

RESPON MAHASISWA VOKASI TERHADAP PEMBELAJARAN DENGAN KAHOOT PADA MATERI PARAMETER LIMBAH CAIR

Almira Ulimaz¹, Dwi Kameluh Agustina²

Jurusan Teknologi Industri Pertanian Politeknik Negeri Tanah Laut¹

Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Balitar²

Email korespondensi: dkameluhagustina@gmail.com)

ABSTRAK

Pendidikan vokasi merupakan pendidikan berbasis keterampilan siap kerja. Pembelajaran juga lebih menekankan kepada praktik langsung tanpa melupakan pentingnya pemberian teori di kelas. Oleh sebab itu, materi parameter limbah cair yang dinilai cukup sulit untuk dipelajari oleh mahasiswa juga harus diajarkan sebagai bagian dari mata kuliah Teknologi Pengolahan Limbah. Penggunaan aplikasi Kahoot dimaksudkan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penilaian pada beberapa materi tertentu termasuk materi parameter limbah cair dilakukan menggunakan cara biasa atau umum menggunakan lembar jawaban dan melalui aplikasi ini. Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan respon mahasiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan Kahoot. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester 5 Jurusan Teknologi Industri Pertanian Politeknik Negeri Tanah Laut tahun akademik semester Ganjil 2019–2020. Instrumen penelitian adalah angket respon. Data hasil penelitian diolah secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa lebih menyenangi pembelajaran dan penilaian kuis pada materi parameter limbah cair dengan Kahoot dibandingkan dengan yang menggunakan cara biasa. Rerata angka yang diperoleh dari angket menyatakan sebesar 4,394 mahasiswa menyatakan suka terhadap pembelajaran menggunakan Kahoot, sedangkan rerata angka yang diperoleh dengan pembelajaran cara biasa hanya sebesar 1,818. Hal ini terbukti bahwa mahasiswa di kampus Vokasi lebih menyenangi perkuliahan yang terdapat aplikasi seperti Kahoot didalamnya untuk membuat kegiatan belajar mengajar semakin menyenangkan.

Kata kunci : kahoot, respon, limbah, vokasi

ABSTRACT

Vocational education is a work-based skill-based education. Learning also emphasizes direct practice without forgetting the importance of giving theory in class. Therefore, the material parameters of liquid waste which are considered quite difficult to learn by students must also be taught as part of the Waste Management Technology course. The use of the Kahoot application is intended to make learning more fun. Evaluation of certain materials, including liquid waste parameters, is carried out using the usual or general methods using answer sheets and through this application. The purpose of this research is to describe student responses to learning using Kahoot. The subject was the 5th-semester students of the Department of Agricultural Industrial Technology, Politeknik Negeri Tanah Laut, the academic year 2019-2020. The research instrument was a response questionnaire. The research data were processed descriptively. The results showed that students preferred learning and quiz assessment on the material parameters of the liquid waste with Kahoot compared to those using the usual method. The average number obtained from the questionnaire stated that 4,394 students said they liked learning using Kahoot, while the average number obtained by learning the normal way was only 1,818. This is evident that students on the Vocational campus prefer lectures that have applications such as Kahoot in them to make teaching and learning activities more enjoyable.

Keyword: kahoot, response, waste, vocational

PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan tinggi vokasi merupakan tempat untuk memberikan ketrampilan mahasiswa. Proporsi pembelajaran praktek seringkali lebih besar daripada pembelajaran materi (Prapdopo dan Fariyanti, 2016:3268). Keadaan ini menjadikan pembelajaran materi lebih berkurang dan cenderung membosankan. Selain itu metode pembelajaran yang diberikan oleh dosen masih dengan cara belajar klasik, artinya dosen menjadi pengarah, pemberi informasi satu-satunya yang berdampak pada pengurangan kebermaknaan di dalam materi belajar (Irwanto, 2016:70).

