

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN KAHOOT DI PERGURUAN TINGGI UNTUK KONTEKS BAHASA INGGRIS SEBAGAI BAHASA ASING

Arimuliani Ahmad¹, Johari Afrizal², Nadia Wulandari³
Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia^{1,2,3}

Arimulianiahmad@edu.uir.ac.id¹, johariafrizal@edu.uir.ac.id², nadia.wulandari@gmail.com³

ABSTRACT

The advancement of technology already contributes a crucial impact on education, especially for the English Foreign Language (EFL) context. Kahoot! is one of the innovations that teachers can use to increase student's engagement in lesson sessions as a media in the teaching and learning process. This study was conducted to investigate the students' perception of its utilization. This research was conducted with a qualitative study due to describe the students' perception of Kahoot! usage. The participants of this study were 38 students in the sixth semester of English Language Education in one of the Vocational Universities in Riau. The data were gathered through questionnaire and interview. The result showed that 10 students have a positive perception in Perceived Usefulness, 9 students have a positive perception in Perceived Ease of Use, 11 students have a positive perception in Attitude toward Using, 13 students have a positive perception in Behavioural Intention to Use, and then 3 students have a positive perception in Actual System Use. This research proved that the students' perception of Kahoot! is positive in the teaching and learning process.

Keywords: Students' perception, Kahoot, EFL context

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang sangat penting bagi dunia pendidikan, terutama untuk konteks English Foreign Language (EFL). Kahoot! merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai media dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam sesi pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi mahasiswa tentang pemanfaatannya. Penelitian ini dilakukan dengan studi kualitatif karena mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot!. Partisipan penelitian ini adalah 38 mahamasiswa semester enam Pendidikan Bahasa Inggris di salah satu universitas swasta di Riau. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 10 mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap ketergunaan, 9 mahasiswa memiliki persepsi positif dalam kemudahan penggunaan, 11 mahasiswa memiliki persepsi positif dalam sikap penggunaan, 13 mahasiswa memiliki persepsi positif dalam Intensitas penggunaan, dan kemudian 3 mahasiswa memiliki persepsi positif dalam aktualisasi siste, penggunaan. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa persepsi mahasiswa terhadap Kahoot! positif dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: Persepsi mahasiswa, Kahoot, konteks EFL

PENDAHULUAN

Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan tinggi menjadi tren saat ini yang bertujuan untuk meningkatkan dinamika proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Pemanfaatan teknologi ini biasanya berfokus kepada pemanfaatannya sebagai media pembelajaran (Ahmad, 2018) atau sebagai media penilaian (Ahmad, 2019; Etfita,

2019). Banyak perguruan tinggi mendukung dosennya memanfaatkan teknologi untuk mengatasi berbagai gaya belajar mahamasiswanya karena banyak studi yang membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberika dampak yang signifikan. hal ini ditunjukkan oleh persepsi positif yang disampaikan (Afrizal et al., 2020; Dianati et al., 2020).

Selanjutnya, banyak penelitian yang mengungkap pengaruh positif teknologi yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Pertama, alat digital seperti YouTube dan Blog dapat meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa. Penelitian lain juga membuktikan bahwa Moodle mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa (Wu, 2008). Selain itu, e-learning juga memberikan kontribusi yang baik terhadap kemampuan bahasa Inggris mahasiswa seperti Edmodo (Al-Naibi, 2018; Etfita, 2019), Padlet (Kleinsmith, 2017)(Ahmad, 2019), Kahoot (Ahmad, 2019), Papan Diskusi Papan Tulis, Blog dan Wiki, Whatsapp.

Diniati dkk (2020) menggunakan Kahoot sebagai media ajar yang diakses mahasiswa di rumah sebelum mereka mendiskusikannya di dalam kelas. Namun, penelitian ini menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran tambahan untuk mempertajam pemahaman mahasiswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris dan juga sebagai alat penilaian untuk mengukur hasil pembelajaran. Ini adalah bagian dari teknologi berbasis web dan juga teknologi pembelajaran seluler karena dapat diakses keduanya.

Kahoot!

Kahoot! adalah sebuah platform dengan sistem respons langsung yang melibatkan mahasiswa melalui permainan seperti kuis, diskusi, dan survei yang dibuat sebelumnya atau dadakan (Thomas, 2014). Penggunaannya dapat menginspirasi mahasiswa untuk belajar. Mudah-mudahan, para mahasiswa tidak membutuhkan akun untuk mengakses kuis. Selain itu, ini dapat diakses oleh perangkat apa pun dengan browser web seperti iPad, perangkat Android dan IOS. Namun, guru memang membutuhkan akun untuk membuat kuis (Ahmad, 2019; Thomas, 2014).

