

Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Video Conference Terhadap Pemahaman Materi Pada Mahasiswa

by Raffy Maulana

Submission date: 02-Jul-2021 12:29PM (UTC+1000)

Submission ID: 1506172712

File name: Cek_Plagiarisme.docx (239.19K)

Word count: 4676

Character count: 31506

Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Video Conference Terhadap Pemahaman Materi Pada Mahasiswa

Muhammad Raffy Maulana Gumelar¹, Ghea Putri Dwiyaniti²
Universitas Pendidikan Indonesia¹, Universitas Pendidikan Indonesia²
mraffymg@upi.edu

Abstrak

Penyebaran virus Covid-19 masih terus berlangsung sehingga pembelajaran jarak jauh masih tetap diberlakukan. Salah satu metode yang diterapkan di berbagai perguruan tinggi yaitu Video Conference. Selama menggunakan Video Conference, terdapat berbagai persoalan yang dinilai tidak efektif dalam segi kualitas pemahaman materi, dimana banyak mahasiswa yang merasa bosan selama pembelajaran berlangsung, serta proses pembelajaran yang tidak interaktif karena kurangnya interaksi antara pendidik dengan peserta didik, sehingga mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman pada mahasiswa. Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang optimal dibutuhkan metode yang tidak membosankan, terdapat interaktivitas yang baik, serta dapat meningkatkan pemahaman. Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengembangkan penelitian mengenai efektivitas penggunaan kuis interaktif berbasis Video Conference terhadap pemahaman materi pada mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan kuisioner sebagai instrument pengumpulan data. Subjek penelitiannya yaitu mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2020 sebanyak 31 sampel, dan peneliti menggunakan teknik uji analisis korelasi Rank Spearman. Hasil koefisien korelasi yang diperoleh yakni sebesar 0,482 yang terkategori cukup kuat. Angka tersebut menunjukkan terdapat pengaruh antara penggunaan kuis interaktif berbasis Video Conference terhadap pemahaman materi pada mahasiswa. Kuis interaktif dinilai sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan mempermudah dalam menyampaikan materi, sehingga metode ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman pada mahasiswa.

Kata Kunci: Covid-19; Kuis Interaktif; Video Conference.

Abstract

The spread of the Covid-19 virus is still ongoing so distance learning is still. One of the methods applied in universities is Video Conference. During using Video Conference, there problems that are considered less effective terms of the quality understanding the material, where many students feel bored, and learning process is not interactive due to lack interaction between educators and students, so resulting a low level of understanding. A method that is not dull, has good interactivity, and can increase student comprehension is required. A result, the authors want to research into the impact of using Video Conference interactive quizzes on student omprehension of material. Researcher uses a quantitative analysis process, with questionnaire data collection tool and uses the Spearman Rank correlation analysis test methodology. Subjects of this study were students of the Education Technology Study Program class of 2020, with a sample of 31 people. The correlation coefficient obtained is 0.482, including in the "good enough" group. This number shows the use of Video Conference interactive quizzes has effect on students' understanding of material. Interactive quizzes are considered as a fun, interesting and easy learning method in delivering material, so this method is very effective in increasing student understanding.

Keywords: Covid-19; Interactive Quiz; Video Conference.

31

Informasi Artikel

Naskah Diterima : XX-XX-20XX

Naskah Direvisi : XX-XX-20XX

Naskah Disetujui : XX-XX-20XX

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran hal yang menjadi poin utama dari sebuah proses pencapaian tujuan pendidikan adalah terkait dengan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, hal tersebut merupakan faktor utama yang akan menentukan suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tidak. Dalam hal ini, pendidik selaku pemegang peran pengendali lingkungan belajar perlu memperhatikan aspek-aspek yang akan memengaruhi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, dimulai dari pendekatan, strategi, hingga metode yang akan digunakan selama pembelajaran berlangsung. Hal itu sesuai dengan pendapat Gerstnet, dkk dalam Fitriani (2014: 240) yang mengemukakan “teacher as learners, who always improve and renew their knowledge”, yang artinya bahwa pada abad ke-21 ini guru harus dapat menciptakan suatu pembelajaran yang didalamnya memunculkan suasana belajar yang mandiri serta menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan dapat menarik peserta didik dalam belajar. Adapun berdasarkan Nursidin (2020) bahwa untuk menghadapi pesatnya pendidikan di era global, semua pihak seperti pemerintah, masyarakat, pendidik dan tenaga pendidikan perlu berkontribusi untuk meningkatkan mutu pendidikan, serta perlu memiliki sumber daya pendidikan yang berkualitas dan professional.

