

Analisis User Experience dalam Aplikasi Kuis Kahoot

Bornyto Hamonangan (2006486084)

I. Pendahuluan

User experience design mencakup strategi dan *best practice* untuk membuat kesan positif kepada pengguna suatu produk. User experience (UX) erat kaitannya dengan umpan balik pengguna. Artikel ini akan mengelaborasi factor-faktor UX yang diterapkan dalam aplikasi Kahoot.

Kahoot adalah aplikasi Student Response System (SRS) dalam bentuk permainan kuis daring. Terdapat dua pihak yang menggunakan aplikasi Kahoot dalam satu sesi permainan, yaitu *player* (pemain) dan *host* (yang memulai permainan, mengundang player, dan memoderasi nama player). Kuis Kahoot dapat dibuat sebelum permainan dan terdiri dari berbagai mode, di mana mode gratis dari Kahoot memungkinkan kita untuk memilih pertanyaan pilihan ganda dan benar/salah. Situs web Kahoot dapat diakses melalui <https://kahoot.it> (untuk bergabung ke permainan) dan <https://kahoot.com> (untuk menjadi *host*).

Kuis Kahoot ini sendiri sering digunakan untuk melakukan asesmen, khususnya asesmen formatif di mana pengajar berperan sebagai *host* dan murid berperan sebagai *player*. Asesmen formatif itu sendiri adalah jenis asesmen yang bertujuan untuk mengukur pemahaman diri terhadap suatu materi pada proses belajar dan tidak ditujukan sebagai ujian. Beberapa studi menyebutkan manfaat Kahoot dalam pendidikan, seperti pengembangan keterampilan kognitif kompleks seperti *self-regulation* (Tahir & Wang, 2020).

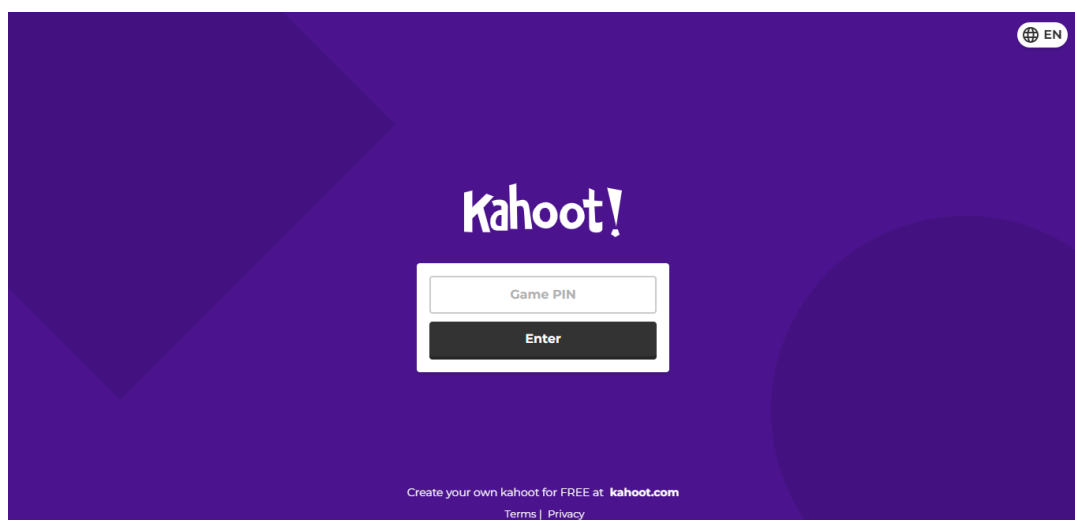
II. Pembahasan

Sebelum mengupas faktor UX dalam Kahoot, ada sejumlah perbedaan dalam Kahoot dengan *platform* kuis daring pada umumnya (yang biasanya dipasang pada aplikasi *eLearning*). Pada kuis Kahoot, *player* tidak dapat melihat pertanyaan dan jawaban pada layarnya. Jadi, *player* perlu melihat layar yang dibagikan oleh *host*, meskipun pada *update* terbaru fitur melihat pertanyaan pada layar masing-masing

dapat diaktifkan. Alih-alih menggunakan huruf atau poin, pilihan jawaban dalam Kahoot ditandai dengan warna dan simbol. Penilaian dalam Kahoot ditentukan oleh kebenaran jawaban dan kecepatan menjawab. Apabila jawaban salah, *player* tidak mendapatkan poin. Apabila jawaban benar, *player* bisa mendapat poin lebih banyak dengan menjawab lebih cepat.

