

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMBERIAN KUIS  
INTERAKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA  
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER  
UNIVERSITAS LAMPUNG:  
SEBUAH STUDI KUALITATIF**

**Skripsi**

**Oleh:**

**LULU RAFIKA PUTRI**

**1818011054**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER  
FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG**

**2023**

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMBERIAN KUIS  
INTERAKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA  
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER  
UNIVERSITAS LAMPUNG:  
SEBUAH STUDI KUALITATIF**

**Oleh**

**LULU RAFIKA PUTRI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
SARJANA KEDOKTERAN**

**Pada**

**Fakultas Kedokteran  
Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER  
FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMBERIAN KUIS INTERAKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER UNIVERSITAS LAMPUNG: SEBUAH STUDI KUALITATIF**

Nama Mahasiswa : **Lulu Rafika Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1818011054

Program Studi : Pendidikan Dokter

Fakultas : Kedokteran



Pembimbing 1

Pembimbing 2

**dr. Oktadoni Saputra, M.Med.Ed., M.Sc., Sp.A**  
NIP. 191821021 200812 1 001

**Sofyan Musyabiq Wijaya, S.Gz., M.Gz**  
NIP. 19870113 202203 1 006

2. Dekan Fakultas Kedokteran

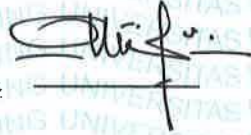


**Dr. dr. Evi Kurniawaty, M.Sc**  
NIP. 19760120 200312 2 001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji  
Ketua

: **dr. Oktadoni Saputra, M.Med.Ed., M.Sc., Sp.A**



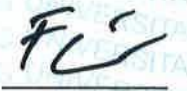
Sekretaris

: **Sofyan Musyabiq Wijaya, S.Gz., M.Gz**



Penguji  
Bukan Pembimbing

: **dr. Oktafany, M.Pd., Ked**



2. Dekan Fakultas Kedokteran

**Dr. dr. Evi Kurniawaty, M.Sc**  
NIP. 19760120 200312 2 001



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 28 Desember 2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Lulu Rafika Putri

Nomor Pokok Mahasiswa : 1818011054

Tempat, Tanggal Lahir : Margodadi, 5 Mei 2000

Alamat : Jl. Raya Margodadi, Pringsewu, Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemberian Kuis Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung”** adalah hasil karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai tata etika ilmiah yang berlaku dalam akademik atau yang dimaksud dengan plagiarisme. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung. Atas pernyataan ini, apabila kemudian hari ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya.

Bandar Lampung, 28 Desember 2023

Pembuat pernyataan,



Lulu Rafika Putri

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis dilahirkan di Margodadi pada tanggal 5 Mei 2000. Penulis merupakan anak kelima dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Kasiran (Alm) dan Ibu Sukanti. Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) di TK Aisyah pada tahun 2006, pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Muhammadiyah Pringsewu pada tahun 2012, pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP 1 Pringsewu pada tahun 2015, dan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA 1 Pringsewu pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, penulis terdaftar menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas melalui Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam kegiatan keorganisasian. Penulis pernah menjadi Anggota Muda Forum Studi Islam (FSI) Ibnu Sina 2019, Anggota Departemen Danus FSI Ibnu Sina Fakultas Kedokteran Universitas Lampung periode 2020-2021, dan Paduan Suara (Padus) Fakultas Kedokteran Universitas Lampung periode 2020-2021.

“Ya Allah... Yang Maha Membolak-balikan hati

Mungkin air mataku sering menetes, tapi sungguh aku tidak pernah menyesali takdir, mungkin keluhku sering terdengar tapi sungguh aku tidak pernah mengutuk apa yang terjadi.

Aku tahu bahwa semua atas kendali-Mu

Maka tolong peluk aku disaat takdirku tak seperti apa yang aku mau.”

## SANWACANA

Penulis meyakini bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa dukungan dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Dr.dr. Khairun Nisa Berawi, M.Kes., AIFO, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran.
3. dr. Oktadoni Saputra, M.Med.Ed., M.Sc., Sp.A., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, serta memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Sofyan Musyabiq Wijaya, S.Gz., M.Gizi, selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, serta memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. dr. Oktafany, M.Pd.Ked., selaku Pembahas yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, serta memberikan saran dan nasihat yang sangat membangun dalam penyusunan skripsi ini;
6. Seluruh staf dosen dan karyawan FK Unila yang telah banyak membantu penulis dalam menjalani proses akademik.
7. Orang tua penulis Bapak Kasiran (Alm) yang selalu menjadi penguat penulis dalam menjalani hidup dan Ibu Sukanti yang selalu menjadi teman hidup penulis.
8. Saudara-saudara kandung penulis Edi Susanto, Eri Hermanto, Hendri Sutarno, dan Tomi Ferdinan, mereka adalah sosok laki-laki yang menjadi pengganti ayah penulis, yang selalu mendukung, mendoakan dan membimbing penulis hingga saat ini sampai di akhir perkuliahan.



9. Keponakan-keponakan penulis Louisa Issabel Susanto, Viviean Issabel Susanto, Rama Aditya Hermanto, Arjuna Wibawa Hermanto, Abimanyu Prabu Hermanto, Aurel Sabrila Sutarno, Dewa Wibisono Sutarno, Mikhayla Belvia Sutarno, Banyu Danan Jaya Sutarno, Kanaya Gendis Ferdinan, dan Kalundra Wisesa Ferdinan yang telah memberikan kasih sayang dan mendoakan penulis hingga saat ini.
10. Seluruh teman-teman sejawat 2018, 2019, 2020, dan 2021 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga kelak kita menjadi dokter yang setia mengabdikan bagi bangsa.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Penulis memohon maaf dan sekiranya karya ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya.

Bandar Lampung, Desember 2023

Penulis,

Lulu Rafika Putri

## **ABSTRACT**

# **STUDENTS' PERCEPTIONS OF THE PROVISION OF INTERACTIVE QUIZZES IN THE LEARNING PROCESS FOR STUDENTS OF THE DOCTOR EDUCATION STUDY PROGRAM AT LAMPUNG UNIVERSITY: A QUALITATIVE STUDY**

**By**

**LULU RAFIKA PUTRI**

**Background:** The condition of the COVID-19 pandemic affects many aspects of education, one of which is the increased use of electronic or digital media as a means that can support the learning process. The selection of appropriate and interesting teaching and learning media is important to support the learning process. This study aims to explore student perceptions of the provision of interactive quizzes in the learning process for students of the University of Lampung Medical Education Study Program: A Qualitative Study.

**Methods:** This study used a qualitative research design with a phenomenological approach. The informants in this study were first, second, third, and fourth year students with six informants who met the criteria of gender and Grade Point Average (GPA), as well as four lecturers. Data were collected through Focus Group Discussion (FGD) with medical students and in-depth interviews with lecturers. Data were analyzed using thematic analysis.

**Results:** There are various perceptions from students regarding the provision of interactive quizzes in the learning process. The perceptions obtained are related to the advantages, disadvantages and effectiveness of providing interactive quizzes in the learning process.

**Keywords:** perceptions, interactive quiz, learning process

## **ABSTRAK**

### **PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMBERIAN KUIS INTERATIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER UNIVERSITAS LAMPUNG: SEBUAH STUDI KUALITATIF**

**Oleh**

**LULU RAFIKA PUTRI**

**Latar Belakang:** Kondisi pandemi COVID-19 mempengaruhi banyak aspek dalam dunia pendidikan, salah satunya peningkatan penggunaan media elektronik atau digital sebagai sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik menjadi hal yang penting untuk mendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi mahasiswa terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung: Sebuah Studi Kualitatif.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan pertama, kedua, ketiga dan keempat dengan masing-masing enam informan dari tiap angkatan dengan kriteria yaitu jenis kelamin dan indeks prestasi kumulatif serta empat dosen. Pengambilan data menggunakan teknik *Focus Group Discussion* (FGD) dengan mahasiswa dan *in-depth interview* dengan dosen. Setelah didapatkan data penelitian, data dianalisis dengan cara analisis tematik.

