

PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN MAHASISWA MELALUI APLIKASI KAHOOT!

Ridha Nurul Hayati¹, Rosidah Alawiyah², Wiwik Wida Farwati³, Memy Wardani Elthia⁴,
Fitri Nabila⁵, Arie Cahyani⁶

¹Bisns Digital, Universitas Bumigora

²Sastra Inggris, Universitas Bumigora

³Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bumigora

⁴Rekayasa Perangkat Lunak Universitas Bumigora

⁵⁻⁶Akuntansi Universitas Bumigora

Email korespondensi: ridha@universitasbumigora.ac.id

Article History:

Received: 26 Desember 2024
Revised: 27 Desember 2024
Accepted: 30 Desember 2024

Keywords: Kahoot!, interactive quizzes, learning motivation, digital learning, community engagement

Abstract

The learning process in higher education often faces challenges such as low student motivation, as observed at Universitas Bumigora. This issue is exacerbated by the use of conventional teaching methods, which are less interactive, making students passive and disengaged. This community engagement project focuses on enhancing student learning motivation by implementing interactive quizzes using the Kahoot! application as part of learning evaluation. A qualitative approach was employed, involving observation, needs analysis, training on Kahoot! usage, and evaluation of its implementation. The mentoring process included workshops and direct application in lectures. The results revealed increased student participation and learning motivation, with students showing greater enthusiasm for their studies. Additionally, this initiative fostered awareness of the importance of integrating technology into academic processes. The transformation supports digital learning innovation and offers an alternative evaluation model to improve the quality of education in higher education settings.

Pendahuluan

Proses pembelajaran di perguruan tinggi merupakan interaksi dinamis antara dosen dan mahasiswa yang bertujuan untuk memberdayakan kedua belah pihak (Healey et al., 2016). Pendekatan pemberdayaan ini menekankan pentingnya kesabaran, ketekunan, dan sikap terbuka dari dosen dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kondusif. Proses tersebut bertujuan untuk membentuk mahasiswa yang kreatif, mandiri, dan inovatif, diiringi dengan pengembangan keterampilan personal serta pencapaian kompetensi yang optimal. Untuk itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen harus mendukung tercapainya penguasaan materi dan kompetensi tersebut (Suhartoyo, 2005).

Mutu pendidikan di perguruan tinggi dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk mahasiswa, pengelola kampus, kurikulum, serta kualitas proses pembelajaran. Mardapi (2003)

menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai melalui perbaikan kualitas pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Evaluasi yang baik tidak hanya membantu dosen menentukan strategi mengajar yang lebih efektif, tetapi juga dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih giat (Widoyoko, 2013). Salah satu bentuk evaluasi adalah pelaksanaan kuis, yang dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran serta mendorong dosen untuk meningkatkan kualitas pengajaran (Idrus, 2019).

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, seperti kuis berbasis digital, telah terbukti efektif meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Media interaktif seperti aplikasi Kahoot! tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga melibatkan berbagai pancaindra, seperti visual, audio, dan gerak, yang dapat merangsang kreativitas dan emosi positif mahasiswa (Munir, 2020). Pengalaman pribadi mengajar di bidang Bisnis Digital menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional sering kali membuat mahasiswa merasa jenuh, kurang fokus, dan tidak termotivasi. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang melibatkan evaluasi aktif, seperti kuis interaktif, menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa (Ningsih, 2020).

Kuis interaktif yang memanfaatkan teknologi, seperti Kahoot!, memungkinkan pengumpulan informasi yang relevan tentang kemampuan, minat, dan motivasi mahasiswa (Meryansumayeka et al., 2018; Susanto, 2013). Dengan pendekatan yang lebih variatif, kuis ini dapat menciptakan suasana kompetitif yang sehat, mendorong semangat belajar mahasiswa, serta meningkatkan kualitas keseluruhan proses pembelajaran. Pendekatan ini juga menghemat sumber daya, seperti kertas, yang biasanya digunakan dalam metode evaluasi tradisional (Forestryningrum, 2016). Studi-studi menunjukkan bahwa penerapan kuis berbasis teknologi ini dapat meningkatkan pengalaman belajar sekaligus memberikan kesan positif terhadap dosen dan institusi pendidikan secara keseluruhan (Darmadji et al., 2020; Suhartiyadi, 2021).