Keadaan tersebut semakin membuat mahasiswa menjadi bosan dan kurang berminat dalam belajar. Teknologi merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu dosen dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif kepada mahasiswa yaitu motivasi belajar. Media pembelajaran juga dapat menumbuhkan perhatian siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari sebuah evaluasi. Evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dapat mendorong mahasiswa tertarik dengan materi yang disampaikan (Rahmawati, 2019: 23)

Aplikasi digital saat ini semakin berkembang. Keberadaan aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kahoot adalah aplikasi online, dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan (Ilmiyah, 2019: 46). Kahoot dapat memberikan suasana yang berbeda ketika melakukan evaluasi pembelajaran karena mempengaruhi jiwa kompetisi mahasiswa agar mendapatkan skor tertinggi di akhir kuis yang diberikan (Ilmiyah, 2019: 50).

Pemanfaatan kahoot dalam evaluasi pembelajaran menjadi alternatif dosen dan mahasiswa membangun suasana perkuliahan yang lebih menyenangkan dan memberikan respon positif dalam pembelajaran, untuk itu penelitian ini mengulas respon mahasiswa vokasi dalam evaluasi pembelajaran materi limbah cair.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada Spetember 2019 bertempat di Kampus Politeknik Negeri Tanah Laut . Subjel Subjek penelitian adalah 66 mahasiswa Semester V (lima) Diploma III (DIII) Program Studi Agroindustri, Jurusan Teknologi Industri Pertanian (TIP).

Game based learning menjadi acuan dalam penelitian kualitatif ini. Data yang disajikan dalam bentuk deskriptif. Tahapan penelitian ini meliputi: perencanaan, observasi lapangan, pelaksanaan, pengumpulan data penelitian, verifikasi data di lapangan, dan penyajian data dalam tabulasi data dan narasi.

Pelaksanaan penelitian ini dengan cara menyiapkan instrumen soal dalam bentuk power point yang nanti akan dijawab dengan lembar jawaban kertas setelah itu instrumen soal di aplikasi kahoot yang dapat dijawab langsung oleh mahasiswa melalui perangkat android yang sudah disiapkan masing-masing mahasiswa. Mahasiswa menilai dari dua cara tes tersebut dengan skala penilaian respon pada kategori: 1 = Sangat tidak suka, 2 = tidak suka, 3 = biasa saja, 4 = suka, dan 5 = sangat suka. Perbandingan data respon dari paper test menggunakan media power point dengan aplikasi kahoot, ditabulasi kemudian dijelaskan dalam bentuk narasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Respon Mahasiswa ditabulasikan pada tabel 1 berikut ini :

No	Nama	Respon Tanpa Kahoot	Respon Menggunakan Kahoot
1	AM	2	5
2	Amb	1	4
3	AAG	1	3
4	BSN	2	4
5	BA	2	5
6	ELD	2	5
7	H	3	5
8	Hh	1	5
9	KN	2	4
10	LO	2	5
11	MW	2	4
12	MAS	3	5
13	Ma	2	4
14	ND	2	4
15	NJ	2	4

16	RA	1	4
17	RS	1	4
18	SMU	2	5
19	SNLi	1	5
20	SS	2	5
21	S	2	5
22	H	2	5
23	AM	2	4
24	AH	1	4
25	AFI	1	4
26	DS	3	4
27	DKH	1	4
28	IS	1	4
29	INI	2	5
30	I	2	5
31	LL	2	4
32	MS	2	5
33	MAS	3	4
34	MA	3	5
35	NHRS	2	5
36	N	2	4
37	N	1	4
38	PR	2	4
39	R	2	5
40	Rh	2	5
41	RPA	1	5
42	Si	2	4
43	RRP	2	4
44	AAi	1	4
45	AE	1	4
46	AP	1	5
47	APL	2	5
48	EA	3	5
49	EFS	3	4
50	ES	2	4
51	IIA	2	4
52	Jh	1	4
53	JVLV	1	3
54	MS	2	5
55	Mh	1	5
56	MNS	2	5
57	MR	3	5
58	MRi	2	4
59	Rh	2	4
60	RA	2	4
61	REW	2	4
62	SR	2	3
63	SE	2	5
64	SH	1	4
65	DAY	1	4
66	SNH	2	5
Rerata		1,818	4,394

Kategori Penilaian:

1 = Sangat tidak suka,
 2 = tidak suka ,
 3= biasa saja,
 4 = suka ,
 5 = sangat suka.