Dengan adanya teknologi, proses pembelajaran akan dapat terlaksana secara lebih efektif, hal ini sejalan dengan pendapat dari Centron (1988) dalam Fitriani (2014: 240) yang mengemukakan bahwa dalam proses belajar dengan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi akan membuat pembelajaran lebih cepat, hemat waktu, dan sesuai dengan kebutuhan dari para peserta didiknya. Pendidik perlu memiliki sebuah kompetensi yang mumpuni serta mengikuti berbagai perkembangan yang muncul dalam aspek penyajian materi kepada peserta didik, agar terjadinya suatu efektivitas pembelajaran yang ditandai dari adanya pemahaman atau penguasaan materi pada peserta didik, dalam kata lain terjadinya ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Berkenaan dengan hal itu, tentunya pendidik senantiasa perlu melakukan sebuah pemutakhiran dalam aspek metode yang digunakannya selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam keadaan saat ini yang mengharuskan proses pembelajaran diadakan secara daring, hal tersebut sejalan dengan pendapat Zunidar (2019: 43) yang berpandangan bahwa seorang pendidik perlu memiliki kompetensi yang kaya terkait metode serta strategi pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran daring, keadaan ini mengharuskan para pendidik dan peserta didik beradaptasi dengan situasi dan kondisi yang berbeda. Proses penyampaian materi yang biasanya dilakukan secara langsung di dalam ruang kelas, kini hanya bisa dilakukan hanya melalui bantuan jaringan internet.

Dalam hal ini, proses pembelajaran perlu ditunjang dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan berbagai teknologi yang dapat kita rasakan, kini semakin bertambah peranannya, jarak pemisah antara peserta didik dengan pendidik kini dapat dirasa cukup mudah dalam melakukan komunikasi khususnya dalam hal pelaksanaan proses pembelajaran secara daring. Proses pembelajaran daring yang telah diberlakukan di latar belakang karena adanya pandemi *Covid-19* yang mengharuskan diterapkannya upaya pembatasan sosial pada masyarakat (*social distancing*). Hal ini dilakukan demi menghambat laju penyebaran virus *Covid-19*. Implikasi yang dirasakan dari pemberlakuan aturan ini cukup terasa khususnya dalam sektor pendidikan.

Pembelajaran daring diberlakukan dimulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, hal ini sejalan dengan adanya Surat Edaran yang dikeluarkan oleh Kemendikbud No 2 tahun 2020 serta No. 3 tahun 2020 berkenaan dengan pencegahan dan penanganan *corona virus disease (Covid-19)*, yang memerintahkan seluruh lembaga pendidikan untuk memberlakukan pembelajaran secara online. Proses pembelajaran daring tentunya menjadi tantangan tersendiri yang dirasakan baik oleh pendidik maupun peserta didik, mengingat tidak semua masyarakat akan mudah beradaptasi khususnya dalam aspek proses pembelajaran. Metode pembelajaran daring yang cukup populer digunakan ialah teknik *Video Conference*, yakni merupakan sebuah teknik yang memungkinkan diadakannya pertemuan secara

langsung dengan menggunakan video sebagai perantara, melalui aplikasi yang terhubung pada jaringan internet. Hal ini searah dengan pendapat Sandiwarno (2016) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Video Conference* untuk keperluan pembelajaran akan berpengaruh secara signifikan terhadap proses yang dilakukan, hal ini karena pendidik dapat langsung berinteraksi dengan peserta didik. Penggunaan metode *Video Conference* khususnya dalam hal pembelajaran mempunyai beberapa keunggulan yang dianggap akan memudahkan upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan digunakannya media dalam suatu proses pembelajaran, hal ini dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan positif terhadap peserta didik serta dapat memunculkan pengaruh psikologis berupa motivasi belajar. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian Puspitasari, dkk (2018: 232) mengenai "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi", hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa dengan digunakannya media pada suatu pembelajaran, hal tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar pada mahasiswa dengan berdasar pada data sikap mahasiswa yang diperoleh. Salah satu fungsi media pembelajaran yakni sebagai alternatif penyampaian pesan pembelajaran agar menjadi lebih konkrit, sehingga hal tersebut dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar, hal ini sejalan dengan pendapat Karo dan Rohani (2018: 95) yang mengemukakan bahwa media berperan sebagai alat atau sarana penyampai bahan serta pesan pelajaran dari guru kepada anak didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian mahasiswa serta menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar. Hasil belajar menurut Prayitno dalam Saputri (2018: 84) adalah segala hal yang diperoleh serta dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Namun disisi lain, penggunaan metode *Video Conference* ternyata tidak selamanya dapat berjalan secara efektif dalam hal pencapaian tujuan pembelajaran, hal ini dilandasi oleh beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memungkinkan peserta didiknya untuk belajar lebih mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara optimal. Berdasarkan pendapat Robbins dalam Darmawan (2014: 390) bahwa efektivitas dapat dilihat dari tingkat kepuasan terhadap suatu hal yang dicapai oleh seseorang, dimana dari efektivitas tersebut dapat mewujudkan tujuan-tujuan yang dicapai oleh seseorang.