**Hasil:** Terdapat beragam persepsi dari mahasiswa mengenai pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran. Persepsi yang diperoleh terkait kelebihan, kekurangan dan efektivitas pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** persepsi, kuis interaktif, proses pembelajaran

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan .....	4
1.3.1 Tujuan Umum .....	4
1.3.2 Tujuan Khusus .....	4
1.4 Manfaat .....	4
1.4.1 Bagi peneliti .....	4
1.4.2 Bagi institusi .....	4
1.4.3 Bagi mahasiswa kedokteran .....	5
1.4.4 Bagi peneliti selanjutnya .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Persepsi .....	6
2.1.1 Definisi Persepsi .....	6
2.1.2 Bentuk Persepsi .....	6
2.1.3 Aspek-aspek Persepsi .....	7
2.1.4 Faktor-faktor terjadinya persepsi .....	7
2.2 Proses Pembelajaran .....	8
2.2.1 Definisi Pembelajaran .....	8
2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran .....	8

2.2.3	Komponen Pembelajaran .....	9
2.2.4	Prinsip Pembelajaran .....	10
2.2.5	Tujuan Pembelajaran .....	11
2.3	Kuis Interaktif .....	11
2.3.1	Definisi .....	11
2.3.2	Kahoot .....	11
2.3.3	Quizizz.....	13
2.4	Persepsi Pemberian Kuis interaktif Dalam Proses Pembelajaran .....	14
2.4.1	Keterkaitan Antara Kuis Interaktif Dalam Proses Pembelajaran.....	14
2.4.2	Penelitian Relevan .....	15
2.5	Kerangka Konsep.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>18</b>
3.1	Rancangan penelitian .....	18
3.2	Tempat dan waktu penelitian .....	18
3.3	Populasi dan Informan .....	18
3.3.1	Populasi .....	18
3.3.2	Informan .....	19
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	20
3.4.1	Jenis dan sumber data .....	20
3.4.2	Instrumen Penelitian .....	20
3.4.3	Teknik Pengumpulan Data .....	21
3.4.4	Focus Group Discussion .....	22
3.4.5	In Depth Interview .....	23
3.5	Pengolahan dan Analisis Data.....	23
3.6	Uji Keabsahan.....	24
3.6.1	Uji Kredibilitas .....	25
3.6.2	Uji Transferabilitas .....	26
3.6.3	Uji Dependabilitas .....	26
3.6.4	Uji Konfirmabilitas .....	26
3.7	Alur Penelitian .....	27
3.8	Etika Penelitian .....	28

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	28
4.1.1 Gambaran Umum .....	28
4.1.2 Hasil Analisis Tematik .....	30
4.1.2.1 Kelebihan pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran .....	32
4.1.2.2 Kekurangan pelaksanaan kuis interaktif dalam proses pembelajaran .....	39
4.1.2.3 Efektifitas Pelaksanaan kuis interaktif dalam proses pembelajaran .....	42
4.2 Pembahasan.....	46
4.2.1 Kelebihan Pemberian Kuis Interaktif Dalam Proses Pembelajaran.....	46
4.2.2 Kekurangan pelaksanaan Kuis Interaktif Dalam Proses Pembelajaran .....	50
4.2.3 Efektifitas Pelaksanaan Kuis Interaktif Dalam Proses Pembelajaran .....	52
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	54
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>55</b>
5.1 Kesimpulan .....	55
5.2 Saran .....	56
5.2.1 Bagi Institusi .....	56
5.2.2 Bagi Pendidik .....	56
5.2.3 Bagi Mahasiswa.....	56
5.2.4 Bagi Peneliti lain.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
Gambar 1 Kerangka Konsep .....	17
Gambar 2 Alur Penelitian .....	27
Gambar 3 Hubungan Tema Utama.....	31

**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
Tabel 1. Kriteria Informan Mahasiswa.....	29
Tabel 2. Kriteria Informan Dosen .....	30
Tabel 3. Kelebihan pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran .....	39
Tabel 4. Kekurangan pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran .....	42
Tabel 5. Efektifitas pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran .....	45



**DAFTAR SINGKATAN**

Covid-19 : *Coronavirus Disease 2019*

FGD : *Focus Group Discussion*

WWW : *World Wide Web*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam usaha menekan penyebaran Covid-19, pemerintah mengambil kebijakan untuk membatasi aktivitas yang melibatkan interaksi banyak orang dan menutup tempat umum seperti kampus, sekolah, kantor, dan pusat perbelanjaan. Hal ini berdampak pada peningkatan penggunaan media elektronik atau media digital sebagai sarana berkomunikasi dan berinteraksi. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, penggunaan internet setelah adanya pembatasan sosial, menunjukkan peningkatan sebesar 40%. Pemilihan media pembelajaran digital dikatakan dapat mempengaruhi stimulasi motorik halus peserta didik (Nobre *et al.*, 2020). Hal ini menuntut kreatifitas pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran di era pandemic dan bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa itu sendiri dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, pemilihan media pengajaran dan pembelajaran yang tepat merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Diantara berbagai jenis media pembelajaran digital yang ditawarkan, *Kahoot* dan *Quizizz* adalah *platform* kuis online yang bisa menjadi pilihan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan (Suharsono & Agus, 2020).

*Kahoot* adalah *e-learning tool* yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif belajar, membantu menyediakan dukungan metakognisi, dan meningkatkan motivasi belajar para pengguna (Kocakoyun, 2018). Media evaluasi pembelajaran ini dianggap menarik dan dapat membuat suasana

proses pembelajaran dan penilaian lebih interaktif dan tidak terkesan membosankan dibandingkan evaluasi menggunakan metode konvensional (Irwan *et al.*, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Ismail dan Mohammad pada tahun 2017 yang berjudul, “*Kahoot!: a promising tool for formative assessment in medical education*”. Penelitian ini dilakukan pada 113 partisipan mahasiswa kedokteran tahun pertama di Universitas Sains Malaysia, menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik setuju bahwa belajar menggunakan *Kahoot* sebagai hal yang menyenangkan, platform yang efektif untuk umpan balik formatif, dan dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar (Ismail MAA dan Mohammad JAM, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Huseyin Bicen pada tahun 2018 yang berjudul, “*Perceptions of student for gamification approach: Kahoot as a case study*”. Penelitian ini dilakukan pada 55 perempuan dan 10 laki-laki mahasiswa pendidikan di Universitas Ataturk Turki, menggunakan *mix method* yaitu metode kualitatif dengan kuesioner dan kuantitatif dengan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan metode gamifikasi dapat membuat peserta didik belajar dengan lebih mudah dengan cara yang menyenangkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan kognitif seperti, berpikir dan memecahkan masalah, dan membuat peserta didik menjadi lebih ambisius dan termotivasi untuk belajar (Bicen H & Kocakoyun S, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Grace pada tahun 2018 yang berjudul, “*Kahoot!: bring the fun into the classroom*”. Penelitian ini dilakukan pada 30 mahasiswa pendidikan di Universitas Siliwangi Bandung, menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan metode pengumpulan data menggunakan metode survey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat digunakan untuk meninjau ulang materi pelajaran, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini tercermin dari antusiasme peserta didik selama mengikuti kuis (Grace, 2018).