Selanjutnya, Kahoot! bermanfaat bagi pendidik karena terlibat dalam pengenalan konten baru atau meninjau konten lama. Data dapat dikumpulkan dan ditinjau sebagai dokumen Excell untuk mengukur pemahaman mahasiswa tentang konten. Penggunaan Kahoot! dapat bervariasi dalam hal penilaian dan proyek seperti penilaian formatif, penilaian

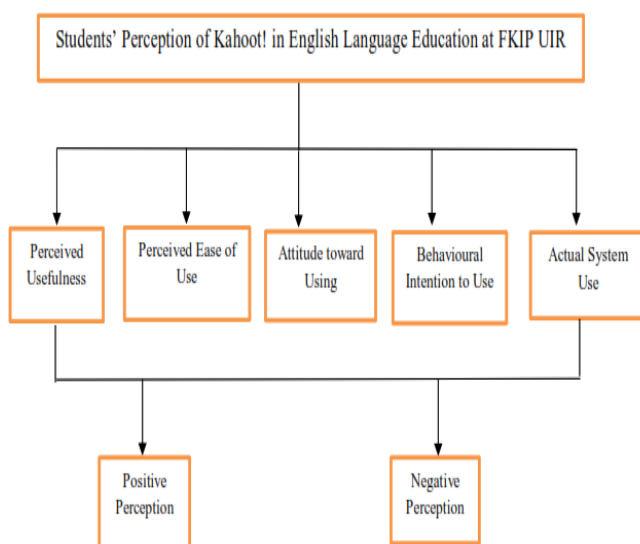
diagnostik, proyek penelitian dan presentasi (Thomas, 2014). Kahoot! memungkinkan pengguna membuat kuis yang menyenangkan. Para mahasiswa menggunakan komputer, smartphone, atau perangkat lain untuk ikut bermain. Pengguna dapat membuat kartu flash untuk ditinjau. Para pengguna juga dapat menyematkan beberapa video dan menggunakan Kahoot! sebagai bagian dari proses pengajaran atau mahasiswa dapat membuat permainan ulasan untuk tujuan berbagai.

Selanjutnya, Kahoot! adalah sebuah aplikasi, sistem respon kelas berbasis permainan, dan platform pendidikan. Kahoot! memulai diskusi yang dipimpin oleh rekan sejawat. Kahoot! terdiri dari pertanyaan pilihan ganda sebagai kuis, diskusi, atau survei dalam topik, bahasa, atau kemampuan apa pun. Ini diproyeksikan di depan kelas dan dimainkan oleh seluruh kelas bersama secara real-time. Kahoot! merupakan proyek pembelajaran berbasis permainan melalui soal pilihan ganda yang dapat dilakukan secara berkelompok atau perorangan. Kahoot! akan memberikan banyak kesenangan, menurut penjelasan bahwa dengan pandangan baru yang menyegarkan tentang pengenalan subjek dan penilaian formatif melalui kuis, kolaborasi, dan presentasi konten, Kahoot! memulai diskusi yang dipimpin oleh rekan kerja dengan menyenangkan.

Menurut Venkatesh (2002) dalam teori *Technology Acceptance Model (ATM)*, teori yang mengukur penerimaan seseorang terhadap teknologi ditentukan oleh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude to Using*, *Behavioral Intention to Use*, dan *Actual System Use*. Venkatesh (2002), menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen dasar dalam persepsi seperti persepsi (mengalami orang dan perilaku), persepsi (objek, orang, situasi, hubungan, kemudahan penggunaan, dll), konteks situasi (objek, kegunaan, atau peristiwa), dan proses (penggunaan dan sikap aktual). Contradict Walgito (2012), mengatakan membagi komponen menjadi 3, yaitu kognitif (persepsi yang terkait dengan pengetahuan individu, pendapat, dan kepercayaan terhadap objek yang dipersepsikan), afektif (emosional yang terkait dengan suka atau tidak suka

terhadap objek yang dipersepsikan), dan konatif (gerakan tindakan pada objek yang dipersepsikan).