Karena sebuah efektivitas bukan hanya dari produknya saja melainkan dapat dilihat dari persepsi seseorang. Adapun beberapa aspek dalam efektivitas belajar menurut Susilana dan Riyana (2000) dalam Darmawan (2014: 391), aspek-aspek tersebut diantaranya (1) meningkatkan pengetahuan; (2) meningkatkan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) perilaku; (5) kemampuan beradaptasi, (6) meningkatkan integrasi; (7) meningkatkan partisipasi; dan (8) meningkatkan interaksi kultural. Selain itu, menurut Shadiqien (2020) suatu pembelajaran juga dapat dikatakan efektif jika peserta didik mengalami perubahan perilaku dalam hal pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Sedangkan penyebab dari pembelajaran daring yang tidak efektif salah satunya yaitu adanya kekurangan dalam segi interaksi antara pendidik dengan peserta didik, hal ini membuat situasi dimana selama pembelajaran daring berlangsung peserta didik tidak terkontrol dengan baik. Selain itu cara penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik baik kepada siswa maupun mahasiswa dirasa kurang menarik. Karena pada dasarnya penggunaan metode dalam menyampaikan materi atau pesan akan memengaruhi kinerja peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini sama dengan pendapat Khauser (2014: 81) yang memandang bahwa penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan menghasilkan peningkatan prestasi atau hasil belajar yang bervariasi.

Berkenaan dengan hal tersebut tentunya perlu ada penyelesaian yang harus digunakan, agar pembelajaran tetap dapat berjalan efektif dan efisien. Menurut Galih, dkk (2014) dalam Nida, dkk (2019: 266) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media TIK dapat memudahkan dalam penyampaian materi dan dapat mengurangi keabstrakan konsep dari suatu materi. Hal tersebut dapat dijadikan alternatif oleh para pendidik untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran dan hal itu sejalan dengan pendapat dari Munir (2001) dalam Nida, dkk (2019: 266) yang mengatakan bahwa dengan digunakannya multimedia pada proses pembelajaran, hal tersebut akan mendukung penciptaan suatu

situasi belajar mengajar yang lebih berkesan dan bermakna. Namun dalam hal ini, pendidik perlu memiliki kemampuan yang mumpuni agar penggunaan teknologi sebagai penunjang pembelajaran dapat terimplementasikan secara tepat guna. Berdasarkan pendapat Tekege (2017: 49) yang mengemukakan bahwa seberapa canggih teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, seorang pendidik tetap berpihak sebagai peran sentral serta fasilitator pembelajaran. Maka dari itu, seorang pendidik hendaknya memiliki kreativitas dalam hal pemanfaatan teknologi pembelajaran sebagai bentuk inovasi dari kompetensi pedagogik yang dimilikinya, mengingat kompetensi pedagogik merupakan salah satu komponen yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini didukung oleh pendapat Sadri (2019: 170) yang berpandangan bahwa kompetensi pedagogik akan memengaruhi prestasi atau hasil belajar mahasiswa secara signifikan. Salah satu upaya yang dapat dijadikan alternatif dalam penyampaian materi ialah penggunaan kuis interaktif selama pembelajaran daring melalui *Video Conference*. Adapun menurut Suryadi (2007) bahwa kuis merupakan suatu media yang dapat menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap materi pelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018: 43) dalam Salsabila, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan unsur permainan sebagai media pembelajaran, akan berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran karena dapat merangsang komponen visual serta verbal pada peserta didik. Selain itu, menurut Irwan, dkk (2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan motivasi belajar karena dapat memicu khayalan, tantangan, serta rasa keingintahuan peserta didik. Maka dari itu, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui tingkat pemahaman materi pada mahasiswa sebagai hasil dari bentuk integrasi media pembelajaran berupa kuis interaktif berbasis *Video Conference*.

TINJAUAN PUSTAKA

Video Conference

Video conference merupakan sebuah aplikasi berbasis multimedia yang didalamnya terdapat opsi komunikasi data, suara, serta gambar yang sifatnya real time (Nurdiansyah, dkk 2013). Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat dari Karen Hyder dkk (2007) dalam Ekawardhana (2020) bahwa video conference merupakan media yang terdiri dari gabungan antara video dan audio yang terdapat dalam satu layar penuh. Para penggunanya juga dapat melakukan percakapan dalam video dan audio yang tersedia secara langsung. Selain itu dalam video conference juga terdapat berbagai fitur interaktif lainnya seperti memberikan komentar, terdapat reaction-reaction serta dapat berbagai layar kepada pengguna lainnya. Video conference menjadi teknologi baru yang dapat digunakan dengan menggunakan laptop, smartphone dan perangkat lainnya yang terhubung dengan jaringan data.