Metode

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif pada mahasiswa/i-siswi Universitas Bumigora, Jl. Cilinaya Cakra Negara. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 29 Oktober 2024. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.



Gambar 1: Tahapan Pelaksaan Kegiatan

Pada **tahapan perencanaan**, tim pengabdian dosen Universitas Bumigora

mengobservasi dan menganalisa kebutuhan mahasiswa dikelas, terkait rendahnya motivasi belajar mahasiswa Universitas Bumigora. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi pembelajaran melalui penerapan media kuis interaktif berbasis aplikasi Kahoot!.

Lalu, dilanjutkan dengan **tahapan pelaksanaan** kepada mahasiswa/i dengan melakukan **Observasi Awal** : Melakukan pengamatan langsung terhadap suasana pembelajaran di kelas, terutama tingkat keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas belajar, Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah spesifik yang dihadapi mahasiswa dalam menjaga motivasi belajar. *(Sumber: Creswell, 2014 - Metode penelitian kualitatif menggunakan pengamatan lapangan untuk memahami fenomena.)* **Analisis Masalah** : Melibatkan mahasiswa dan dosen untuk memahami persepsi mereka terhadap proses pembelajaran, termasuk metode evaluasi yang telah diterapkan sebelumnya, Mengumpulkan masukan dari mahasiswa tentang kendala belajar dan pengalaman mereka dengan metode pembelajaran konvensional. *(Sumber: Patton, 2002 - Teknik wawancara mendalam dan FGD sebagai pendekatan kualitatif untuk menggali informasi.)* **Penjelasan dan Pelatihan Kahoot!** : Memberikan pelatihan kepada mahasiswa tentang penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran dan evaluasi dengan Pengenalan fitur-fitur Kahoot!, Cara mengakses kuis secara daring, Simulasi pelaksanaan kuis interaktif berbasis Kahoot!. *(Sumber: Munir, 2020 - Pentingnya multimedia interaktif dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran.)*

Kemudian, **tahapan Implementasi dan evaluasi**. Pada tahapan akhir pelaksanaan kegiatan pengabdian, tim pelaksana mengimplementasikan dengan Mengintegrasikan kuis berbasis Kahoot! dalam proses pembelajaran mata kuliah tertentu sebagai bagian dari evaluasi di akhir sesi kuliah. Kemudian tim pelaksana melakukan evaluasi dengan mengumpulkan data melalui: **Kuesioner**: Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pengalaman menggunakan Kahoot!. **Wawancara**: Untuk mendalami persepsi dosen tentang efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dan **Analisis Data**: Membandingkan tingkat partisipasi dan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot!. *(Sumber: Mardapi, 2003 - Keterkaitan evaluasi dengan peningkatan kualitas pembelajaran.)*

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pemahaman dan meningkatkan motivasi pembelajaran mahasiswa. Metode pembelajaran yang berbeda seperti penggunaan media kuis interaktif kahoot! Memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Universitas Bumigora, tetapi juga memperkaya metode pembelajaran dosen sehingga proses pendidikan menjadi lebih efektif dan menarik. *(Sumber: Widoyoko, 2013 - Optimalisasi evaluasi pembelajaran untuk mendukung capaian kompetensi mahasiswa.)*

Pembahasan

Pada bagian ini, tim pengabdian masyarakat Universitas Bumigora akan menjabarkan dan membahas hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Proses pendampingan dalam pengabdian ini dimulai dengan observasi dan analisis terhadap perilaku mahasiswa di Universitas Bumigora, khususnya dalam mata kuliah yang diajarkan secara konvensional. Observasi menunjukkan rendahnya tingkat keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi, konsentrasi, dan motivasi belajar. Fase pendampingan pertama difokuskan pada pengenalan masalah kepada mahasiswa melalui diskusi kelompok terarah (FGD), sehingga mahasiswa lebih memahami pentingnya pembelajaran aktif dan evaluasi berbasis teknologi.

Pendampingan kemudian dilanjutkan dengan penerapan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi. Penerapan ini mencakup simulasi kuis interaktif, yang tidak hanya mengajarkan cara penggunaan aplikasi tetapi juga memberikan pengalaman langsung tentang bagaimana Kahoot! menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan kolaboratif.