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung. Dari hasil studi pendahuluan pada seluruh angkatan mahasiswa menunjukkan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dalam pemberian kuis interaktif seperti media evaluasi yang menyenangkan, memiliki fitur yang menarik, dan dapat menilai sejauh mana pemahaman peserta didik akan materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Namun, dalam pemanfaatan kuis interaktif tersebut nampaknya baik pendidik maupun peserta didik masih mengalami kendala, dalam penggunaannya. Adapun kendala dalam penggunaan kuis interaktif diantaranya adanya biaya untuk mengakses internet, sinyal atau koneksi jaringan internet yang kurang stabil, dan kemampuan menggunakan platform kuis interaktif yang masih kurang (Hasanah *et al.*, 2020).

Di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung sendiri sudah ada beberapa pendidik yang menerapkan kuis interaktif ini, namun belum ada penelitian yang menggali persepsi mahasiswa mengenai pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung Pada Proses Pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang persepsi mahasiswa terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung sebuah studi kualitatif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana persepsi mahasiswa terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung?

### **1.3 Tujuan**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengetahui persepsi mahasiswa seluruh angkatan terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung.
2. Mengetahui kelebihan pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung.
3. Mengetahui kekurangan pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung.
4. Mengetahui efektifitas pemberian kuis interaktif dalam mendukung proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung.
5. Mengetahui saran dan masukan yang dapat diperbaiki terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran.

### **1.4 Manfaat**

#### **1.4.1 Bagi peneliti**

Mengembangkan pengetahuan dan mendapatkan pengalaman sekaligus sarana pembelajaran bagi peneliti persepsi mahasiswa terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran.

#### **1.4.2 Bagi institusi**

Sebagai bahan evaluasi terkait dengan metode penilaian yang digunakan berupa kuis interaktif dan sebagai masukan untuk membuat kebijakan selanjutnya.

#### **1.4.3 Bagi mahasiswa kedokteran**

Menambah pengetahuan mahasiswa mengenai persepsi mahasiswa terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung.

#### **1.4.4 Bagi peneliti selanjutnya**

Sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya mengenai persepsi mahasiswa terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Persepsi**

##### **2.1.1 Definisi Persepsi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi diartikan sebagai tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu proses seseorang mengetahui sesuatu melalui panca inderanya. Persepsi adalah suatu proses memperhatikan dan menyeleksi, mengorganisasikan dan menafsirkan stimulus lingkungan. Stimulus dapat diperoleh dari proses pengindraan terhadap suatu objek, kejadian maupun hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak (Sumanto, 2014).

##### **2.1.2 Bentuk Persepsi**

Sunaryo dikutip dalam Shafaruddin, Arkanudin, dan Suryadi (2013) menyatakan bahwa persepsi dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

*a. Eksternal Perception*

yaitu persepsi yang terjadi karena datangnya rangsang dari luar individu. Terdiri dari latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebudayaan sekitar.

*b. Self Perception*

persepsi yang terjadi karena datangnya rangsang dari dalam individu. Dalam hal ini objeknya adalah diri sendiri. Terdiri dari perasaan, sikap, kepribadian, individual, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, nilai, kebutuhan, minat dan motivasi dari individu. Irwanto dikutip dalam Shafaruddin, Arkanudin, dan Suryadi (2013) menyatakan bahwa setelah individu melakukan interaksi dengan obyek-obyek yang di

persepsikan maka hasil persepsi dapat dibagi menjadi dua yaitu:

a. Persepsi positif

Persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang di teruskan dengan upaya pemanfaatannya. Hal itu akan di teruskan dengan keaktifan atau menerima dan mendukung terhadap objek yang dipersepsikan.

b. Persepsi negatif

Persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang tidak selaras dengan objek yang dipersepsi. Hal itu akan di teruskan dengan kepasifan atau menolak dan menentang terhadap objek yang dipersepsikan.

### **2.1.3 Aspek-aspek Persepsi**

Rahman (2014) menyatakan bahwa terdapat tiga aspek yang dapat membangun sebuah persepsi, yaitu:

a. Komponen kognitif (perseptual)

Yaitu komponen yang berhubungan dengan pengetahuan, pandangan, dan keyakinan seseorang terhadap sebuah objek.

b. Komponen afektif (emosional)

yaitu komponen yang berkaitan rasa senang yang positif atau tidak senang yang negatif pada suatu objek.

c. Komponen konatif (perilaku)

yaitu komponen yang berkaitan dengan kecenderungan seseorang dalam bertindak terhadap suatu objek.

### **2.1.4 Faktor-faktor terjadinya persepsi**

Persepsi tidak hanya sekedar proses penginderaan tetapi didalamnya terdapat pengorganisasian dan pengamatan yang bersifat psikologis, menurut Irwanto (2017) beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi diantaranya:



1. Perhatian yang selektif  
Yaitu tidak semua rangsangan atau stimulus harus ditanggapi tetapi individu cukup memusatkan perhatian pada rangsangan tertentu saja.
2. Ciri-ciri rangsang  
Yaitu intensitas rangsang yang paling kuat dan rangsang yang bergerak/dinamis lebih menarik perhatian untuk diamati.
3. Nilai-nilai dan kebutuhan individu  
Yaitu antara individu yang satu dengan yang lainnya tidak sama karena tergantung pada nilai hidup yang dianut dan kebutuhannya.
4. Pengalaman terdahulu  
Sangat mempengaruhi bagaimana seseorang mempersepsikan dunia sekitarnya.

## **2.2 Proses Pembelajaran**

### **2.2.1 Definisi Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Sedangkan menurut Gagne dan Briggs dalam Lefudin (2017) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

### **2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran**

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh berfungsinya secara integratif dari setiap faktor pendukungnya. Ada faktor-faktor belajar menurut Hamalik dalam Agustina (2017), antara lain:

- a. Kegiatan belajar  
Belajar memerlukan banyak kegiatan, agar anak memperoleh pengalaman guna mengembangkan pengetahuan dan pemahaman, sikap, dan nilai, serta pengembangan keterampilan.

- b. Minat dan usaha  
Kegiatan belajar yang didasari dengan penuh minat akan lebih mendorong peserta didik belajar lebih baik sehingga akan meningkatkan hasil belajar
- c. Kepuasan dan kesenangan  
Dorongan belajar akan bertambah jika belajar tersebut memberikan kepuasan peserta didik.
- d. Latihan dan ulangan  
Hasil belajar akan merasa lebih mantap, jika para peserta didik sering diberikan ulangan dan Latihan secara kontinu, sistematis, dan terbimbing.
- e. Fisiologis  
Kesehatan dan keseimbangan jasmani peserta didik perlu mendapat perhatian sepenuhnya, karena kondisi fisiologis ini sangat berpengaruh terhadap konsentrasi, kegiatan, dan hasil belajar.

### **2.2.3 Komponen Pembelajaran**

Menurut Dolong (2016) komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi.