Saat ini sudah banyak bermunculan berbagai aplikasi-aplikasi yang memanfaatkan video conference untuk berbagai keperluan, salah satunya untuk kepentingan proses penyelenggaraan pembelajaran. Penggunaan video conference dalam pembelajaran jarak jauh dinilai sebagai platform yang sangat efektif untuk digunakan. Berdasarkan hal diatas, maka dari itu video conference adalah sebuah media yang didalamnya terdapat berbagai fitur seperti video, audio, chat, serta pembagian layar pengguna yang dapat memudahkan komunikasi dan interaksi pada proses pembelajaran, pekerjaan ataupun yang lainnya dalam waktu yang bersamaan dengan dihubungkan oleh sebuah jaringan internet.

Kuis Interaktif

Berdasarkan menurut Aniqotunnisa (2013) dalam Meryansumayeka, dkk (2018) bahwa kuis interaktif adalah aplikasi yang berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang berisi materi pelajaran dan dapat meningkatkan wawasan serta pengetahuan secara mandiri. Kuis interaktif juga menjadi sebuah platform yang dapat meningkatkan keaktifan serta konsentrasi penggunaannya disaat mengerjakan suatu soal yang disajikan. Pengguna tidak akan merasa bosan dengan pola penyampaian materi yang monoton seperti

halnya media presentasi dan sejenisnya. Kuis interaktif yang dimaksud ialah penggunaan aplikasi *Quizizz* berbasis *Video Conference* yang di fungsikan sebagai media dalam menyampaikan pesan pembelajaran. *Quizizz* merupakan sebuah platform berbasis website yang dirancang layaknya sebuah permainan, dengan menyediakan fitur kuis interaktif dan memungkinkan untuk dilakukan kustomisasi terhadap materi yang akan disajikan. Pertanyaan-pertanyaan dalam platform ini dikemas semenarik mungkin dan terdapat kombinasi dari berbagai elemen visual seperti gambar, ilustrasi, video, atau suara sebagai bentuk daya tarik tersendiri dalam kuis interaktif ini. Dengan kuis interaktif mahasiswa akan dibawa pada suasana layaknya sedang bermain game, sehingga membuat proses belajar akan dirasa lebih menyenangkan dan hal itu sesuai dengan pendapat dari Noor, S. dalam Yasmini (2018) yang mengemukakan bahwa *Quizizz* merupakan platform yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran yang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

Dalam kuis interaktif mahasiswa harus menjawab soal dengan benar untuk mendapat hasil kuis yang memuaskan. Media pembelajaran *Quizizz* ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar lebih giat karena pada media *Quizizz* mahasiswa dapat berlomba untuk dapat peringkat teratas. Hal tersebut dapat membuat peserta kuis termotivasi untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Selain itu, hasil dari kuis ini akan langsung terlihat setelah mahasiswa mengerjakannya, dan hal itu akan mempermudah pendidik serta peserta didik dalam mengelola nilai. Hal tersebut berkaitan dengan teori *law of effect* yang dikemukakan oleh Thorndike dalam Rusman (2017: 97) bahwa nilai atau hasil belajar yang diketahui peserta didik akan berperan sebagai penguatan positif bagi yang bersangkutan. Selama kuis tersebut berlangsung pendidik juga dapat lebih mengontrol peserta didiknya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara kondusif. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, maka yang dimaksud dengan kuis interaktif adalah metode pembelajaran yang dikemas dalam sebuah aplikasi yang berbentuk pertanyaan-pertanyaan dan dikombinasikan dengan sebuah gambar, animasi, video, dan yang lainnya, serta para penggunannya berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai terbaik sehingga menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan dapat memudahkan dalam penyampaian materi.

Pemahaman Materi Pada Siswa

Berdasarkan menurut Bloom Benyamin (1975) dalam Aspar, dkk (2020: 47) bahwa pengertian dari pemahaman berkaitan dengan tujuan, tingkah laku dan tanggapan yang dimana seseorang mencerminkan suatu pemahaman pada sebuah pesan atau informasi. Adapun berdasarkan Ginanjar dan Kusmawati (2016), bahwa peserta didik dapat dikatakan memahami suatu materi apabila mereka mampu menjelaskan konsep tersebut dengan kata-katanya sendiri dan dapat menghubungkan dengan konsep yang lainnya. Peserta didik harus dapat memperhatikan dan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran agar dapat memahami materi dengan baik. Dan yang menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari pemahaman materi. Menurut Anderson & Krathwohl dalam Laila, dkk (2018) siswa dapat dikatakan memahami suatu materi jika memenuhi beberapa indikator, yaitu diantaranya :

