



PERSEPSI PEMBERIAN KUIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN

Lulu Rafika Putri¹

¹Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Lampung

Corresponding Author: Lulu Rafika Putri, Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Lampung.

E-Mail: lulurafika01@gmail.com

Received August 05, 2021; **Accepted** August 14, 2021; **Online Published** October 04, 2021

Abstrak

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi penerapan teknologi di dalam bidang pendidikan khususnya kegiatan pembelajaran ditandai dengan hadirnya e-learning atau pembelajaran berbasis website yang bermanfaat bagi berbagai pihak yang menggunakannya. Pengalaman belajar menggunakan media kuis interaktif berbasis website telah berdampak pada tingkat pendidikan dasar dan menengah dan secara bertahap dimasukkan kedalam lingkup Universitas sebagai respon terhadap permintaan untuk memahami proses pembelajaran generasi muda dan sebagai media evaluasi pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kinerja Perguruan Tinggi secara menyeluruh.

Keywords: *Persepsi; Kuis Interaktif; Evaluasi Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi yang dampaknya sudah dapat dirasakan oleh masyarakat diberbagai bidang seperti bidang ekonomi, politik, seni, kebudayaan dan bidang pendidikan. Masyarakat berlomba dalam menciptakan inovasi-inovasi terbaru khususnya dibidang pendidikan, setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia.

Menurut Surya (2015), pembelajaran ialah proses individu mengubah perilaku dalam upaya memenuhi kebutuhannya. Penerapan teknologi di dalam bidang pendidikan khususnya kegiatan pembelajaran ditandai

dengan hadirnya e-learning atau pembelajaran berbasis website yang bermanfaat bagi berbagai pihak yang menggunakannya. Pendapat ini didukung oleh Wena (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran elektronik atau e-learning bermanfaat bagi berbagai pihak yang terkait. Dalam pembelajaran sering kita dengar mengenai piramida pembelajaran atau kerucut pembelajaran yang dikembangkan oleh National Training Laboratories Institute pada awal 1960. Piramida pembelajaran merupakan sekelompok model pembelajaran populer dan representative yang berkaitan dengan berbagai retensi yang diinduksi dari berbagai jenis pembelajaran yang terdiri dari 5% mendengarkan kuliah, 10% membaca, 20% audiovisual, 30% mendemonstrasikan, 50% berdiskusi

dengan kelompok, 75% praktik atau latihan mandiri, dan 90% mengajarkan ilmu yang dimiliki kepada orang lain. Efisiensi belajar meningkat bila sering diadakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan diagnosis langsung tentang hasilnya, dan pada dasarnya proses pengajaran dapat terselenggara secara lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif, konstruktif, dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung didalam sistem pengajaran tersebut (Nasution, 2000). Menurut Reece dan Walker (dalam Aunurrahman, 2014) evaluasi penting dilakukan beberapa faktor yaitu dapat memperkuat kegiatan belajar, menguji pemahaman dan kemampuan peserta didik, memotivasi peserta didik, member umpan balik, dan mencapai kemajuan proses dan hasil pembelajaran.

Pendidik diwajibkan untuk terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi melalui media pembelajaran, pada penelitian Basri, waspodo, dan sumarni (2013), media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian pesan melalui proses pembelajaran. Salah satu media pembelajara yang dapat diimplementasikan yaitu Kuis Interaktif. Pengalaman belajar menggunakan media kuis interaktif berbasis website telah berdampak pada tingkat pendidikan dasar dan menengah dan secara bertahap dimasukan kedalam lingkup Universitas sebagai respon terhadap permintaan untuk memahami proses pembelajaran generasi muda (Wiggins, 2016).

Karya Subhash dan Cudney (2018) melakukan tinjauan ekstensif tentang media kuis interaktif berbasis website dilingkup Pendidikan Tinggi. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kinerja Perguruan Tinggi secara menyeluruh (Lytras, 2019).

Berdasarkan hal-hal diatas, penulis tertarik untuk melakukan literature review terhadap beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai persepsi

pemberian kuis interaktif sebagai media evaluasi pembelajaran pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran.

ISI

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan ini yakni berupa studi literatur. Studi literatur yang dilakukan berupa membaca, memahami, menganalisis, dan mengkombinasikan berbagai macam jurnal baik nasional maupun internasional yang berkaitan dengan topik yang diangkat. Metode ini bertujuan untuk menyajikan informasi terkait topik yang dibahas secara lebih luas dengan menganalisis materi yang telah diterbitkan serta menyajikan analisis baru yang relevan.

