Sangat setuju.

(sumber: Arifin, 2020)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari kuesioner yang sudah diberikan evaluasi oleh mahasiswa program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, sebanyak 24 mahasiswa, menunjukkan tingkat sangat setuju dalam penggunaan aplikasi kahoot pada mata kuliah neurosains anak usia dini. Total penggunaan aplikasi kahoot adalah tiga kali pertemuan.

Gambar 1 menunjukkan podium yang merupakan nilai akhir yang diperoleh dari jawaban yang diisi oleh masing-masing mahasiswa pada akhir perkuliahan. Gambar tersebut menunjukkan nilai tertinggi dengan podium tertinggi dan disimbolkan dengan angka satu. Skor yang ada pada podium adalah 3 besar.

Salah satu keunggulan yang ada pada aplikasi Kahoot menggunakan jenis akun gratis (free) yang bisa dimanfaatkan adalah jenis pertanyaan *multiple choice* atau pilihan ganda, sebagaimana terlihat pada

gambar 2. Pembuatan soal-soal pada aplikasi Kahoot bisa diadaptasi menggunakan Satuan acara Perkuliahan dan capaian pembelajaran pada satu pertemuan perkuliahan. pengajar, baik pengajar juga dosen mempunyai pilihan dan kewenangan buat memilih serta membuat soal yg sinkron.



Gambar 1. Podium tingkat perolehan penggunaan aplikasi kahoot



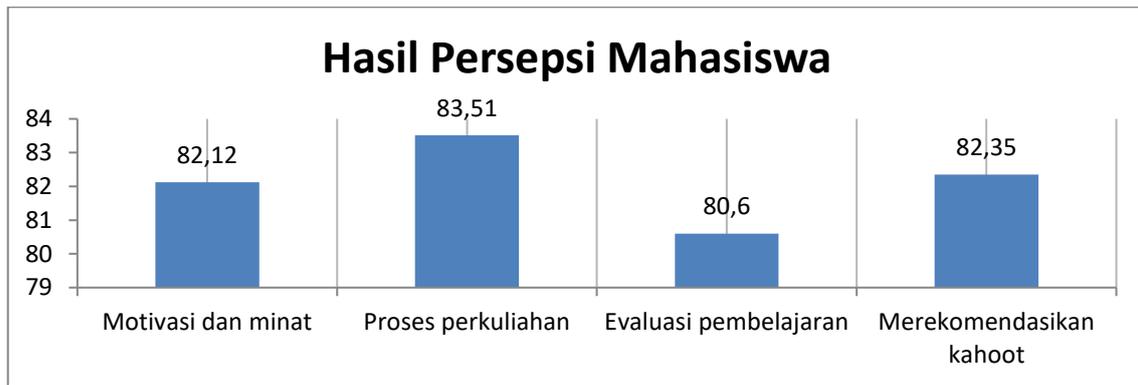
Gambar 2. model Soal *Multiple Choice* penggunaan aplikasi Kahoot

Berdasarkan penggunaan aplikasi Kahoot di semester Genap Tahun Akademik 2020/2021, mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini mengisi kuisioner setelah penggunaan aplikasi kahoot. Indikator yang disampaikan pada kuisioner dalam menyampaikan persepsi terhadap penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran akan ada dalam tabel berikut. Indikator tersebut dikategorisasikan dalam beberapa aspek yang ada pada Tabel 1.

Terdapat 10 indikator pada kuisioner mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot yang berdasarkan aspek minat dan motivasi, proses perkuliahan, evaluasi pembelajaran, dan merekomendasikan penggunaan aplikasi kahoot untuk mata kuliah yang lainnya. Berdasarkan gambar 3 hasil penilaian aspek pertama pada kuisioner menunjukkan bahwa aspek motivasi dan minat pada penggunaan aplikasi kahoot yaitu 82,12%, berdasarkan interval penilaian skala likert ini berarti menyatakan sangat setuju. Penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat perkuliahan sehingga mahasiwa bersemangat, merasa senang, dan disukai. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ilmiah dan Sumbawati (2019) bahwa aplikasi kahoot mampumempengaruhi suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, selain itu proses pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot mampu menarik perhatian mahasiswa.