1. Menginterpretasikan (*interpreting*) yaitu kemampuan dalam menguraikan dengan kata-kata sendiri
2. Memberikan contoh (*exemplifying*) yaitu dapat memberikan contoh dari materi yang telah dipelajarinya
3. Mengklasifikasikan (*classifying*) yaitu dapat mengkategorikan materi yang telah dipelajarinya
4. Meringkas (*summarizing*) yaitu dapat menulis kesimpulan dari sebuah materi
5. Menduga (*inferring*) yaitu menemukan sebuah bentuk dari sejumlah contoh-contoh yang serupa
6. Membandingkan (*comparing*) yaitu mampu membandingkan sebuah materi yang dipelajarinya
7. Menjelaskan (*explaining*) yaitu mengkonstruksi model sebab akibat dari suatu sistem

Dengan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan penyampaian materi yang mudah dipahami, hal tersebut dapat membuat pembelajaran yang lebih efektif, sehingga dapat

memudahkan dalam mencapai tujuan pendidikan. Karena suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila terdapat keberhasilan yang diperoleh mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hal itu pun sesuai dengan pendapat dari Sarinengsih, dkk (2018) bahwa dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat membuat pemahaman terhadap suatu materi menjadi lebih bermakna, hal itu karena peserta didik telah mengalami secara langsung konsep-konsep yang dipelajarinya. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, maka dari itu pemahaman materi pada siswa dilihat dari bagaimana siswa tersebut dapat meringkas, menjelaskan kembali, dan dapat membandingkan suatu konsep secara mandiri, dengan proses pembelajaran yang baik yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan pemahaman materi pada siswa.

Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran, yang telah dilakukan oleh Gres Dyah Kusuma Ningrum dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang (2018) yang berjudul "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa", dimana berdasarkan hasil penelitiannya bahwa dengan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot, memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan kuis interaktif memberikan umpan balik (feedback) secara langsung pada mahasiswa, sehingga hal itu dapat mempercepat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan dan dapat menumbuhkan percaya diri dan keberanian dalam menyampaikan pendapat terhadap materi yang kurang dipahami.

Selain itu terdapat antusiasme dan motivasi yang tinggi yang di alami oleh mahasiswa, sehingga tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Kesamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada pendekatannya, dimana sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrument pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Sedangkan perbedaannya terletak pada teknik dalam menganalisis data, dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Gres Dyah Kusuma Ningrum menggunakan teknik analisis regresi linier dan Post Hoc Comparison yang tujuan dari teknik tersebut yaitu untuk mengetahui besar pengaruh antar variabel dan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dari beberapa variable. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis uji korelasi Rank Spearman dengan tujuan untuk mengetahui hubungan yang signifikan dan arah hubungan dari variabel yang terlibat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yakni sebuah analisis yang menekankan kepada data-data numerik (angka). Pendekatan ini akan memperoleh signifikansi perbedaan atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni uji korelasi Rank Spearman, metode ini merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif dua variabel yang apabila datanya berskala ordinal (ranking) dan bebas distribusi. Skala ordinal merupakan skala pengukuran untuk membedakan data yang dikelompokkan dan mengandung unsur pemeringkatan (ranking), derajat (degree) serta tingkatan (level). Metode uji korelasi Rank Spearman termasuk kepada statistik non-parametrik, dalam kata lain metode ini dikenal dengan statistik bebas sebaran, dimana tidak memerlukan adanya asumsi-asumsi mengenai sebaran data populasinya dan tidak menetapkan syarat-syarat bentuk sebaran parameter populasi dalam sampel penelitian. Statistika non-parametrik digunakan untuk menganalisis data yang berskala Nominal atau Ordinal.

Populasi yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Menurut Sugiyono (2011: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sampel adalah bagian dari populasi, hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2018:131) yang mengemukakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah populasi dan karakteristiknya sama dengan yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini merupakan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan yang menggunakan kuis interaktif (Kahoot) berbasis *Video Conference* pada bulan Februari hingga April 2021, dengan mengambil sebanyak 31 sampel.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dengan kuis sebagai instrumen pengumpulan data. Dengan kuis, peneliti tidak perlu bertemu secara langsung dengan responden untuk memperoleh data penelitian. Penelitian ini menggunakan kuis online melalui platform *google form* untuk disebarkan kepada responden sebagai bentuk adaptasi selama masa pandemi *Covid-19*. Kuis terdiri dari 13 pertanyaan tertutup dengan menggunakan dua skala jawaban berupa Skala likert dan Skala guttman. Kuis yang dibuat melihat dari aspek aktivitas pembelajaran dengan 3 pertanyaan, aspek hambatan pembelajaran dengan 2 pertanyaan, aspek metode pembelajaran dengan 2 pertanyaan, aspek kualitas interaksi pembelajaran dengan 1 pertanyaan, dan aspek penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* dengan 5 pertanyaan. Pilihan jawaban yang disediakan untuk Skala likert meliputi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sementara untuk Skala guttman meliputi Ya (1) dan Tidak (0).