Dalam penelitian ini peneliti lebih mengutamakan pada teori Venkatesh yaitu *Technology Acceptance Model (TAM)* karena menawarkan indikator-indikator penerimaan teknologi yang sama, menyajikan alasan seseorang menggunakan dan menerima penggunaan teknologi secara luas, dan teori ini tidak hanya untuk mendeteksi, tetapi juga memberikan rasionalisasi. Dengan demikian, suatu penelitian dapat menemukan hal yang tidak tepat dan sesuai dalam sistem teknologi Venkatesh (2002).



Gambar 1. TAM oleh Venkatesh (2002)

Singkatnya, penelitian ini bertujuan untuk menemukan bagaimanakah persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Inggris di perguruan tinggi.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mendeskripsikan fenomena persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Ada dua jenis instrument yang digunakan yakni angket dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah 36 mahamasiswa S1 di Program Studi

Pendidikan Bahasa Inggris di salah satu universitas swasta di Riau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelian ini dijelaskan melalui pembahasan lima indikator persepsi yang yang diperoleh dari hasil angket dan didukung oleh data interview tentang keberterimaan teknologi yang dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. *Perceived Usefulness* (kemanfaatan)

Sample	Concept	Performance	Features	Benefits in users performance	Popularity
1	Technology	Interested		Assignment	Good
2	Quiz and process	Effective	Discussion form and score	Efficient	Great
3	Gaming	Interested	Game and quiz	Increase	Good
4	Gaming	Amazed	All features	Efficient	Good
5	Application	Effective	Game	Effective	Good
6	Gaming	Interested	Mix and match	Efficient	Not Really
7	Learning Media	No Influence	Media	Assignment	Great
8	Learning Media	Interested	Game, discussion	Efficient	Good
9	Learning Media	Effective	Quiz	Efficient	Good
10	Application	Increased	Quiz	Efficient	Not Really
11	Learning Media	Increased	Quiz	Efficient	Good
12	Application	Effective	All features	Efficient	Not Really
13	Application	Effective	Quiz	Efficient	Not Really
14	Gaming	Effective		Efficient	Not Really

Berdasarkan informasi yang disajikan pada tabel 1, dapat disimpulkan semua mahasiswa memiliki persepsi yang positif terhadap konsep Kahoot !, namun ada juga mahasiswa yang memiliki persepsi negatif terhadap kegunaan Kahoot! yakni terhadap performanya, terlihat bahwa sampel 7 tidak merasakan pengaruh dalam menggunakan Kahoot!. Hasilnya, ada 5 mahasiswa yang merasakan Kahoot! tidak terlalu populer. Dapat disimpulkan bahwa Perceived Usefulness of Kahoot! positif.

Tabel 2. *Perceived Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan)

Sample	Easiness	Innovation	Benefits in Courses	Efficiency	Procedures
1	System	Good	Grammar	Time	Understan

					dable
2	Easier	Modern	Exercise	Effortless	Understandable
3	Easier	Efficient	Exercise	Time	Complicated
4	Process, easier and time	Good	Translation and grammar	Courses	Understandable
5	Understanding	Good	Reading skill	Assignment	Complicated
6	Easier	Good	English subject	Time	Complicated
7	Procedures	Good	Reading	Assignment	Understandable
8	Process and Time	Good	Learning media	Time	Understandable
9	System	Efficient	Grammar	Courses	Effective
10	Easier	Good	Reading	Efficient	Understandable
11	Easier	Good	Reading	Efficient	Easy
12	System	Efficient	English	Time	Easy
13	Easier	Good	All courses	Time	Complicated
14	Easier	Efficient	All subject	Time	Complicated

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar persepsi mahamahasiswa positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan Kahoot!. Mahamahasiswa tidak memiliki persepsi negatif tentang Kahoot! karena inovasi Kahoot! membuatnya lebih mudah dan lebih menarik. Semua mahasiswa merasakan pengaruh yang baik terhadap inovasi di Kahoot!. Dan kemudian, sebagian besar mahasiswa melihat Kahoot! bermanfaat untuk semua kursus. Setelah itu, sebagian besar mahasiswa merasakan pengaruh terhadap efisiensi Kahoot!. Kemudian, hanya 5 mahasiswa yang menyadari bahwa prosedur Kahoot! rumit.

