

ABSTRAK

Adelina Sitohang (01501170278),
Arnettecaroline Purba (01501170071),
Debora Delika Meylandari (01501170364).

GAMBARAN PERSEPSI MAHASISWA TINGKAT DUA TENTANG PENGGUNAAN *KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS PELITA HARAPAN

(xiii + 47 halaman; 1 gambar; 6 tabel; 7 lampiran)

Latar Belakang: *Game-based learning* merupakan suatu media dalam proses pembelajaran untuk membuat kelas menjadi lebih interaktif, salah satunya yaitu *Kahoot*. Mahasiswa tingkat dua Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan telah menggunakan *Kahoot*, namun sampai saat ini belum ada yang mengidentifikasi persepsi mahasiswa tentang *Kahoot* dalam penggunaannya diproses pembelajaran. **Tujuan Penelitian:** Untuk mengetahui gambaran persepsi mahasiswa tentang penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif. **Metode Penelitian:** Menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Non-Probability Sampling* jenis *Purposive Sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 199 responden. Alat pengumpulan data berupa kuesioner yang dimasukkan dalam *Survey Monkey (online)* dan menggunakan analisis *univariat*. **Hasil Penelitian:** Sebanyak 199 responden berpartisipasi dalam penelitian ini, mayoritas adalah perempuan (84,9%) dan Suku Batak (19,1%). Hasil analisis data menunjukkan 193 (97%) mahasiswa menyatakan menggunakan *Kahoot* merupakan pengalaman menyenangkan (median 4) dan item pernyataan lainnya dirasa memuaskan ditunjukkan dengan skor median 3. Namun, 84 (42,2%) mahasiswa menyatakan *Kahoot* tidak lebih baik daripada *e-learning* untuk memberikan *feedback*. **Kesimpulan:** *Kahoot* merupakan media interaktif yang layak dan praktis dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Namun, *Kahoot* bukanlah media terbaik untuk memberikan *feedback* kepada mahasiswa. Oleh karena itu, pengajar sebaiknya mengombinasikan *Kahoot* dengan *e-learning* agar dapat memberikan pengaruh positif pada hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci : Persepsi, *Kahoot*, Media Interaktif
Referensi : 33 (2010-2019)

ABSTRACT

Adelina Sitohang (01501170278),
Arnettecaroline Purba (01501170071),
Debora Delika Meylandari (01501170364).

DESCRIPTION OF THE PERCEPTION OF SECOND-YEAR NURSING STUDENTS ABOUT USING KAHOOT AS AN INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN THE FACULTY OF NURSING PELITA HARAPAN UNIVERSITY

(xiii + 47 pages; 1 picture; 6 tables; 7 attachments)

Background: Game-based learning is a common media used in the learning process to make it more interactive. One of game-based learning is Kahoot. Second year students at the Faculty of Nursing at Pelita Harapan University have used Kahoot, however until now no one has identified the student's perceptions about Kahoot in their learning process. **Research Objectives:** To find out the description of perceptions of students about the use of Kahoot as an interactive learning medium. **Research Methods:** This research uses quantitative methods with descriptive designs. The selection of the research sample uses Non-Probability Sampling technique of the Purposive Sampling type by fulfilling with amount sample is 199 students. Data collection tools used in the form of questionnaire entered into Survey Monkey application (online) by use univariate analysis. **Result:** A total of 199 subject participated in this study; majority was female (84,9%) and Bataknese (19,1%). The results of data analysis showed 193 (97%) of students stated that learning with Kahoot is fun experience (median value 4) and other statement items were satisfactorily by the students as indicated by the median score of 3. However, 84 (42.2%) students stated that Kahoot was no better than e-learning for feedback. **Conclusion:** Kahoot is a interactive media that is feasible, practical and makes learning fun. However, Kahoot was not the best tool to give feedback for students. Therefore, teachers need to combine Kahoot with e-learning so that it can have positive influence on students learning outcomes.

Keywords : Perception, Kahoot, Interactive Media
References : 33 (2010-2019)