PERSEPSI

Definisi Persepsi

Dalam kamus psikologi, persepsi berasal dari kata perception yang merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengingat atau mengidentifikasi sesuatu hal (Drever, 1986). Persepsi melibatkan kognitif tingkat tinggi dalam penginterpretasian terhadap informasi sensorik. Kegiatan sensorik tersebut diproses sesuai dengan pengetahuan, budaya, dan pengharapan. Hal tersebut memberi makna terhadap pengalaman sensorik yang sederhana (Solso dan Malcin, 2007).

Jenis Persepsi

Menurut Sunaryo (2004) persepsi dibedakan menjadi dua macam, yaitu Eksternal Perseption, yaitu persepsi yang terjadi karena datangnya rangsang dari luar individu dan Self Perseption, yaitu persepsi yang terjadi karena datangnya rangsang dari dalam individu. Dalam hal ini objeknya adalah diri sendiri.

Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menimbulkan persepsinya pada suatu hal atau objek. Menurut Rakhmat (2008), terdapat 3 faktor yang dapat mempengaruhi persepsi seseorang, yaitu Perhatian, terjadi apabila kita berkonsentrasi pada salah satu indera dan mengesampingkan indera yang lain. Perhatian memiliki faktor eksternal dalam menarik perhatian dan faktor internal dalam menaruh perhatian. Faktor Fungsional, terjadi berdasarkan kebutuhan individu, pengalaman dari masa lampau, serta hal-hal lain yang dapat didefinisikan sebagai faktor-faktor kebutuhan personal. Faktor Struktural, terjadi karena sifat stimulus dari fisik dan efek saraf yang ditimbulkan pada sistem saraf individu dan bisa terjadi secara tidak sadar maupun sadar.

KUIS INTERAKTIF

Definisi

Menurut Untari (2011), kuis interaktif adalah suatu metode pembelajaran yang lebih melibatkan dan mengaktifkan peserta didik dalam belajar dengan cara menggabungkan diskusi dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Menurut Nuraida (2011), kuis dianggap cocok sebagai metode pembelajaran sebab dalam kuis unsur-unsur yang ada. Didalamnya memiliki keserasian dengan pengembangan pembelajaran dikelas, seperti penciptaan suasana, pengaluran waktu, dan cara bertanya. Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan mengenai pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pilihan pada tampilan aplikasi (Risqiah, 2011).

Jenis Kuis Interaktif

Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis website yang digunakan oleh jutaan peserta untuk menemukan, membuat, memainkan, dan berbagi permainan pembelajaran yang menyenangkan. Sejak diluncurkan pada 2013, Kahoot telah melampaui 2 miliar pengguna secara kumulatif. Pengguna Kahoot kebanyakan adalah tenaga pendidik dan peserta didik. Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk tenaga pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Ini berjalan pada perangkat apa pun yang memiliki browser web. Kahoot juga memiliki aplikasi demo pada android. Peserta didik dengan jawaban benar dan tercepat akan berada pada posisi teratas, untuk setiap pertanyaan tertera dan pemenang keseluruhan akan ditampilkan di akhir sesi. Papan skor di akhir kuis akan menampilkan pemenangnya.

Kelebihan Kahoot diantaranya Menurut Plump dan La Rosa (2017): Kahoot mengadaptasi sistem formative assessment untuk memantau progress setiap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, Hasil data analisis deskriptif dapat diunduh oleh pengguna untuk di evaluasi, dan Dapat diakses secara gratis. Sedangkan kekurangannya ialah Jawaban ditampilkan hanya pada proyektor bukan pada perangkat peserta didik. Peserta didik harus menonton proyektor untuk pertanyaan dan mereka dapat memilih jawaban dari menggunakan gambar atau warna pada perangkat mereka (Kahoot, 2019) dan Tidak dapat menyederhanakan subjek yang kompleks (Ismail dan Muhammad, 2017).

Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web tool berupa permainan kuis online yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran (Basuki & Hidayati, 2019). Quizizz ini sudah ada sejak tahun 2015. Menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik

mereka. Kekurangan quizizz yaitu waktu pengerjaan sangat mempengaruhi ranking atau hasil nilai yang didapat. Sedangkan kelebihan quizizz yaitu memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran, dapat menyisipkan soal berupa gambar dan video, dan hasil pengerjaan dapat diunduh langsung dalam bentuk excel (Yana, 2019).