Bentuk Aksi yang Dilakukan

Selanjutnya, bentuk aksi nyata yang dilakukan adalah:

1. **Pelatihan Interaktif:** Mengajarkan mahasiswa menggunakan Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran.
2. **Implementasi Kuis Interaktif:** Kuis menggunakan Kahoot! diterapkan pada akhir sesi perkuliahan selama beberapa minggu.
3. **Evaluasi Partisipatif:** Menggunakan kuesioner dan wawancara semi-struktur untuk mengevaluasi pengalaman mahasiswa dan dosen dalam menggunakan Kahoot!.

Tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui pendekatan evaluasi berbasis teknologi yang lebih interaktif dan menarik. Melalui implementasi ini, perubahan yang terjadi meliputi:

- **Peningkatan Motivasi Belajar:** Mahasiswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran karena suasana kuis yang kompetitif dan menyenangkan.
- **Keterlibatan Dosen yang Lebih Baik:** Dosen mulai mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam evaluasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

• **Penghematan Sumber Daya:** Penggunaan Kahoot! menggantikan kertas cetak, mendukung pembelajaran yang ramah lingkungan.

Hasil pengamatan dan evaluasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi mahasiswa, yang terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti kuis, peningkatan skor hasil kuis, dan umpan balik positif yang diberikan melalui kuesioner. Proses ini berhasil menciptakan kesadaran mahasiswa akan pentingnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Mahasiswa menyadari bahwa metode evaluasi berbasis teknologi seperti Kahoot! bukan hanya memberikan kesenangan, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Transformasi juga terjadi pada dosen, yang mulai melihat potensi besar penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran. (Vygotsky, 1978) menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika mahasiswa terlibat aktif dalam proses belajar Kahoot! sebagai media interaktif menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung teori ini, di mana mahasiswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Selain itu, temuan ini mendukung perspektif Mardapi (2003), yang menekankan pentingnya sistem evaluasi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dengan menggunakan Kahoot!, evaluasi tidak hanya menjadi alat pengukuran tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang efektif. Transformasi yang terjadi menunjukkan pengaruh teknologi dalam mengubah dinamika pembelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa yang sebelumnya pasif dan kurang termotivasi menjadi lebih aktif dan antusias, yang sejalan dengan pandangan Munir (2020) tentang peran multimedia interaktif dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi mahasiswa.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuannya yaitu meningkatkan motivasi mahasiswa/i terhadap proses belajar mengajar. Proses pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi, seperti Kahoot!, dapat menciptakan perubahan signifikan dalam motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Transformasi ini tidak hanya relevan dalam konteks teori pembelajaran tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi dosen dan institusi pendidikan dalam mengadopsi metode pembelajaran modern yang lebih efektif dan menarik.

Ucapan Terimakasih

Penulis dan tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mahasiswa/I Universitas Bumigora dan kerja sama yang telah diberikan dalam pelaksanaan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada LPPM Universitas Bumigora yang selalu mendukung dan membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Healey, M., Jenkins, A., & Lea, J. (2016). *Developing active learning and active teaching in higher education*. The Higher Education Academy.
- Suhartoyo, E. (2005). *Kualitas pembelajaran sebagai faktor utama dalam peningkatan mutu pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 11(3), 19-28.
- Mardapi, D. (2003). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip dan teknik evaluasi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Idrus, M. (2019). *Evaluasi dalam pembelajaran: Pendekatan teori dan praktik*. Malang: Literasi Nusantara.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2020). *Multimedia interaktif dan implementasinya dalam pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Forestryningrum, S. (2016). *Penghematan kertas dengan penggunaan kuis berbasis teknologi*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 10(1), 34-40.
- Ningsih, R. (2020). *Strategi mengajar dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa*. Jurnal Pendidikan, 5(3), 45-53.
- Meryansumayeka, T., et al. (2018). *Efektivitas kuis sebagai alat evaluasi pembelajaran di perguruan tinggi*. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 14(2), 12-23.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Darmadji, W., et al. (2020). *Penggunaan aplikasi Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran*. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 12(3), 28-35.
- Suhartriadi, I. (2021). *Implementasi kuis dalam pembelajaran modern*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(1), 45-57.