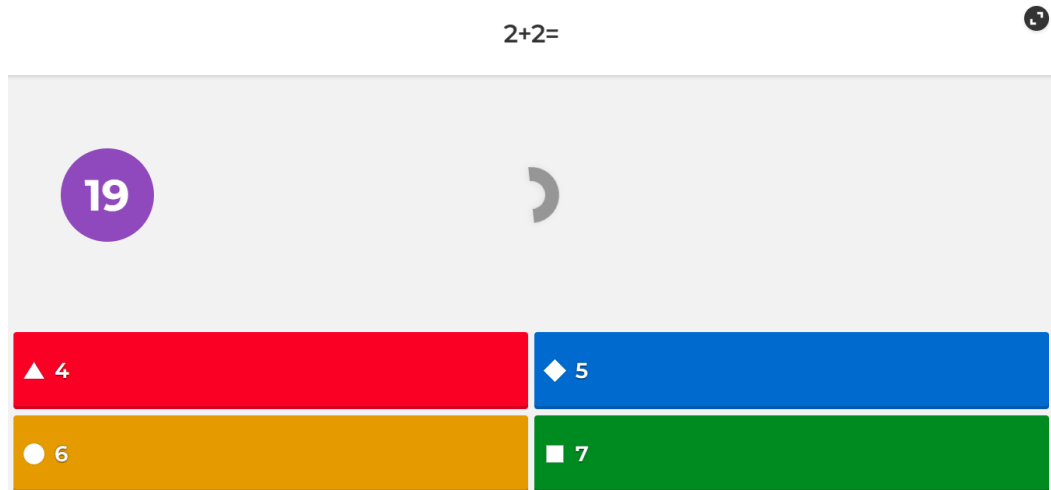
Faktor-faktor pembeda tersebut menuai berbagai tanggapan. Penggunaan warna yang *colorful* dalam Kahoot membuat suasana kuis lebih ceria dan menurunkan ketegangan dalam kuis. Akan tetapi, di sisi lain, permainan Kahoot ini dilakukan secara sinkronus dengan kendali pada *host*, yang dapat mengatur waktu pertanyaan dan melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya. Artinya, *host* bisa memastikan seluruh *player* siap sebelum menuju ke pertanyaan berikutnya. Dari sisi pemain, pemain tidak bisa memilih soal untuk dijawab terlebih dahulu seperti pada ujian tulis atau aplikasi kuis konvensional, melainkan harus menjawab 1 pertanyaan yang sedang diajukan.

Untuk bergabung dalam kuis Kahoot, *host* membuka satu sesi yang terdiri dari satu set pertanyaan, dan kemudian memberikan PIN permainan. Setiap *player* cukup membuka situs web Kahoot, memasukkan PIN, dan memasukkan nama. Atensi *player* langsung tertuju pada kotak putih di tengah sehingga memudahkan *player* untuk mencari isian (*form*). Kontras warna dan ukuran kotak yang tepat mendukung hal ini.



Sumber: Dok. pribadi

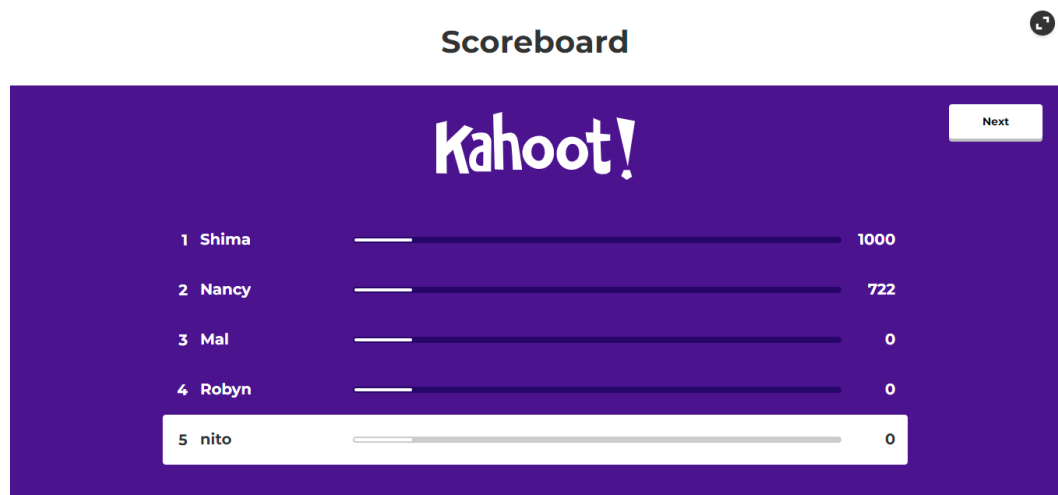
Pada sesi kuis, ada penggunaan jeda waktu yang berguna agar *player* tidak kaget ketika memasuki soal baru. Pada saat waktu soal berakhir, *host* dapat terlebih dahulu menjelaskan soal, memicu pertanyaan, dan mengulas jawaban. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk mencairkan suasana permainan.