Quizlet

Quizlet merupakan perangkat pembelajaran daring atau platform online yang dikembangkan oleh seorang peserta didik sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat membuat serangkaian set kartu yang dapat diisi pada kedua sisinya. Quizlet memiliki kekurangan yaitu pada versi gratis pengguna hanya dapat menambahkan isian berupa teks. Sedangkan kelebihan quizlet yaitu tidak berbayar, mudah untuk digunakan, berisi berbagai pertanyaan yang berasal dari materi ajar yang telah ditampilkan dalam flashcards (Crandell, 2017).

EVALUASI PEMBELAJARAN

Definisi Evaluasi

Komite Studi Nasional tentang Evaluasi (National Study Committee on Evaluation) atau UCLA menyatakan bahwa evaluasi merupakan suatu proses atau kegiatan memilih, mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan program selanjutnya agar dapat dipertanggungjawabkan (Widoyoko, 2015).

Tujuan Evaluasi

Dengan adanya tujuan tolok ukur dari keberhasilan program, sehingga hasil dari program tersebut itulah yang kemudian akan dijadikan dasar bagi evaluasi. Chittenden, seperti yang dikutip oleh Zainal Arifin,

mengemukakan bahwa tujuan penilaian atau evaluasi itu yaitu Keeping track, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. Checking-up, yaitu untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Finding-out, yaitu untuk mencari, menemukan, dan mendeteksi kekurangan, kesalahan, atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pendidik dapat dengan cepat mencari alternatif solusinya. Summing-up, yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil penyimpulan ini dapat digunakan pendidik untuk menyusun laporan kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan.

Instrumen Evaluasi

Untuk mendapatkan data evaluasi, pengajar bisa menggunakan cara melalui teknik nontes dan tes. Teknik non tes terdiri dari kuesioner, wawancara, dan observasi. Sedangkan teknik tes terdiri dari penilaian sumatif dan penilaian formatif.

Kuesioner

Kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur dalam penelitian (Arikunto, 2013). Kelebihan kuesioner adalah dapat digunakan secara praktis, dapat memuat responden dalam jumlah banyak. Sedangkan kekurangan kuesioner adalah angket dapat diisi oleh orang lain, hanya diperuntukan bagi yang melihat, dan responden hanya menjawab berdasarkan jawaban yang ada karena sistemnya sudah terstruktur (Arifin, 2014).

Wawancara

Wawancara adalah suatu metode atau prosedur yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengancara tanyajawab sepihak (Arikunto, 2013).

Teknik wawancara pada umumnya digunakan oleh para evaluator dengan tujuan untuk mendapatkan data atau informasi evaluatif yang langsung diperoleh dari responden yang dinilai (Sukardi, 2015).

Observasi

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik atau kegiatan yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis pada suatu objek (Arikunto, 2013). Observasi dapat menjaring data dan informasi dengan berbagai macam jenisnya, sangat mendalam dan dalam proses terjadinya suatu fenomena (Wirawan, 2012).

Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sampai dimana penguasaan atau pencapaian belajar peserta didik terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajarinya selama jangka waktu tertentu (Purwanto, 2012), dan sebagai laporan pertanggungjawaban pelaksanaan proses pembelajaran (Sukardi, 2011). Penilaian sumatif dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Penilaian ini berorientasi pada produk bukan proses (Sudjana, 2009). Cakupan materinya lebih luas dan soalsoalnya meliputi dari tingkat mudah, sedang dan sulit (Arifin, 2014).

Tujuan penilaian sumatif adalah untuk menentukan nilai angka berdasarkan tingkat hasil belajar peserta didik yang selanjutnya dipakai sebagai angka rapor. Hasil penilaian sumatif juga dapat dimanfaatkan untuk perbaikan proses pembelajaran secara keseluruhan. (Arifin, 2014). Manfaat dari penilaian sumatif yaitu Untuk menentukan nilai atau untuk menentukan kedudukan seorang anak diantara teman-temannya (grading), Untuk menentukan seorang anak dapat atau tidaknya mengikuti kelompok dalam menerima program berikutnya, Untuk mengisi catatan kemajuan belajar speserta didik yang akan berguna bagi orang

tua peserta didik, pembimbing, sekolah, dan pihak yang bersangkutan (Arikunto, 2013).