- a. Tujuan Pembelajaran  
Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b. Metode Pembelajaran  
Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Media pembelajaran  
Salah satu cara agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien

adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Sangat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, terutama pada saat ini media pembelajaran digital sedang gencar digunakan oleh lembaga-lembaga pendidikan baik dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Lestari (2020), peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu :

- a. Sebagai alat bantu mengajar atau disebut juga sebagai dependent media karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektivitas)
- b. Sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dengan independent media. Independent media dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

#### **2.2.4 Prinsip Pembelajaran**

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2015), prinsip-prinsip pembelajaran meliputi:

- a. Perhatian dan motivasi  
Perhatian merupakan yang terpenting dalam kegiatan belajar sehingga peserta didik akan merasakan kenyamanan dalam menyampaikan suatu pendapat. Sedangkan motivasi adalah minat peserta didik, dimana kegiatan pembelajaran akan terasa menarik dan akan membuat peserta didik memiliki motivasi untuk mempelajarinya.
- b. Keaktifan  
Keaktifan merupakan sebuah tingkah laku yang ditampakan oleh peserta didik dalam menerima proses pembelajaran yang berlangsung.
- c. Keterlibatan  
Keterlibatan merupakan perwujudan dari motivasi yang dilihat melalui tindakan, kognitif, dan emosi yang ditampilkan olehpeserta didik.

### 2.2.5 Tujuan Pembelajaran

Menurut Benyamin & Bloom dalam Nana Sudjana (2013) dalam taksonomi Bloom tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

a. Domain kognitif

Berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berpikir.

b. Domain afektif

Berkenaan dengan sikap, kemampuan, dan penguasaan segi-segi emosional yaitu perasaan, sikap, dan nilai.

c. Domain psikomotorik

Berkenaan dengan suatu keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

## 2.3 Kuis Interaktif

### 2.3.1 Definisi

Menurut Indriyani (2015) kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan. Oleh karena itu, peserta didik dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis interaktif bentuk soal atau pertanyaan telah dirancang sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien, dan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik.

### 2.3.2 Kahoot

*Kahoot* adalah platform pembelajaran berbasis permainan kuis interaktif yang digunakan oleh jutaan peserta untuk menemukan, membuat, memainkan, dan berbagi permainan pembelajaran yang menyenangkan. *Kahoot* didirikan oleh beberapa orang yaitu Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik. Sejak diluncurkan pada tahun 2013, *Kahoot* telah melampaui 2 miliar pengguna secara kumulatif (*Kahoot*, 2019). 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*. Dalam penelitian oleh Huseyin Bicen dan Senay Kocakoyun (2017) yang berjudul *Determination of university students' most preferred mobile application for gamification* menunjukkan bahwa *Kahoot* menjadi aplikasi yang paling banyak dioperasikan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Ryan Dellos (2015) bahwa *Kahoot* sangat efektif dalam mengintegrasikan proses pembelajaran dan menunjang kompetisi peserta didik.

*Kahoot*, dapat digunakan sebagai alat penilaian formatif, misalnya dengan memantau atau meninjau keterampilan dan pengetahuan, memiliki pengajaran interaktif dalam kegiatan belajar, dan penyesuaian yang sedang berlangsung pada proses pemahaman peserta didik tentang pelajaran (Wang & Lieberoth, 2016). Sebagai penilaian formatif, *Kahoot* dapat membangun proses pembelajaran menjadi interaktif yang mungkin menimbulkan dampak positif terhadap motivasi dan prestasi peserta didik. Selain itu, itu juga dapat mematahkan ajaran lama dan kegiatan belajar dimana pendidik menjadi orang yang paling dominan di kelas atau peserta didik hanya menggunakan buku untuk sumber belajar. Oleh karena itu, penggunaan pembelajaran berbasis game, seperti *Kahoot* dalam kelas, menciptakan kesenangan dan kegembiraan lingkungan belajar yang pada akhirnya membantu proses pembelajaran.

Seorang pendidik memiliki peran sebagai fasilitator dan *reviewer* dari pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Seorang pendidik sebagai fasilitator karena dia adalah satu-satunya yang membuat dan menyediakan kuis untuk peserta didik. Sedangkan seorang pendidik sebagai *reviewer* karena hanya dia yang bisa melakukan *review* atau pemantauan untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. *Kahoot* juga dapat memberikan umpan balik atau *feedback* yang menarik tentang tanggapan mereka akan kuis yang diberikan. Konsep permainan *Kahoot* yang berbentuk kuis dan pemberian pertanyaan inilah

yang dapat menjadi konsep dalam evaluasi peserta didik terhadap hasil pembelajaran atau pemberian materi selama kegiatan belajar mengajar di kelas. *Kahoot* menjadi pilihan bagi pendidik untuk dapat mengevaluasi peserta didik menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik.

Kelebihan *Kahoot* diantaranya Menurut Plump & LaRosa (2017):

- a. Kahoot mengadaptasi sistem *formative assessment* untuk memantau progress setiap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran
- b. Dapat diakses secara gratis
- c. Musik dan warna menambah daya tarik peserta didik
- d. Hasil data analisis deskriptif dapat diunduh oleh pengguna untuk di evaluasi (Kahoot, 2019)
- e. Kompatibel dengan *smartphone, tablet*, atau komputer biasa
- f. Waktu respon untuk setiap pertanyaan fleksibel dan dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kekurangan *Kahoot* diantaranya :

- a. 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)
- b. Tidak dapat menyederhanakan subjek yang kompleks (Ismail & Muhammad, 2017).

### 2.3.3 Quizizz

*Quizizz* merupakan sebuah *web tool* berupa permainan kuis online yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran (Basuki & Hidayati, 2019). *Quizizz* sudah ada sejak tahun 2015 yang dibangun oleh Ankit dan Deepak yang merupakan guru matematika di sebuah sekolah disalah satu kota di India. *Quizizz* memiliki misi yaitu untuk memotivasi setiap peserta didik. Sudah lebih dari 10 juta peserta didik yang menggunakan *Quizizz*, dan sebanyak 500 juta pertanyaan terjawab

setiap bulannya. 1 dari 2 sekolah di Amerika menggunakan metode kuis (*Quizizz*, 2020). *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang menghadirkan aktivitas multipemain ke ruang kelas dan menjadikan latihan di kelas interaktif dan menyenangkan. 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* (Aini, 2019).

## **2.4 Persepsi Pemberian Kuis interaktif Dalam Proses Pembelajaran**

### **2.4.1 Keterkaitan Antara Kuis Interaktif Dalam Proses Pembelajaran**

Proses pembelajaran dan penilaian dengan menggunakan teknologi sudah menjadi hal yang umum dilakukan di dunia pendidikan. Hasil dari penggunaan teknologi tersebut diharapkan dapat membuat proses pembelajaran ditingkat dasar sampai perguruan tinggi menjadi lebih praktis dan efisien. Selain itu diharapkan dapat menciptakan suasana baru dan menyenangkan bagi siswa. Wena dalam Jamiludin (2020) menyatakan manfaat dari pembelajaran berbasis teknologi adalah untuk menciptakan suasana belajar yang efektif, dapat memotivasi siswa dalam mengerjakan soal- soal dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Mei *et al.*, (2019) bahwa perubahan dalam praktik pendidikan dan pengembangan teknologi telah menyebabkan peningkatan penggunaan alat pembelajaran berbasis digital pada pendidikan tinggi.

Selain itu segala proses pembelajaran perlu diukur hasilnya sebagai bentuk evaluasi pembelajaran sehingga dapat diketahui bagian yang perlu diperbaiki dan hasil evaluasi dari siswa tersebut dapat

mencerminkan pencapaian kompetensi selama proses pembelajaran. Fungsi stimulasi yang melekat pada media pembelajaran maupun media evaluasi digital dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang ditawarkan, *Kahoot* dan *Quizizz* adalah aplikasi kuis online yang bisa menjadi pilihan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan (Suharsono & Agus, 2020).