Tabel 3. *Attitude toward Using* (sikap terhadap penggunaan)

Sample	Opinion	Display	Suitable	Pleasant	Favorite
1	Good	Comfortable	Not all courses	Pleasant	Favorite
2	Good	Understandable	All courses	Pleasant	Favorite
3	Not good	Comfortable	Not all courses	Pleasant	Not yet
4	Good	Comfortable	All courses	Pleasant	Favorite
5	Good	Comfortable	Not all courses	Pleasant	Favorite
6	Good	Comfortable	All courses	Pleasant	Not yet
7	Good	Comfortable	Not all courses	Pleasant	Favorite
8	Good	Comfortable	Not all courses	Pleasant	Favorite

9	Good	Comfortable	All courses	Pleasant	Favorite
10	Not good	Understandable	All courses	Yes	Not yet
11	Not good	Comfortable	All courses	Pleasant	Favorite
12	Good	Comfortable	Not all courses	Pleasant	Not yet
13	Good	Comfortable	All courses	Pleasant	Not yet
14	Good	Comfortable	Not All courses	Pleasant	Favorite

Berdasarkan data pada tabel 3, sebagian besar mahasiswa melihat bahwa Kahoot! adalah ide yang bagus, hanya 3 mahasiswa yang tidak menganggapnya sebagai ide yang baik. Sebagian besar mahasiswa merasa tampilan yang nyaman, terutama 7 mahasiswa yang melihat Kahoot! tidak cocok diterapkan di semua mata kuliah. Tapi, kebanyakan dari mereka senang menggunakan Kahoot!, mereka sangat menyenangkan belajar dengan Kahoot!. Kalau begitu, Kahoot! Dalam proses pembelajaran sudah menjadi media pembelajaran favorit mereka, hanya 5 mahasiswa yang merasa kurang

Tabel 4. *Behavioral Intention to Use* (Niat Perilaku untuk Menggunakan Penggunaan)

Sample	Suggestion	Importance	Long term use	Impact	Experience
1	Useful	Increase	No	Efficient	Knowledge enhancement
2	Useful	Assignment	If needed	Efficient and interesting	Knowledge enhancement
3	Useful	Necessity	If needed	Interesting but not efficient	More interesting
4	Useful	Assignment	Yes	Easier, but time	Knowledge enhancement
5	Other technique	Not really	If lecture use	Efficient	Knowledge enhancement
6	Useful	Not really	Yes	Efficient	Easier
7	Useful	Necessity	If lecture use	Efficient but not confident	More efficient
8	Useful	Increase	Yes, If needed	Efficient but needed focus	More efficient
9	Useful	Increase	Yes, often	Efficient	Efficient
10	Useful	Necessity	If needed	Efficient	Easier
11	Useful	Not really	If needed	Efficient	More efficient
12	Useful	Increase	If needed	Efficient	More interest

13	Useful	Not really	If needed	Efficient but many data internet	Interest
14	Useful	Not really	If lecturer use	Efficient but nervous	More interest

Seperti yang ditunjukkan pada tabel 4, sebagian besar mahasiswa menyarankan untuk menggunakan Kahoot!, hanya satu mahasiswa yang memiliki saran untuk mencari teknik lain dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Kahoot! Ada 5 mahasiswa yang merasakan Kahoot! tidak terlalu penting bagi mereka. Mayoritas mahasiswa akan menggunakan Kahoot! Untuk hari-hari mendatang, hanya 1 mahasiswa yang masih belum yakin apakah akan menggunakannya atau tidak. Semua mahasiswa mempersepsikan positif dan negatif dalam Kahoot!, ada beberapa mahasiswa yang bermasalah dengan koneksi jaringan dan waktu mengerjakan tugas. Namun ada 9 mahasiswa yang hanya merasakan dampak positif dari Kahoot!.

Berdasarkan pengalaman mereka, sebagian besar mahasiswa merasakan perbedaan setelah menggunakan Kahoot!. karena dengan menggunakan Kahoot! dapat menambah pengetahuan mahasiswa dan lebih menarik dalam belajar.

Tabel 5. Actual system Use (system yang sebenarnya)

Sample	Usage	Frequency	Benefits in applied courses	Obstacle	Satisfaction
1	1 st semester	Seldom	Assignment	Network	Simple
2	5 th semester	Seldom	Efficient	Nothing	Efficient
3	At university	Seldom	Efficient	Network	Service
4	6 th semester	Seldom	Efficient	Time	Useful
5	3 rd semester	Seldom	Assignment	Nothing	Useful
6	2 nd semester	Seldom	Efficient	Network	Services
7	At university	Seldom	Efficient	Nothing	Services
8	At university	Very often	Efficient	Network and Data packages	Useful
9	3 rd and 6 th semester	Often	Evaluation	Nothing	Service
10	At	Seldom	Not all	Network	Not

	university		courses		really
11	At university	Seldom	Effective	Download app	Services
12	At university	Often	Not all courses	Network	Services
13	At university	Seldom	Valuable	Network and internet package	Not really
14	1 st semester	Seldom	Efficient	Network and speed	Services