Sumber: Dok. Pribadi

Berikut adalah tampilan dari satu pertanyaan pada sesi kuis Kahoot. Terlihat bahwa setiap jawaban diasosiasikan dengan warna yang memiliki perbedaan mencolok, terdapat penunjuk waktu, dan pertanyaan (opsional). *Player* cukup memilih salah satu (atau lebih dari satu dalam *multiple choice*) jawaban dan soal akan tertutup secara otomatis. Dengan demikian, *player* tidak dapat mengganti jawaban setelah memilihnya.

Apabila waktu berakhir, *host* dan *player* akan mendapatkan notifikasi tentang jawaban yang benar. Pada layar *host*, kotak jawaban yang benar akan berubah warna menjadi hijau dan yang salah menjadi merah. Hal ini sejalan dengan asumsi umum di mana kebenaran ditandai dengan warna hijau dan kesalahan dengan warna merah. Pada layar *player*, terdapat informasi kebenaran jawaban, poin yang diperoleh, perolehan poin sementara, dan kalimat motivasi.



Sumber: Dok. Pribadi

Setelah notifikasi berakhir, Kahoot akan menampilkan papan skor dengan 5 peringkat teratas, seperti pada tampilan di atas. Baik *host* maupun *player* akan mendapat tampilan ini. Kuis berlanjut ke pertanyaan-pertanyaan berikutnya hingga berakhir. Pada akhir kuis, akan terdapat informasi mengenai 3 peringkat teratas pada layar *host* dan peringkat masing-masing *player* pada layar setiap *player*.

Kualitas suatu desain UX dapat dinilai dari tanggapan pengguna. Sebuah studi di Selandia Baru menunjukkan respons yang positif terhadap Kahoot sebagai alat bantu proses pembelajaran, yaitu meningkatkan fokus, interaksi dalam kelas, ingatan terhadap materi, dan suasana yang gembira. (Licorich, et al., 2018). Lebih dalam lagi, sebuah studi di Siprus mengulas aspek sistem interaksi aplikasi Kahoot dan mendapat respons positif dalam hal *usefulness* dan *ease to use* (Idowu, et al., 2021).

Dengan demikian, aspek-aspek positif desain UX dalam Kahoot menunjukkan respons yang baik. Hal ini disebabkan oleh *best-practice* dalam desain aplikasi yang diterapkan dengan baik oleh Kahoot. Di sisi lain, kuis dalam Kahoot tidak sefleksibel aplikasi kuis pada umumnya dan memang ditujukan untuk *low-stake assessment* dan bukan sebagai pengganti ujian.

III. Penutup

Inovasi dalam aplikasi yang dilengkapi dengan desain UX yang baik dapat membuat suatu aplikasi banyak diminati dan berguna. Pada analisis ini, Kahoot mengutamakan kesederhanaan dengan sedikit mengorbankan kustomisasi, sehingga cocok untuk kebutuhan tertentu seperti *ice-breaking* suatu acara hingga asesmen formatif dalam proses belajar-mengajar. Beberapa studi menunjukkan respons pengguna yang positif terhadap aplikasi Kahoot.

Referensi:

- Golubeva, D. (2021, April 16). *How to display Kahoot! questions and answers on students' devices*. Kahoot! <https://kahoot.com/blog/2021/03/04/questions-answers-on-students-devices/>
- Idowu, A., Nat, M., & Kissi, P. S. (2020). Student perception of usefulness and ease using Kahoot, a free web-based tool in a tertiary education setting. *Acta Scientiarum. Technology*, 43, e47347. <https://doi.org/10.4025/actascitechnol.v42i1.47347>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Strategy & Design Co. (2016, February 17). *Quick Overview of User Experience for eCommerce*. Strategy And Design Co. <https://strategyanddesign.co/strategic-user-experience/new-to-ux/>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>