#### 2.4.2 Penelitian Relevan

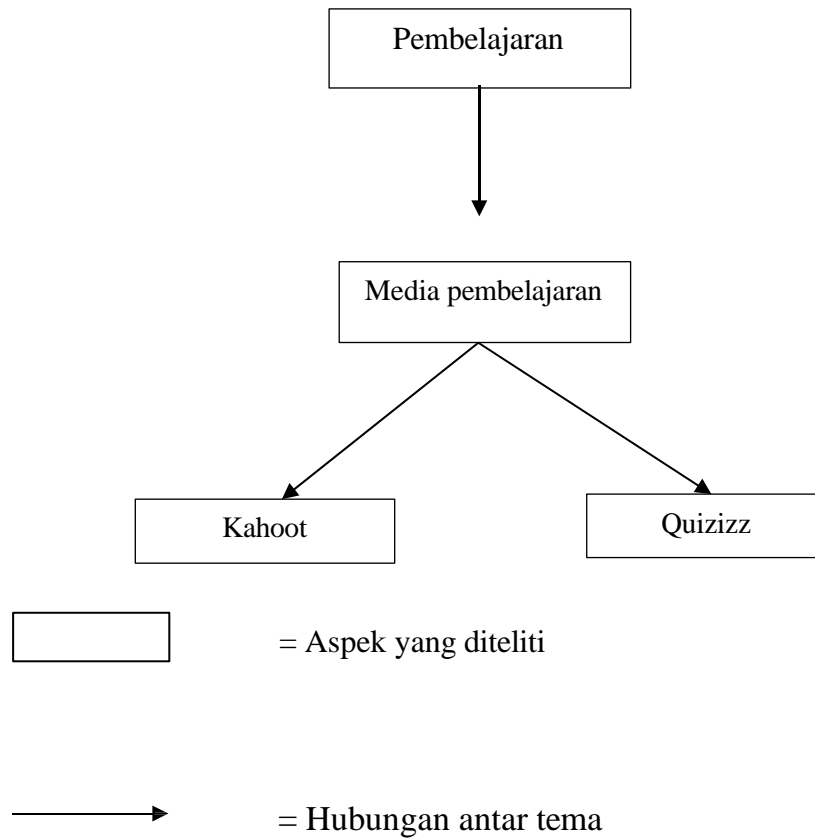
Peneliti dalam melaksanakan penelitiannya mengacu pada beberapa penelitian yang sudah ada dan dianggap sebagai penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Ismail & Mohammad (2017) yang berjudul *Kahoot!: a promising tool for formative assessment in medical education* hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sangat menganggap *Kahoot* sebagai hal yang menyenangkan, efektif dan lebih baik daripada platform *e-learning* untuk umpan balik. *Kahoot* menjadi alat penilaian formatif yang menjanjikan, layak, praktis dan membuat belajar menjadi menyenangkan. *Kahoot* dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.
- b. Huseyin Bicen (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “*Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimasukkannya metode gamifikasi meningkatkan minat peserta didik di kelas, dan meningkatkan ambisi siswa untuk sukses. Metode ini juga ditemukan memiliki dampak positif pada motivasi peserta didik. Selanjutnya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* dapat digunakan secara efektif untuk gamifikasi pelajaran. Kesimpulannya, metode gamifikasi berdampak pada peserta didik yang membuat mereka lebih ambisius dan termotivasi untuk belajar.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Grace pada tahun 2018 yang berjudul, “*Kahoot!: bring the fun into the classroom*”. Hasil



penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat digunakan untuk meninjau ulang materi pelajaran, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini tercermin dari antusiasme peserta didik selama mengikuti kuis.

## 2.5 Kerangka Konsep



**Gambar 1.** Kerangka Konsep

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang menekankan analisisnya pada data- data berupa kata- kata, narasi atau kalimat dari hasil pengumpulan data atau melalui studi pustaka dan studi lapangan. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Fenomenologi adalah metode yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui fenomena yang terjadi secara alamiah. Menurut Creswell (dalam Susila, 2015) pendekatan fenomenologi digunakan untuk mengembangkan pemahaman atau menjelaskan arti dari suatu peristiwa yang dialami seseorang atau kelompok.

#### **3.2 Tempat dan waktu penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung pada bulan November 2021 - Juni 2022.

#### **3.3 Populasi dan Informan**

##### **3.3.1 Populasi**

Populasi penelitian adalah wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tahap sarjana angkatan 2018, 2019, 2020, 2021 dan dosen aktif tetap di Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung.

### 3.3.2 Informan

Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa tahap sarjana angkatan 2018, 2019, 2020, 2021 dan dosen aktif tetap Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung dengan kriteria:

1. Mahasiswa Kedokteran
  - a. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung yang pernah mendapatkan penilaian dengan kuis interaktif
  - b. Angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021
  - c. Mahasiswa dengan IPK tinggi, sedang, dan rendah
  - d. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
  - e. Bersedia menjadi informan penelitian
  - f. Mampu dan memiliki gawai untuk pertemuan virtual melalui *zoom meeting*
2. Dosen
  - a. Dosen yang pernah memberikan kuis interaktif
  - b. Dosen laki-laki dan perempuan
  - c. Bersedia menjadi informan penelitian.

Teknik pengambilan informan pada penelitian ini menggunakan purposive sampling yaitu menetapkan kriteria maupun jumlah informan menyesuaikan tujuan penelitian (Sastroasmoro & Ismael, 2011). Informan dari mahasiswa terdiri dari seluruh angkatan. Mahasiswa dibagi menjadi 4 kelompok berdasarkan tahun angkatan dan dalam 1 kelompok tersebut terdiri dari 6 orang. Kelompok pertama adalah mahasiswa angkatan 2018, kelompok kedua adalah mahasiswa angkatan 2019, kelompok ketiga adalah mahasiswa angkatan 2020, dan kelompok keempat adalah mahasiswa angkatan 2021. Informan dari dosen berjumlah 4 orang dengan kriteria yaitu dosen yang pernah memberikan penilaian dengan kuis interaktif dan bersedia menjadi informan penelitian. Jumlah informan dari mahasiswa sebanyak 24 mahasiswa dan jumlah informan dari dosen sebanyak 4 orang. Total informan dalam penelitian ini adalah 28 orang.

### 3.4 Metode Pengumpulan Data

#### 3.4.1 Jenis dan sumber data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diambil langsung melalui *Focus Group Discussion* (FGD) dan *In-Depth Interview*. Sedangkan, untuk sumber data yang didapatkan dari mahasiswa dan dosen Program, Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung.

Wawancara dilakukan secara tatap muka dengan izin informan sebelumnya, dan transkrip dibuat untuk analisis dan akhirnya dapat menghasilkan tema- tema terkait dengan judul peneliti. Peneliti sebagai seseorang yang aktif selama pengumpulan data, bermaksud memahami secara detil bagaimana mahasiswa berpikir dan bagaimana mereka mengembangkan pandangan mereka. Pedoman wawancara berisi topik-topik, yang peneliti dapat mengeksplorasi, melihat dan mengajukan pertanyaan untuk mendapat kejelasan dan keterangan. Oleh sebab itu, peneliti dapat bebas membuat dan menetapkan gaya percakapan, sekalipun hanya dengan fokus pada hal tertentu yang sudah ditetapkan.

#### 3.4.2 Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti sendiri adalah mahasiswa angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Dokter di Universitas Lampung. Pada pengambilan data menggunakan metode *Focus Group Discussion* (FGD) dan *In Depth Interview* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter di Universitas Lampung. Peneliti berperan sebagai moderator atau *interviewer*. Peneliti menggunakan *zoom meeting*, buku catatan serta *informed consent* sebagai alat bukti pengumpulan data. Instrumen pertanyaan yang akan diajukan dalam kegiatan FGD dan *In Depth Interview* disusun berdasarkan informasi yang telah didapatkan dari berbagai literatur yang sesuai dan hasil diskusi dengan dosen pembimbing penelitian.