Tabel 1
Instrumen Kuis

No	Pertanyaan	Butir Soal Nomor
Aktivitas pembelajaran		
1.	Keterlibatan mahasiswa saat pembelajaran berlangsung	1
2.	Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi saat pembelajaran berlangsung	2
3.	Keaktifan mahasiswa dalam bertanya saat pembelajaran berlangsung	3
Hambatan pembelajaran		
1.	Saat proses pembelajaran berlangsung, apakah mahasiswa mengalami kendala	4
2.	Saat proses pembelajaran berlangsung, bagaimana kualitas penyampaian materi yang didapatkan	5
Metode pembelajaran		
1.	Adakah metode yang dipakai selain metode ceramah saat pembelajaran berlangsung	6
2.	Saat proses pembelajaran berlangsung, apakah metode yang digunakan telah efektif	7
Kualitas interaksi pembelajaran		
1.	Bagaimana interaksi antara mahasiswa dengan dosen	8
Penggunaan kuis interaktif berbasis <i>Video Conference</i>		
1.	Ketertarikan terhadap penggunaan video conference dalam pembelajaran	9
2.	Efektivitas penggunaan video conference dilihat dari segi pemahaman materi	10
3.	Intensitas penggunaan video conference dalam pembelajaran	11
4.	Efektifitas penggunaan kuis interaktif berbasis video conference	12

Sumber: Instrumen penelitian

Rumusan masalah yang diajukan dari penelitian ini adalah apakah ada pengaruh antara penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* dengan tingkat pemahaman mahasiswa. Untuk melihat pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* dengan tingkat pemahaman mahasiswa penelitian ini menggunakan uji analisis korelasi Rank Spearman sebagai upaya mengetahui signifikansi hubungan, kekuatan hubungan, serta arah hubungan. Peneliti membuat kesimpulan sementara dimana H_0 adalah tidak ada hubungan atau pengaruh antara penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* terhadap tingkat pemahaman mahasiswa, dan H_a adalah ada hubungan atau pengaruh antara penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* terhadap tingkat pemahaman mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebijakan pemerintah berupa pembelajaran jarak jauh bagi seluruh jenjang pendidikan mengharuskan para pelaksana di lapangan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tetap aktif, kreatif dan efektif. Adanya pembelajaran jarak jauh, tentunya berdampak terhadap segala komponen pembelajaran yang perlu beradaptasi agar keberlangsungan pembelajaran tetap dapat terlaksana dengan baik. Salah satu unsur yang memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh adalah teknologi informasi dan komunikasi, unsur tersebut merupakan aspek pendukung utama yang menjadi dasar dalam terselenggaranya pendidikan secara daring.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu jalan utama agar proses komunikasi dalam pembelajaran dapat terlaksana secara efektif, posisi antara pendidik dan peserta didik yang terpisah membuat proses komunikasi hanya dapat dilakukan melalui suatu media atau platform yang mendukung proses pertukaran pesan. Keadaan ini menjadi salah satu pemicu bagi para pelaksana pendidikan untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tetap optimal di tengah situasi serba daring. Salah satu bentuk komunikasi dalam pembelajaran yang marak dilakukan ialah menggunakan teknik *Video Conference* melalui suatu platform atau aplikasi sebagai penghubung antara peserta didik atau mahasiswa dengan pendidik atau dosen, penggunaan teknik tersebut tentunya jika disandingkan dengan suatu inovasi akan menghasilkan sebuah kemajuan dalam hal pencapaian tujuan, salah satu bentuk improvisasi yang dapat dilakukan demi meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah penggunaan kuis interaktif yang diintegrasikan dengan teknik *Video Conference*.

Menurut Talkah (2021) bahwa efektivitas berfokus pada hasil program yang dinilai efektif dalam memenuhi indikator tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dan tingkat efektivitas dapat ditentukan oleh integrasi antara sasaran kegiatan dengan standar proses kegiatan secara menyeluruh, serta kemampuan kegiatan dalam beradaptasi terhadap lingkungan sekitar. Dengan itu proses pembelajaran yang efektif dapat tercapai apabila beberapa indikator seperti sesuai dengan sikap kemauan anak terhadap belajar, kesiapan pada personal peserta didik dan pendidik terhadap pembelajaran sesuai dengan suatu mutu meteri yang akan disampaikan. Adapun berdasarkan Yusuf (2017) bahwa keefektifan dalam proses belajar harus dilakukan dengan komunikatif, tepat sasaran dan tujuannya tercapai dengan maksimal, karena hal itu akan berdampak pada pengelolaan belajar, respon belajar dan pada tingkat pemahaman yang maksimal. Dengan hal itu pembelajaran yang efektif menjadi proses perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dari hasil pembelajaran, hasil pengalaman dan dari lingkungannya. Sehingga penggunaan kuis interaktif dapat menjadi metode yang efektif dalam proses pembelajaran video conference.