Hasil rerata pada tabel 1 menunjukkan bahwa respon mahasiswa tanpa kahoot adalah 1,818 dengan ketgori sangat suka dan respon mahasiswa menggunakan Kahoot! 4,394 dengan kategori suka. Baroes dan Soedewo (2018:593) menyatakan bahwa Kahoot! adalah media yang efektif, menyenangkan dan tidak membosankan, selain itu Kahoot dapat memotivasi dan memicu minat dalam belajar. Soal-soal dari aplikasi kahoot menumbuhkan semangat mahasiswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan karena mereka selalu ingin berada di posisi paling atas.

Rahmawati (2019: 33) menambahkan Kahoot! sebagai instrumen tes yang sesuai dengan perkembangan digital saat ini karena langsung terhubung dengan dalam proses pengambilan nilainya. Pengambilan nilai hasil tes lebih transparan dan langsung diketahui peserta didik. Media yang berbeda dalam mengerjakan soal di Kahoot! menjadi ketertarikan mahasiswa karena mahasiswa sering menggunakan media kertas dan pena dalam menjawab soal.

Berdasarkan data pada tabel 1 beberapa mahasiswa berendapat menggunakan aplikasi Kahoot! cenderung biasa saja. Mahasiswa menyatakan hal tersebut dikarenakan jaringan internet terkadang putus pada saat tes menggunakan kahoot, dan terdapat permasalahan perangkat seluler yang mereka gunakan.

Putri dan Muzakki (2019:222) menyatakan bahwa kekurangan aplikasi Kahoot! adalah jaringan dengan kecepatan tinggi selain itu memerlukan Overhead Projector dan kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran. Fasilitas tersebut merupakan syarat utama dalam efektivitas proses pembelajaran.

SIMPULAN

Respon mahasiswa mahasiswa semester 5 tahun akademik 2019-2020 Diploma III Program Studi Agroindustri Jurusan Teknologi Industri Pertanian Politeknik Negeri Tanah Laut pada evaluasi

pembelajaran menggunakan Kahoot bernilai rata-rata 4,394 dalam kategori suka dan tanpa kahoot 1, 818 dalam kategori tidak suka, oleh karena itu mahasiswa lebih menyukai perkuliahan dengan evaluasi menggunakan aplikasi seperti Kahoot sehingga membuat kegiatan belajar mengajar semakin menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

A. Rahmawati, M Husnadi, M.I Haj. "Implementasi KAHOOT sebagai Instrumen Tes Pembelajaran Fisika di Era Digital" in 2019 SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, SENDIKA Universitas Ahmad Dahlan 2019. Vol. 3, pp. 23-34

A. R. Putri, M. A. Muzakki. "Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0". Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial Kudus, 2019. pp 218-223.

Irwanto, D.Wahyudi, N.Fitra. "Hubungan Preferensi Gaya Belajar Visual, Auditori Dan Kinestetik Dengan Prestasi Mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik LP3I MEDAN". Jurnal Bisnis Administrasi Vol. 05, No. 01. pp. 69-88, 2016.

I. R. G. Barus, T. Soedewo, "Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi – Institut Pertanian Bogor" in 2018 Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal, SNT2BKL, pp. 589-595

N.H. Ilmiyah, M.S.Sumbawati. "Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa". JIEET: Vol 03 No. 01. pp. 46-50, 2019.

Prapdopo, Fariyanti. Analisis Beberapa Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik Mahasiswa. Jurnal Eksis. Vol. 12, No. 1, pp 3214 – 3345, 2016