### 3.4.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data terdiri dari beberapa cara yaitu observasi, dokumentasi, *Focus Group Discussion* (FGD), dan *In-depth interview* (wawancara mendalam). Observasi, observasi dipahami sebagai fokus perhatian dalam kegiatan pengamatan langsung terhadap objek fenomena pada situasi sosial untuk mengetahui kebenaran dari situasi, kondisi, konteks, ruang, serta makna peristiwa sebagai upaya pengumpulan data sebuah penelitian. Melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono, 2016). Observasi dalam penelitian kualitatif menurut Creswell (2017) merupakan observasi kualitatif yang didalamnya peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati berbagai sikap/perilaku dan aktivitas dari individu-individu di lokasi. Selanjutnya dokumentasi menurut Sugiyono (2016) adalah catatan atau peristiwa yang telah berlalu, yang bisa berbentuk tulisan, gambar/foto atau karya monumental seseorang. Dengan kata lain, dokumen adalah sumber Informasi yang berbentuk bukan manusia seperti rekaman kejadian masa lalu yang tertulis atau tercetak, yang dapat berupa catatan anekdot, surat, buku harian, dan dokumen- dokumen lainnya. Dokumen kantor termasuk lembaran jurnal internal, komunikasi bagi publik yang beragam, file siswa dan pegawai, deskripsi program dan data-data tentang statistik lembaga/institusi). Dalam penelitian ini dokumentasi akan dibuat dalam bentuk foto peneliti dengan narasumber sebagai bukti telah melakukan wawancara yang bertujuan untuk mendukung penelitian.

*Focus Group Discussion* (FGD) atau diskusi kelompok terfokus merupakan salah satu metode pengambilan data dalam bentuk wawancara. Peneliti mengadakan pertemuan dan bertatap muka langsung dengan partisipan (Creswell, 2012). Selanjutnya *In-depth interview* (wawancara mendalam) memiliki tujuan agar memperoleh informasi yang mendalam tentang suatu makna subjektif pemikiran, perasaan, perilaku, sikap, keyakinan, persepsi, niat, keinginan, dan kepribadian

partisipan atau subjek penelitian yang berfokus pada suatu objek fenomena psikologi. Peneliti hanyalah memberikan beberapa pertanyaan pembuka saja untuk menstimuli informan memberikan komentar atau jawabannya. Kemudian, pertanyaan selanjutnya adalah diberikan pertanyaan berdasarkan jawaban yang telah diberikan partisipan sebelumnya dalam proses wawancara itu, demikian seterusnya hingga proses wawancara selesai. Dengan proses seperti ini, maka seorang peneliti akan mendapatkan data secara detil, mendalam, hingga sampai pada tahap kejenuhan datanya. *Focus Group Discussion* (FGD) atau diskusi kelompok terfokus merupakan salah satu metode pengambilan data dalam bentuk wawancara. Peneliti mengadakan pertemuan dan bertatap muka langsung dengan partisipan (Creswell, 2012).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode *Focus Group Discussion* (FGD) dan *In-depth Interview*.

#### **3.4.4 Focus Group Discussion**

*Focus Group Discussion* (FGD) atau diskusi kelompok terfokus merupakan salah satu metode pengambilan data dalam bentuk wawancara. Peneliti mengadakan pertemuan dan bertatap muka langsung dengan partisipan (Creswell, 2012). *Focus Group Discussion* (FGD) umumnya terdiri dari 6-8 informan, tetapi bisa antara 5-10 tergantung pada tujuan penelitian (Hennik *et al.*, 2014). Kelompok tersebut dipandu oleh moderator yaitu peneliti sendiri dan mengarahkan diskusi dengan cara memberikan pertanyaan- pertanyaan yang sudah dirancang sebelumnya. *Focus Group Discussion* (FGD) dilakukan sebanyak empat kali secara terpisah dengan durasi 30-60 menit setiap diskusi. Banyaknya pertemuan diskusi dapat berubah sesuai kebutuhan penelitian sampai variasi jawaban yang didapat mencapai titik jenuh. Titik jenuh merupakan batas akhir perolehan data sebab sudah tidak ditemukan variasi jawaban atau pendapat baru dari diskusi yang sudah dilakukan (Creswell, 2012).

### 3.4.5 In Depth Interview

*In-Depth* Interview mencakup bila terdapat seorang pewawancara dan satu atau lebih informan. Tujuan dari *In-Depth Interview* adalah untuk menyelidiki ide dari informan tentang fenomena sesuai dengan kepentingan peneliti. *In-Depth Interview* dilakukan kepada empat orang dosen sebagai triangulasi data.

### 3.5 Pengolahan dan Analisis Data

Sebelum data diolah dan dilakukan analisis, peneliti melakukan serangkaian tahapan dalam penelitian untuk dapat mengumpulkan data, tahapan pengumpulan data penelitian diantaranya tahap pra- lapangan, tahap proses lapangan, dan tahap pelaporan. Berikut ini adalah uraian dari tahap-tahap tersebut:

1. Tahap pra-lapangan, peneliti melakukan persiapan sebelum terjun kelapangan. Persiapan tersebut antara lain mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada informan, melakukan observasi, dan penjadwalan wawancara dengan informan.
2. Tahap proses lapangan, peneliti mengumpulkan data dilapangan yang berkaitan dengan fokus peneliti dari lokasi lapangan. Dalam proses ini peneliti menggunakan metode diskusi kelompok dan wawancara mendalam dengan informan.
3. Tahap analisis data, peneliti mulai membuat transkrip dari hasil wawancara dan Menyusun data yang terkumpul. Data disusun secara sistematis agar dapat dibaca dengan baik oleh khalayak.
4. Tahap pelaporan  
Merupakan tahap akhir dari penelitian. Peneliti akan membuat laporan hasil kesimpulan selama proses dilapangan yang kemudian akan disajikan dalam bentuk teks naratif. Laporan ini akan disajikan dalam bentuk skripsi.

Setelah melakukan tahapan diatas, peneliti dapat melakukan tahapan analisis data, Menurut Creswell (2013), terdapat tiga langkah analisis data kualitatif yaitu:



### 1. Persiapan dan Pengorganisasian Data

Semua data yang sudah didapatkan di tahap pengumpulan data seperti data visual berupa foto dan data audio seperti rekaman wawancara dipersiapkan untuk dianalisis. Data berupa rekaman diubah terlebih dahulu ke dalam bentuk transkrip lalu diolah dan setelah semua data dikumpulkan, selanjutnya diorganisasikan ke dalam bentuk berkas komputer sebagai database lalu dibaca ulang beberapa kali oleh peneliti. Saat pembacaan ulang, pembuatan memo dapat dilakukan oleh peneliti untuk mengidentifikasi ide-ide penting dalam data sehingga mempermudah pembentukan kategori awal data.

### 2. Reduksi Data

Pada penelitian kualitatif perlunya dilakukan pengurangan data karena jumlah yang diperoleh sangat banyak. Hasil pembuatan memo dideskripsikan lalu diklasifikasikan dan selanjutnya ditafsirkan ke dalam bentuk kode dan tema. Perolehan data tersebut kemudian disaring sehingga dihasilkan data penting, kemudian diklasifikasikan dan dikombinasikan menjadi beberapa tema. Tema-tema yang terbentuk mewakili variasi dalam data, selanjutnya dilakukan pengembangan.

### 3. Penyajian Data

Penyajian data dalam bentuk teks, tabel, bagan atau gambar untuk melihat keterkaitan dan perbandingan antartema sehingga data lebih mudah dimengerti.