Berdasarkan hasil pada tabel 5, sebagian besar mahasiswa menggunakan aplikasi ini. Ada 10 mahasiswa yang sudah menggunakan di semester pertama saat mereka kuliah. ada 5 mahasiswa yang menggunakan Kahoot! pada semester 5, 2, 3 dan 6. Sebagian besar frekuensinya tidak sering, hanya 3 yang sering menggunakan Kahoot!. Mereka menganggap mata kuliah yang sudah menerapkan Kahoot! keuntungan keuntungan, hanya 2 mahasiswa yang tidak berpikir demikian. Permasalahan mayoritas untuk 9 mahasiswa tersebut adalah koneksi jaringan, satu mahasiswa bermasalah dengan waktu, dan hanya satu mahasiswa yang kesulitan mendownload aplikasi. Lalu, hanya ada 2 mahasiswa yang tidak terlalu merasakan kepuasan Kahoot!.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa mayoritas mahasiswa berpendapat bahwa Kahoot! sangat bermanfaat untuk membantu kinerja mereka, Hal ini dibuktikan dengan hasil positif yang ditemukan dari perspsi mahasiswa dari aspek ketermanfaatannya, kemudahan penggunaannya, intensitas penggunaannya, efisiensi penggunaannya, dan kebenaran system penggunaannya. Hal ini sejalan juga dengan beberapa hasil penelitian persepsi mahasiswa dalam menggunakan media teknologi digital dalam pembelajaran seperti yang ditemukan oleh Etfita (2019) yang menemukan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Edmodo sebagai penilaian hasil pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, Charlina dan Septyanti (2019) membuktikan bahwa penggunaan Kahoot sebagai kuis online dapat motivasi mahasiswa dalam mengambil kuis.

REFERENSI

- Afrizal, J., Ahmad, A., & Safitri, A. (2020). J-SHMIC: Journal of English for Academic. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 7(1), 66–76. <https://journal.uir.ac.id/index.php/jshmic/article/view/3905>
- Ahmad, A. (2018). Developing Barcorious Application as Teaching Media for English Young Students: Focus on Implication. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 5(2), 1–14. [https://doi.org/10.25299/jshmic.2018.vol5\(2\).1631](https://doi.org/10.25299/jshmic.2018.vol5(2).1631)
- Ahmad, A. (2019). ICoSEEH 2019. *Suistanable Development in Developing Country for Facing Industrial Revolution 4.0*, 233–237. <https://proceeding.uir.ac.id/conference/panel/file/1967.pdf#page=248>
- Al-Naibi, I. h., Al-Jabri, M., and Al-Kalbani, I. (2018). Promoting students' paragraph writing using edmodo: An action research. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(1):130–143.
- Bawa, P. (2019). Using Kahoot to Inspire. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(3), 373–390. <https://doi.org/10.1177/0047239518804173>
- Charlina, and Septyanti, Elvrin. (2019). Pemanfaatan media Kahoot sebagai motivasi belajar mengikuti kuis wacana Bahasa Indonesia. *Geram (Gerakan Aktif Menulis)*, 7(2): 78-82.
- Dianati, S., Nguyen, M., Dao, P., Iwashita, N., & Vasquez, C. (2020). Student perceptions of technological tools for flipped instruction: The case of padlet, Kahoot! and cirrus. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 17(5), 1–16.
- Etfita, F. (2019). Students' Perspective on the Use of Edmodo as an Assessment Tool Fauzul. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 6(1), 18–25. <https://journal.uir.ac.id/index.php/jshmic/article/view/2516>
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*, 2000, http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf
- Kleinsmith, C. L. (2017). The effects of using padlet on the academic performance and engagement of students in a fifth grade basic skills mathematics classroom. *ProQuest Dissertations and Theses*, 67. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1900171622?accountid=15272>
- Venkatesh, V., et.al. 2002. User acceptance enablers in individual decision making about technology: toward an integrated model. *Decision Sciences* (33) 297-316.
- Wu, H. (2015). The effects of Blog-Supported collaborative writing on writing performance, writing anxiety and perceptions of EFL college students in Taiwan. (*Unpublished PhD thesis*, The University of South Florida, USA).