



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

Muhammad Raffy Maulana Gumelar¹, Ghea Putri Dwiyanti², Angga Hadiapurwa³

Universitas Pendidikan Indonesia¹ Universitas Pendidikan Indonesia^{1, 2, 3}

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 kuesioner sebagai instrumen 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: Kuis Interaktif; Pandemi Covid-19; 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 fewer 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 comprehension 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: Interactive Quiz; Pandemic Covid-19; Video Conference.

PENDAHULUAN

Pembelajaran menjadi 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. Pada hal ini, pendidik selaku pemegang peran pengendali lingkungan belajar perlu memperhatikan aspek-aspek yang akan mempengaruhi 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 dkk. (2014) 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 profesional.

Dengan adanya teknologi, proses pembelajaran akan dapat terlaksana secara lebih efektif, hal ini sejalan dengan pendapat dari Centron (1988) dalam Fitriani dkk. (2014) 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) 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.

Terkait hal tersebut, 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), 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 & Rohani (2018), 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 & P. (2018), 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), 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.

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), aspek-aspek tersebut diantaranya (1) peningkatan pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) perilaku; (5) kemampuan beradaptasi, (6) peningkatan integrasi; (7) peningkatan partisipasi; dan (8) peningkatan 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 mempengaruhi kinerja peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini sama dengan pendapat Khauser (2014), yang memandang bahwa penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan menghasilkan peningkatan prestasi atau hasil belajar yang bervariasi.

Berkaitan 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), 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), 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), 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), yang berpandangan bahwa kompetensi pedagogik akan mempengaruhi 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 penggunannya 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, smartphome 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

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) 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

Menurut Bloom Benyamin (1975) dalam Aspar (2020), bahwa pengertian dari pemahaman berkaitan dengan tujuan, tingkah laku dan tanggapan yang dimana seseorang mencerminkan suatu pemahaman pada sebuah pesan atau informasi. Adapun berdasarkan Kusmawati dkk. (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 & Rahmat (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 instrumen 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 variabel. 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 hasil penelitian yang bertujuan untuk menunjukkan 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. Populasi, yaitu objek atau subjek dengan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2011), yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Sedangkan untuk Sampel, yaitu bagian dari jumlah populasi (Sugiyono, 2018), 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 kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Dengan kuesioner, peneliti tidak perlu bertemu secara langsung dengan responden untuk memperoleh data penelitian. Penelitian ini menggunakan kuesioner *online* melalui platform *google*

form untuk disebarakan kepada responden sebagai bentuk adaptasi selama masa pandemi Covid-19. Kuesioner terdiri dari 13 pertanyaan tertutup dengan menggunakan dua skala jawaban berupa Skala likert dan Skala guttman. Kuesioner 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 Kuesioner

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
5.	ketertarikan terhadap penggunaan kuis interaktif dalam Pembelajaran	13

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 H0 adalah tidak ada hubungan atau pengaruh antara penggunaan kuis interaktif

berbasis *Video Conference* terhadap tingkat pemahaman mahasiswa, dan H_0 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 dibandingkan 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 materi 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.

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 H_0 menyatakan tidak ada hubungan atau pengaruh antara penggunaan kuis interaktif berbasis *Video Conference* terhadap tingkat pemahaman mahasiswa, sementara H_a 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

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 Video Conference	Pemahaman Materi Pada Mahasiswa
Spearman's rho	Kuis Interaktif Berbasis Video Conference	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 dikatakan 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 H_a 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.

CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspar, F. (2020). Hubungan Pemahaman Materi Terhadap Kemampuan Praktik Matakuliah Korosi Dan Teknik Pelapisan Mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin Angkatan 2016. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 7(1), 45–54. <https://doi.org/10.36706/jptm.v7i1.7586>
- Darmawan, D. (2014). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Model Tutorial Terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Manusia. *Edutech*, 1(3), 386–399.
- Ekawardhana, N. E. (2020). Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media video conference. *Prosiding Seminar Nasional Dan Ilmu Terapan*, 4(1), 1–7.
- Fitriani, A. D., Program, D., Pendidikan, S., Sekolah, G., Pedagogik, J., & Indonesia, U. P. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pengembangan Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Calon Guru Sekolah Dasar. *Edutech*, 1(2), 236–245.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Karo, I. & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7(1), 91–96.
- Khausar. (2014). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Guru Yang Bervariasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa. *Jurnal Genta Mulia*, V(2), 72–85.
- Kusmawati, L., S, G., & G. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sdn Cibaduyut 4. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 262–271. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>
- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(1), 15–23.
- Meryansumayeka, V., D., M., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Nida, R., Suyatna, A., & Wahyudi, I. (2019). Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Fisika Berbasis Core Terhadap Keterampilan Generik Sains Siswa. *Edutech*, 18(3), 264–276. <https://doi.org/10.17509/e.v18i3.17334>
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nurdiansyah, D. C., Dahlan, E. A., & Purnomo, F. (2013). Implementasi Video Conference Pada Jaringan Hsupa (High Speed Uplink Packet Access) Dengan Media Ipv6 Menggunakan Simulator Opnet Modeler V.14.5. *Jurnal Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Brawijaya*, 1(4), 116294.
- Nursidin. (2020). Sertifikasi dan Profesionalisme Guru di Era Reformasi Pendidikan Menuju Abad 21. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 17(1), 29–35.
- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryani, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227–232.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia Group.

- Sadri, M. (2019). Kompetensi Pedagogik Dosen dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2), 162–172. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i2.3696>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sandiwarno, S. (2016). Perancangan Model E-Learning Berbasis Collaborative Video Conference Learning Guna Mendapatkan Hasil Pembelajaran Yang Efektif Dan Efisien. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 8(2), 191. <https://doi.org/10.22441/fifo.v8i2.1314>
- Saputri, R. & P. (2018). Penerapan Multimedia Interaktif Dilengkapi Quiz Creator Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar KKPI Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 81–88.
- Sarinengsih, S. S., L, E. N., & Pranata, O. H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Materi Simetri Lipat melalui Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5E. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 9–20.
- Shadiqien, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Virtual Pembelajaran Daring dalam Masa PSBB (Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh Produktif Siswa SMK Negeri 2 Banjarmasin. *MUTAKALILIMIN; Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 11–21.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B*. Alfabeta.
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 8(2), 83–98.
- Talkah. (2021). Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 17(1), 26–33.
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40–52.
- Yasmini. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Covid Berbasis Zozizz. *Akademika*, 12(01), 98–107. <https://doi.org/10.30736/adk.v12i01.149>
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2), 13–20.
- Zunidar. (2019). Peran Guru Dalam Inovasi Pembelajaran. *NISHAMIYAH*, 9(2), 41–56.