## **3.6 Uji Keabsahan**

Setelah data yang didapat diolah dan dianalisa, selanjutnya dilakukan uji keabsahan data. Uji keabsahan data paling sering berpusat pada uji validitas dan reliabilitas suatu data. Pada penelitian kualitatif istilah yang digunakan untuk menyatakan uji validitas dan reabilitas data berbeda dari penelitian kuantitatif. Adapun uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (Sugiyono, 2016).

### 3.6.1 Uji Kredibilitas

Kredibilitas meliputi hasil penelitian kualitatif dapat dipercaya atau dipercaya dari sudut pandang informan dalam penelitian. Dari perspektif ini, tujuan penelitian kualitatif adalah menggambarkan atau memahami fenomena minat dari sudut pandang Uji kredibilitas dalam peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi terdiri dari triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Menurut Sugiyono (2015) triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Menurut Wijaya (2018), triangulasi data merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Maka disini, teknik triangulasi yang dilakukan peneliti adalah teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari berbagai sumber data seperti, hasil wawancara, arsip, maupun dokumen lainnya, disini peneliti melakukan *cross check* data dengan dengan informan yang berbeda yaitu mahasiswa dan dosen. Selanjutnya ada triangulasi teknik, triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas suatu data yang dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda, misalnya data yang diperoleh dari hasil observasi, kemudian dicek dengan wawancara, peneliti menggunakan dua teknik pengambilan data yaitu FGD dan *in-depth interview*. Terakhir ada triangulasi waktu, triangulasi waktu dapat mempengaruhi kredibilitas suatu data. Data yang dipeoleh dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar biasanya akan menghasilkan data yang lebih valid. Maka dari itu untuk pengujian suatu kredibilitas suatu data harus dilakukan pengecekan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi pada waktu atau situasi yang berbeda sampai mendapatkan data yang kredibel.

### **3.6.2 Uji Transferabilitas**

Uji keabsahan ini menyangkut derajat ketepatan suatu hasil penelitian bila diterapkan ke populasi penelitian atau situasi lain, sehingga membutuhkan pemaparan laporan hasil yang rinci, jelas dan sistematis. Penelitian ini diterapkan pada mahasiswa kedokteran di Universitas Lampung, sehingga uji transferabilitas berupa pemaparan hasil penelitian secara rinci, jelas dan sistematis sehingga dapat menunjukkan bahwa hasil penelitian ini juga mampu diterapkan pada populasi lainnya (Sugiyono, 2016).

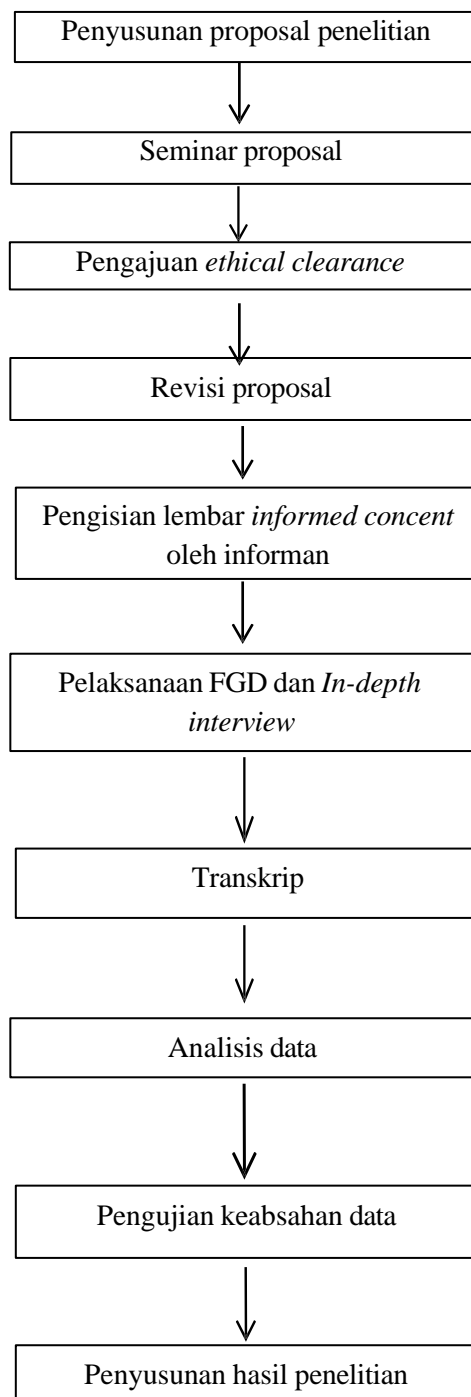
### **3.6.3 Uji Dependabilitas**

Pada penelitian kualitatif, suatu realitas bersifat majemuk, dinamis dan dapat berulang kembali, sehingga untuk membuat suatu hasil yang dapat diandalkan, dosen pembimbing dalam penelitian ini akan mengaudit seluruh aktivitas peneliti selama proses penelitian (Sugiyono, 2016). Selama bertindak sebagai auditor, dosen pembimbing akan mendampingi setiap proses penelitian, mempelajari dan menilai akurasi hasil dan proses penelitian yang dilakukan (Sugiyono, 2016).

### **3.6.4 Uji Konfirmabilitas**

Konfirmabilitas mengacu pada sejauh mana sebuah hasil dapat dikonfirmasi atau dikuatkan oleh lainnya. Penelitian kualitatif memiliki data yang sangat subjektif, sehingga untuk menyatakan obyektivitas datanya diperlukan kesepakatan dari banyak orang selain peneliti. Pada penelitian ini yang mengonfirmasi hasil penelitian beserta proses yang dikerjakan adalah dosen pembimbing (Sugiyono, 2016).

### 3.7 Alur Penelitian



**Gambar 2.** Alur Penelitian

### **3.8 Etika Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan setelah melalui persetujuan oleh Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Kedokteran Universitas Lampung dan telah mendapatkan surat keterangan lolos uji kaji etik. Kemudian, pengambilan data penelitian, responden terlebih dahulu diberi penjelasan dan diminta untuk menandatangani lembar *informed consent* untuk menjadi responden penelitian.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pada penelitian ini telah didapatkan persepsi atau respon positif dari mahasiswa dan dosen terhadap pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran di Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung. Beberapa persepsi yang diterima terkait dengan kelebihan, kekurangan, dan efektifitas pelaksanaan kuis interaktif dalam proses pembelajaran.

Persepsi terkait kelebihan pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran yang didapat melalui tahapan wawancara dengan mahasiswa yaitu pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran baik *Kahoot* ataupun *Quizizz* membuat suasana perkuliahan terasa menyenangkan dikarenakan beberapa fitur yang dimiliki kuis interaktif seperti fitur music (audio), tampilan kuis yang berwarna (visual) yang menarik dan seru, adanya fitur waktu (timer) disetiap pengerjaan soal yang membutuhkan kecepatan dan ketepatan jawaban yang akan mempengaruhi skor yang diperoleh mahasiswa menjadi memicu motivasi mahasiswa untuk belajar lebih giat, dan timbul rasa bersaing (kompetitif) antar mahasiswa untuk menduduki skor tertinggi pada layar kuis interaktif, Selain itu adanya pemberian kuis baik diawal, dipertengahan, ataupun diakhir perkuliahan menjadi sebuah ajang untuk melatih pemahaman materi untuk mahasiswa dan menjadi ajang umpan balik bagi pendidik, adanya keterlibatan aktif antara mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan pendidik tersebut menjadikan perkuliahan lebih efektif.