Penilaian Formatif

Penilaian formatif dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung, untuk memberikan umpan balik atau feedback bagi penyempurnaan program pembelajaran, serta untuk mengetahui kelemahankelemahan yang masih perlu diperbaiki, sehingga hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik. Penilaian formatif diberikan pada awal dan akhir dari setiap programnya (Arikunto, 2013).

Soal-soal dalam penilaian formatif ada yang mudah dan ada pula yang sukar, tergantung pada tugas-tugas belajar (learning task) dalam program pembelajaran yang akan dinilai. Strategi penilaian tersebut dalam penilaian formatif bisa berupa observasi, diskusi siswa, umpan balik, self assessment dan peer assessment Dengan penilaian formatif diharapkan pendidik dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya (Sudjana, 2009). Penilaian formatif juga sering disebut dengan pretest atau tes awal program dan posttest atau tes akhir program (Arikunto, 2013).

Tujuan utama penilaian formatif adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran, bukan untuk menentukan tingkat kemampuan peserta didik. Manfaat penilaian formatif yaitu Pendidik dan peserta didik dapat mengetahui tingkat penguasaan materi serta kelemahan dan unit-unit yang belum dikuasai sehubungan dengan materi pelajaran yang sudah diberikan dan Dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dan meramalkan seberapa jauh peserta didik akan berhasil dalam assessment sumatif (Arifin, 2014).

SIMPULAN

Kuis interaktif sudah banyak digunakan oleh instansi pendidikan sebagai media evaluasi pembelajaran bagi peserta didik. Ini memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran secara mandiri, mengingat evaluasi penting dilakukan untuk mendorong peserta didik lebih giat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Fraenkel JR, Wallen NE, and Hyun NE. 2012. How to Design and evaluate research in education eight edition. The Mc Grow-Hill Companies. New York.
2. Idayu G. 2017. Pengaruh penerapan pre-lecture quiz (PLQ) pada pembelajaran kimia terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMA N 1 Kalasan kelas XI Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pembelajaran Kimia*. 6(1): Hal 41-42.
3. Abdilah YA. 2013. Keefektifan pembelajaran berbantuan komputer model tutorial dengan media visual novel terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, FMIPA Universitas Negeri Semarang.
4. Mualimah A, Praherdiono H, dan Adi EP. 2019. Pengembangan kuis interaktif sebagai media pembelajaran drill and practice di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al- Islahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol 2 no (3), hal: 203-212.
5. Guillo AF, Felices MA, Morenilla AJ, Lopez JA, Soliveres MLR, and Calle FR. 2019. Evaluating impact on motivation an academic performance of a gamebased learning experience using kahoot. *Original Article Frontiers in Psychology*. Vol 10 no (1).
6. Nagandala K, Sulaiha S, dan Nalliah S. 2018. Online formative assessments: Exploring their educational value. Vol 6 no (2), hal: 51-53.
7. Ismail MA, Ahmad A, Mohammad AM, Mohammad JA, Fakir NMRM, Nor MZM, dan Pa NMM. 2019. Using kahoot! as a formative tool in medical education: a phenomenological study. *Research Article*. hal: 2-8.
8. Mersyansumayeka M, Virgiawan MD, dan 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*. Vol 12 no (1), hal :30-31.
9. Ningrum GK. 2018. Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi Kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol 9 no (1), hal: 22-23.
10. Adiwisastra MF. 2015. Perancangan game kuis interaktif sebagai multimedia pembelajaran drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika*. Vol 11 no (1), hal 206.
11. Dini A. 2019. Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrument evaluasi formatif pada mata kuliah teori music. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol 6 no (1), hal: 93-95.
12. Santoso SF. 2016. Implementasi media pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata kuliah pelajaran jaringan dasar. *Jurnal IT-Edu*. Vol 1 no (1).
13. Panggabean S dan Harahap TH. 2020. Studi penerapan media kuis interaktif Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika. *Jurnal of Mathematics Education and Science*. Vol 6 no (1).
14. Stemen K. Pengembangan evaluasi pembelajaran online. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol 6 no (3).
15. Mahirah B. 2017. Evaluasi belajar peserta didik. *Jurnal Idaarah*. Vol 1 no (1).
16. Idrus L. 2019. Evaluasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol 9 no (2).