Tabel 1. Indikator Kuisioner Mahasiswa Terhadap Aplikasi Kahoot

No	Aspek Persepsi	Indikator
1	Motivasi dan minat	saya menyukai aplikasi kahoot untuk pembelajaran di kelas saya bersemangat belajar Neurosains AUD menggunakan aplikasi kahoot
2	Proses perkuliahan	saya senang pembelajaran Neurosains AUD menggunakan aplikasi kahoot aplikasi kahoot membantu saya dalam memahami perkuliahan Neurosains AUD aplikasi kahoot membuat saya mendengarkan pembelajaran lebih serius sebab pada ujung perkuliahan akan dilakukan tes aplikasi kahoot membantu saya dalam mengingat kembali informasi-informasi saat perkuliahan Dosen mengarahkan dengan jelas saat menjalankan aplikasi kahoot dalam perkuliahan
3	Evaluasi pembelajaran	saya menginginkan aplikasi kahoot digunakan pada akhir pertemuan perkuliahan
4	Merekomendasikan kahoot	aplikasi kahoot membuat adanya persaingan/kompetisi yg positif di kelas aku merekomendasikan aplikasi kahoot untuk mata kuliah yg lainnya



Gambar 3. Persepsi mahasiswa terhadap empat aspek persepsi

Hasil dari aspek kedua dalam kuisioner menunjukkan bahwa aspek penggunaan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran berada pada angka 83,51%, berdasarkan interval penilaian skala likert ini berarti menyatakan sangat setuju. Penggunaan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami perkuliahan, mampu mengingat kembali materi perkuliahan karena mahasiswa mendengarkan pembelajaran lebih serius yang nantinya pada akhir perkuliahan akan dilakukan tes. Aplikasi kahoot membentuk gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnya secara kompetitif terhadap pembelajaran (Mustikawati, 2019).

Hasil dari persepsi aspek ketiga dalam kuisioner menunjukkan bahwa aspek penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran berada pada angka 80,6%, berdasarkan interval penilaian skala likert ini berarti menyatakan sangat setuju. Keterlibatan siswa dalam aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi akan meningkatkan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran secara efektif meningkatkan motivasi, perhatian dan kepuasan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. (Daryanes dan Ririen, 2020).

Hasil dari aspek keempat yaitu merekomendasikan aplikasi kahoot pada mata kuliah yang lainnya dengan hasil 82,35%, berdasarkan interval penilaian skala likert ini berarti menyatakan sangat setuju. Penggunaan aplikasi kahoot dapat dijadikan alternatif pilihan bagi para dosen untuk mulai mencoba menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0, terkhusus pada dunia pendidikan, sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar pada saat perkuliahan (Arifin, 2020).

Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil dari ke empat aspek di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot pada mata kuliah neurosains anak usia dini mendapatkan persepsi positif dari mahasiswa. Indeks interval yang didapatkan dari kuisioner berdasarkan empat aspek yang diisi oleh responden menunjukkan rata-rata pada angka 82,14%, ini berarti mahasiswa mempersepsikan sangat setuju bahwa aplikasi kahoot sebagai bagian dalam proses belajar mengajar.

4. SIMPULAN

Aplikasi kahoot berpotensi untuk meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran. Bagi dosen aplikasi kahoot juga bisa dimanfaatkan untuk menudahkan dalam prses evaluasi pembelajaran. Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot pada mata kuliah neurosain anak usia dini adalah pada ketegori positif yaitu sangat setuju dengan indeks sakala liert 82,14%. Persepsi mahasiswa sangat setuju bahwa aplikasi kahoot meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar dan membantu proses pembelajaran untuk lebih bermakna dan aplikasi kahoot bisa digunakan sebagai alat evaluasi serta mahasiswa merekomendasikan penggunaan aplikasi kahoot untuk mata kuliah yang lainnya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada ketua Yayasan Sakinah Dharmasraya, terimakasih kepada ketua STITNU Sakinah Dharmasraya, dan LPPM STITNU Sakinah Dharmasraya yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2), 205-215.
- Ahmad, A., Afrizal, J., & Wulandari, N. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Kahoot di Perguruan Tinggi untuk Konteks Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing. *GERAM*, 9(1), 24-29.
- Arifin, F. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran di STIABI Riyadul'ulum. In *Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia* (Vol. 1, No. 1, pp. 8-18).
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii* (Vol. 1, No. 1, pp. 124-133).
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91-99.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, K., & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39-44.
- Hadijah, H., Pratolo, B. W., & Rondiyah, R. (2020). Interactive game "Kahoot!" as the media of students' vocabulary assessment. *Journal on English as a Foreign Language*, 10(1), 84-102.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Irwan, I., & Waldi, A. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126-140.
- Kaunang, S. E. J. (2020). Model Pembelajaran Menarik Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot Sebagai Bahan Evaluasi Keberhasilan Belajar Untuk Mahasiswa. *Dinamika Pembelajaran*, 2(2).
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104). Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (pp. 1-7).
- Sartini, S. (2020). Kahoot in Maritime English Teaching: Its Impact on Nautical Science Cadet's Oral Reproduction and Vocabulary. *English Language Teaching Educational Journal*, 3(1), 41-51.
- Saturno, M., Pertel, V. M., Deschamps, F., & Loures, E. (2018). Proposal for new automation architecture solutions for industry 4.0. *LogForum*, 14(2).
- Sumarso. (2019). Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combrio, Sleman : Deepublish.
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 456-469).
- Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20-31.