Namun, hasil dari penelitian ini juga menunjukkan kekurangan dari pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran. Baik *kahoot* atau *quizizz*, pelaksanaannya sangat bergantung pada koneksi internet, jika terjadi gangguan sinyal, eror pada device, atau pemadaman listrik itu akan menjadi kendala dalam pelaksanaan kuis. Kurangnya pemahaman sebagian orang terkait penggunaan atau pengaplikasian terhadap kuis interaktif yang menggunakan gawai juga dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan kuis interaktif. Maka dari itu dibutuhkan efektifitas pelaksanaan kuis interaktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menyiapkan koneksi internet yang baik dengan mencari tempat atau wilayah yang koneksi internetnya baik atau menyiapkan paket data internet pribadi, keaktifan mahasiswa juga sangat diperlukan dalam sebuah proses pembelajaran, dan baik mahasiswa maupun pendidik belajar untuk paham akan teknologi sebagai pengaplikasian dari kemajuan perkembangan zaman di era digital.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Bagi Institusi**

Institusi dapat mempertimbangkan penggunaan platform kuis interaktif berupa *Kahoot* atau *Quizizz* dalam meningkatkan kualitas Pendidikan serta memudahkan kegiatan evaluasi.

### **5.2.2 Bagi Pendidik**

Pendidik dapat menggunakan kuis interaktif berupa *Kahoot* atau *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan media evaluasi yang mendukung dan menunjang kegiatan belajar dan mengajar yang lebih efektif dan menarik.

### **5.2.3 Bagi Mahasiswa**

Dapat menambah pengetahuan dalam pemanfaatan media pembelajaran pada mahasiswa tentang bagaimana teknis pelaksanaan kuis interaktif berupa *Kahoot* atau *Quizizz*.

### **5.2.4 Bagi Peneliti lain**

Peneliti lain dapat melakukan penelitian serupa pada waktu, tempat, metode, dan kurikulum yang berbeda untuk mengetahui dampak dari pemberian kuis interaktif dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. 2017. Penggunaan model discovery learning untuk meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V. Diakses dari laman web tanggal 24 April 2018 pukul 22.10 WIB dari: <http://repository.unpas.ac.id/30834/>
- Aini YI. 2019. Pemanfaatan media pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*. 2(25):34-35.
- Arifin Z. 2014. Penelitian pendidikan metode dan paradigma baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto S. 2013. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisanti D & Subhan M. 2018. Pengaruh penggunaan media internet terhadap minat belajar siswa muslim di SMP Kota Pekanbaru. *Jurnal Al- Thariqah*. 3(2): 61-73.
- Basuki Y & Hidayati Y. 2019. Kahoot! or Quizizz: the students' perspectives. *STKIP PGRI Trenggalek*.
- Bastudin. 2020. Hambatan utama penggunaan TIK dalam pembelajaran dan strategi mengatasinya, *Pengembang Teknologi Pembelajaran LPMP Sumatera Selatan*.



- Bicen H & Kocakoyun S. 2017. Determination of university students most preferred mobile application for gamification. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 9(2): 18-23.
- Creswell W. 2013. *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Chung E, Subramaniam G & Dass LC. 2020. Online learning readiness among University Students in Malaysia amidst Covid-19. *Asian Journal of University Education*.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dellos R. 2015. Kahoot! a digital game resource for learning. In *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 3(12): 49-52.
- Dolong J. 2016. Teknik analisis dalam komponen pembelajaran. (2): 295-296.
- Febrialismanto & Nur H. (2020). Hubungan aktivitas penggunaan teknologi dengan memilih TIK untuk pengembangan anak usia dini. *PAUD Lectura*, 3(2):28–39.
- Gagne dan Briggs dalam Lefudin, 2017. *Desain pembelajaran*. Yogyakarta : Media Abadi.
- Gibson JI. 2018. *Organisasi: Perilaku, struktur dan proses*. Erlangga: Jakarta.
- Gikas J & Grant MM. 2013. Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. 19(1): 18-26.
- Grace NCS. 2018. Kahoot: bring the fun into the classroom. *Indonesian Journal of*

Informatics Education. 2(2): 127-134.

Guardia JJ, Del OJL, Roa I & Berlanga V. 2019. Innovation in the teaching-learning process: The case of Kahoot! on the horizon, 27(1): 35–45.

Hamzah B. 2017. Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Handarani OI & Wulandari SS. 2020. Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. 8(3): 497-500. Helmiati. 2016. Model pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Henik I, Indarto AS, Tustika D. 2014. Persepsi mahasiswa tentang media pembelajaran e-learning students perception: e-learning in obstetrics departement. Jurnal Ilmu Kebidanan. 11(2): 57-60.

Hasanah A, Lestari AS, Rahman AY, Danii YI. 2020. Analisa aktifitas belajar daring mahasiswa pada pandemi COVID-19. Jurnal Pendidikan. 1(1): 102- 105.

Irwan I, Luthfi F, Walidi A. 2019. Efektifitas penggunaan Kahoot! Untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan. 8(1): 99-100.

Irwanto. 2017. *Psikologi umum*. Jakarta: PT Prenhallindo.

Ismail MAA, Mohammad JAM. 2017. Kahoot: a promising tool for formative assessment in Medical Education. Education in Medicion Journal. 9(2): 19-24.

Iwamoto D, Hargis J, Taitano EJ & Vuong K. 2017. Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot on student performance. Distance Education, 18(2): 80-93.

- Karo-Karo IR & Rohani R. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*. 7(1): 91-96.
- Kemendikbud RI. 2020. Surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid- 19).
- Kezia, Rikawati, & Debora S. 2020. Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2(2): 40.
- Mei XY, Aas E, & Medgard M. 2019. Teachers' use of digital learning tool for teaching in higher education: exploring teaching practice and sharing culture. *Journal of applied research in higher education*. 11(3): 522-537.
- Nana Sudjana. (2013). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nobre JNP, Vinolas B, Santos JN, et al., 2020. Quality of interactive media use in early childhood and child development: a multicriteria analysis. *Journal de Pediatria*: 310–317.
- Nuriansyah F. 2020. Efektifitas penggunaan media online dalam meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa pendidikan ekonomi saat awal pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*. 1(2): 88-91.
- Plump CM & Larosa J. 2017. Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: a game based technology solution for elearning novices. *Management Teaching Review*. *Management Teaching Review*. 2(2): 151- 158.
- Rahman AS. 2014. *Psikologi suatu pengantar dalam perspektif islam*. Prenada Media, Jakarta.

- Safiah I. 2017. Kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Tik) di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*. 2(2):126- 134.
- Sandy TA & Hidayat WN. 2019. "Game mobile learning". Multi Media Edukasi. Sanjaya. 2015. Model pengajaran dan pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia. Suardi M. 2018. Belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA
- Sugiyono. 2016. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: alfabeta
- Suharsono & Agus. 2020. Penggunaan aplikasi quizizz dalam pelatihan dasar CPNS KEMENKEU generasi milenial. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kepribadian*. 11(1): 60-66.
- Sumanto. 2014. Psikologi Umum. Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service.
- Sutarti *et al.*, 2017. Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan. Yogyakarta: CV Budi Utomo.
- Talkah. 2021. Aplikasi Quizizz di tengah pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. 17(1): 26–33.
- Tekege M. 2017. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGINabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*. 2(1): 40– 52.
- Wang AI & Lieberoth A. 2016. The effect of points and audio on concentration,

engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot. European Conference on Games Based Learning.

Wijaya F & Ferdinandus S. 2020. Pelatihan pembuatan dan pengelolaan weblog bagi guru-guru Smp Negeri 10 Ambon sebagai media pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3(1): 217-223.

Yusuf AM. 2017. *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Jakarta: Kencana.