24 Pada bagian ini penulis memaparkan hasil penelitian yang diperoleh berupa data deskriptif numerik serta hasil analisis yang dilakukan berdasarkan perolehan data melalui penyebaran angket kepada 31 responden, teknik analisis data yang digunakan ialah uji korelasi Rank Spearman. Selanjutnya, dilanjutkan dengan penyimpulan atas dugaan sementara (hipotesis) yang telah ditetapkan, yakni H0 menyatakan tidak ada hubungan atau pengaruh antara penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* terhadap tingkat pemahaman mahasiswa, sementara Ha menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* terhadap tingkat pemahaman mahasiswa.

Tabel 2
Data Deskriptif Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis *Video Conference* Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa

38

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1	31	2	4	3.26	.575
X2	31	2	4	3.23	.560
X3	31	1	1	1.00	.000
X4	31	2	5	3.23	.669
X5	31	2	5	3.48	.890
X6	31	0	1	.74	.445
X7	31	2	3	2.52	.508
X8	31	3	5	4.00	.632
X9	31	1	1	1.00	.000
Y1	31	0	1	.45	.506
Y2	31	0	1	.39	.495
Y3	31	0	1	.35	.486
Y4	31	0	1	.84	.374
Valid N (listwise)	31				

Sumber: Hasil analisis software SPSS 25

Tabel diatas menjelaskan distribusi data penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* (X) dan pemahaman materi pada mahasiswa (Y) yang dikumpulkan melalui angket terdiri dari 9 item untuk pernyataan terkait kuis interaktif berbasis *Video Conference* dan 4 item untuk pernyataan terkait pemahaman materi pada mahasiswa. Penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* merupakan variabel X dan pemahaman materi pada mahasiswa merupakan variabel Y.

Tabel 3
Uji Korelasi Rank Spearman

Correlations

Kuis Interaktif Berbasis <i>Video Conference</i>	Pemahaman Materi Pada Mahasiswa
--	---------------------------------

Spearman's rho	Kuis Interaktif Berbasis <i>Video Conference</i>	Correlation Coefficient	1.000	.482**
		Sig. (2-tailed)	.	.006
		N	31	31
	Pemahaman Materi Pada Mahasiswa	Correlation Coefficient	.482**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.006	.
		N	31	31

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil analisis software SPSS 25

Uji hipotesis menggunakan uji Korelasi Rank Spearman dengan menggunakan program SPSS 25 dan di dapatkan nilai korelasi antara variabel X dan Y sebesar 0,482.

Adapun hasil analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menetapkan taraf signifikansi sebesar 0,05. Berdasarkan output diatas, diketahui nilai signifikansi atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,006. Karena nilai Sig. (2-tailed) 0,006. < lebih kecil dari 0,05. Maka artinya ada hubungan yang signifikan (berarti) antara variabel kuis interaktif berbasis *Video Conference* (X) dengan pemahaman materi pada mahasiswa (Y). Hal ini didasarkan pada pengambilan keputusan jika nilai signifikansi < 0,05 maka dikatatakan berkorelasi.
2. Dari output SPSS, diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,482**. Artinya, tingkat kekuatan hubungan (korelasi) antara variabel kuis interaktif berbasis *Video Conference* (X) dengan pemahaman materi pada mahasiswa (Y) adalah sebesar 0,482 atau cukup kuat. Hal ini di dasarkan pada standar koefisien korelasi spearman.
3. Angka koefisien korelasi pada hasil di atas, bernilai positif, yaitu 0,482. Sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah, dengan demikian dapat diartikan bahwa jika intensitas penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* ditingkatkan maka tingkat pemahaman materi pada mahasiswa juga meningkat.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, artinya ada hubungan atau pengaruh signifikan yang cukup kuat dan searah Antara penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* dengan tingkat pemahaman materi pada mahasiswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh mengenai efektifitas penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* terhadap tingkat pemahaman pada mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* terhadap tingkat pemahaman materi pada mahasiswa dengan kategori cukup kuat. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data yang diperoleh yakni sebesar 0,482, dimana nilai tersebut termasuk kedalam kriteria standar koefisien korelasi spearman terkategori cukup kuat dan searah, sehingga penggunaan kuis interaktif ini dapat dikatakan sangat efektif dalam *Video Conference*. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan penggunaan media *Video Conference* dalam menunjang pembelajaran hendaknya dapat dikombinasikan dengan penggunaan kuis interaktif sebagai alternatif dalam meningkatkan pemahaman materi khususnya pada mahasiswa. Selain itu, dengan

digunakannya kuis interaktif selama pembelajaran berlangsung hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan. Kuis interaktif dapat diterapkan dalam setiap mata pelajaran serta penggunaannya tidak hanya dapat diterapkan pada mahasiswa saja, melainkan dapat diterapkan pada jenjang pendidikan lainnya. Penelitian ini jauh dari kata sempurna, sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan kuis interaktif pada jenjang pendidikan yang lainnya.

Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Video Conference Terhadap Pemahaman Materi Pada Mahasiswa

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

21 %
INTERNET SOURCES

9 %
PUBLICATIONS

8 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 jurnal.staidagresik.ac.id 1 %
Internet Source

2 www.scribd.com 1 %
Internet Source

3 zombiedoc.com 1 %
Internet Source

4 repository.upi.edu 1 %
Internet Source

5 eprints.walisongo.ac.id 1 %
Internet Source

6 jurnal.uisu.ac.id 1 %
Internet Source

7 jurnal.untad.ac.id 1 %
Internet Source

8 bagawanabiyasa.wordpress.com 1 %
Internet Source

9 repository.uinjkt.ac.id 1 %
Internet Source

10	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
11	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
12	documents.mx Internet Source	<1 %
13	publikasi.polije.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	<1 %
16	id.123dok.com Internet Source	<1 %
17	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
18	numonthly.com Internet Source	<1 %
19	media.neliti.com Internet Source	<1 %
20	rsjsoerojo.co.id Internet Source	<1 %
21	zadoco.site Internet Source	<1 %

22

Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan
Tinggi Indonesia Jawa Timur II

Student Paper

<1 %

23

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

24

docplayer.info

Internet Source

<1 %

25

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

<1 %

26

smkn1donorojo-pct.sch.id

Internet Source

<1 %

27

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

<1 %

28

online-journal.unja.ac.id

Internet Source

<1 %

29

proceeding.uim.ac.id

Internet Source

<1 %

30

Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas
Indonesia

Student Paper

<1 %

31

jurnal.fikom.umi.ac.id

Internet Source

<1 %

32

www.neliti.com

Internet Source

<1 %

33 Norhasanah Norhasanah, Mulyani Mulyani, Shanty Komalasari. "Motif Berprestasi dengan Komitmen Organisasi pada Guru Honorer di Sekolah Swasta", Jurnal Al-Husna, 2021

Publication

<1 %

34 ejournal.unp.ac.id

Internet Source

<1 %

35 Darwin Yuwono Riyanto, Novan Andrianto, Abdullah Khoir Riqqoh. "PENGARUH CITY IMAGE DAN CITY BRANDING TERHADAP VISIT INTENTIOM DI WISATA BAHARI PROVINSI JAWA TIMUR", JURNAL SOSIAL HUMANIORA, 2020

Publication

<1 %

36 jurnal.unissula.ac.id

Internet Source

<1 %

37 jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id

Internet Source

<1 %

38 repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

39 repositori.usu.ac.id

Internet Source

<1 %

40 www.fkgipsnaspagri.org

Internet Source

<1 %

41 Sri Yulia, Achir Yani S Hamid, Mustikasari Mustikasari. "Peningkatan Pemahaman

<1 %

Perawat Pelaksana dalam Penerapan Keselamatan Pasien Melalui Pelatihan Keselamatan Pasien", Jurnal Keperawatan Indonesia, 2012

Publication

42	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
43	es.scribd.com Internet Source	<1 %
44	idkita.or.id Internet Source	<1 %
45	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %
46	jurnal.stikesmm.ac.id Internet Source	<1 %
47	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
48	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
49	repository.unimus.ac.id Internet Source	<1 %
50	123dok.com Internet Source	<1 %
51	Fatkul Arifin, Ziaratul Fadilah, Rohmat Widiyanto. "Pengaruh Model Pembelajaran	<1 %

Teams Games Tournament (TGT) terhadap
Pemahaman Konsep Matematis Siswa
Sekolah Dasar", Al-Adzka: Jurnal Ilmiah
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2020

Publication

52

belajarutnukesok.blogspot.com

Internet Source

<1 %

53

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

54

irasarii.blogspot.com

Internet Source

<1 %

55

journal.ikipgriptk.ac.id

Internet Source

<1 %

56

journal.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1 %

57

mikroskil.ac.id

Internet Source

<1 %

58

nosakit.blogspot.com

Internet Source

<1 %

59

peraturan.bpk.go.id

Internet Source

<1 %

60

repository.ikipgribojonegoro.ac.id

Internet Source

<1 %

61

syafirataradipa13.blogspot.com

Internet Source

<1 %

62	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
63	Nurul Qamila, Agel Vidian Krama. "Difusi dan Pola Spasial Sebaran Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) Di Kota Bandar Lampung", KESMARS: Jurnal Kesehatan Masyarakat, Manajemen dan Administrasi Rumah Sakit, 2018 Publication	<1 %
64	johannessimatupang.wordpress.com Internet Source	<1 %
65	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
66	wowmima22.wordpress.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off