

**KAHOOT! ALTERNATIF MEDIA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENULIS KUTIPAN PADA MAHASISWA PRODI KPN POLIMARIN SEMARANG**

Alimatussa'diyah¹, Candra Oktyasari Putri², Pangkat Mondiana³

Politeknik Maritim Negeri Indonesia

Surel: alimatussadiya@polimarin.ac.id¹, candraoktyasariputri@gmail.com²,

pangkatmondiana@polimarin.ac.id³

ABSTRAK

Virus Covid-19 yang terjadi membuat sistem pendidikan mengalami perubahan utamanya pada proses kegiatan belajar mengajar. Perubahan tersebut yakni perubahan pada pembelajaran yang menjadi pembelajaran dari rumah. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Polimarin pada Prodi Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga dan Kepelabuhan yang mengikuti mata kuliah bahasa Indonesia. Penelitian ini memiliki dua tujuan. Pertama, untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis daftar pustaka pada pembelajaran dari rumah. Kedua, untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Kahoot!* dalam upaya peningkatan kemampuan menulis kutipan pada pembelajaran dari rumah. Dalam penelitian ini, media *Kahoot!* akan digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa utamanya pada penulisan kutipan. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dimana terdapat dua siklus untuk melihat penerapan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap penelitian. Keempat tahapan tersebut yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode penelitian ini menggunakan tiga teknik dalam pengambilan data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kata kunci: Media, *Kahoot!*, Kutipan, Pembelajaran dari Rumah

ABSTRACT

Covid-19 virus that occurred made the education system experience changes, especially in the process of teaching and learning activities. The change is a change in learning that becomes learning from home. This research was conducted on Polymarin students in the Commercial and Port Shipping Administration Study Program who took Indonesian language courses. This research has two objectives. First, to improve students' ability to write bibliography on learning from home. Second, to find out the effectiveness of using Kahoot! in an effort to improve the ability to write quotes on learning from home. In this study, the media Kahoot! will be used to help improve students' writing skills, especially in citation writing. This research design is a classroom action research where there are two cycles to see the implementation of the Kahoot! in learning. Each cycle consists of four stages of research. The four stages are planning, implementation, observation, and reflection. This research method uses three techniques in data collection, namely observation, interviews, and documentation.

Keywords: Media, *Kahoot!*, Bibliography, Distance Learning

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 terjadi pandemi Covid 19 yang terjadi hampir di seluruh dunia. Pandemi tersebut juga terjadi di negara Indonesia. Adanya pandemi Covid-19 di Indonesia memaksa adanya perubahan dalam seluruh lini kehidupan, termasuk yang mendapatkan dampak perubahan tersebut adalah dunia pendidikan di

Indonesia. Pembelajaran yang dilakukan di rumah yang semula hanya wacana terpaksa direalisasikan lebih cepat.

Pembelajaran yang dilakukan dari rumah merupakan gebrakan baru guna menyesuaikan aturan jaga jarak yang diterapkan pemerintah Indonesia. Aturan yang bersifat baru ini tentunya tidak serta merta berjalan mulus tanpa adanya hambatan. Hambatan yang utama adalah belum terbiasanya penggunaan teknologi serta belum adanya inovasi terkait dengan pembelajaran yang dilakukan dari rumah.

Ahmed dan Hassanien (2020) menyebutkan bahwa perlu adanya penemuan dan adaptasi terhadap hal-hal baru guna menunjang kemampuan mahasiswa dalam memahami materi. Pengajar dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi guna memudahkan materi dapat berterima. Penggunaan teknologi sudah harus dilakukan secara masif supaya ada inovasi dalam pembelajaran yang kan dilangsungkan. Diikuti oleh pendapat dari Gunawan dan Fathoroni (2020) menyebutkan bahwa pada pembelajaran jarak jauh bisa memanfaatkan platform berupa software, website, jejaring social maupun *learning management system*.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, terbentuk ide untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa Polimarin pada penulisan karya ilmiah terutama pada penulisan kutipan. Hal ini didasari dari sering kelirunya mahasiswa dalam membedakan kutipan langsung dan tidak. Adanya platform media *kahoot!* Dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar pondasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian Zarycka (2016) yang berjudul "*Kahoot It Or Not? Can Games Be Motivating In Learning Grammar?. Teaching English With Technology*". Penelitian ini menunjukkan bahwa *kahoot!* memiliki efek positif pada pembelajaran bahasa Inggris. Pengajar dapat mengemas pembelajaran secara menarik dan cenderung lebih mudah.

Penelitian Turan dan Meral (2017) yang berjudul "*Game-Based Versus to Non-Game-Based: The Impact of Student Response Systems on Students' Achievements, Engagements and Test Anxieties*". Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran nyatanya mampu mengurai ketegangan siswa dalam pembelajaran. Dengan terkendalinya emosi dari siswa maka pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mudah dipahami.

Penelitian Leung dan Pluskwik (2018) yang berjudul "*Effectiveness of Gamification Activities in a Project-based Learning Classroom. Paper presented at ASEE Annual Conference & Exposition*". Hasil dari penelitian tersebut adalah Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan melalui media *kahoot!*. Mahasiswa juga cenderung aktif dalam pembelajaran karena adanya inovasi baru yang dilakukan dalam kelas

Penelitian Felszeghy dkk (2019) yang berjudul "*Using Online Game- Based Platforms To Improve Student Performance And Engagement In Histology Teaching In BMC Medical Education*". Studi ini menguji efek dari penerapan *Kahoot!* selama di kelas di sekolah kedokteran gigi di sebuah Universitas di Finlandia. Penelitian ini membuktikan bahwa *kahoot!* yang berbasis game meningkatkan motivasi dalam belajar dan dan memungkinkan siswa untuk mengatasi kesulitan individunya.

Terdapat pula penelitian tindakan kelas yang menjadi acuan dalam penelitian ini. “Upaya Peningkatan Kompetensi Menyusun Teks Eksposisi Dan Eksplanasi Kelas VII D SMPN 1 Kasihan Dengan Pendekatan Proses” oleh Jayati (2019), pada penelitian ini dilakukan inovasi dengan menerapkan pendekatan proses pada kelas yang diteliti. Dari penelitian tindakan kelas tersebut didapatkan hasil peningkatan kompetensi.

Pada tahun 2019 telah dilakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Vlog (*Video Blogging*) Dalam Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gamping Tahun Ajaran 2018/2019”. Pada penelitian tersebut Widianingsih menggunakan media vlog dalam membelajarkan menulis teks narasi. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran akan siswa menjadi lebih antusias sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Pengembangan dalam pembelajaran juga harus dilakukan. Seperti dalam penelitian yang dilakukan Giovani dkk pada tahun 2021. Penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Camtasia Studio Pada Keterampilan Menulis Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta merupakan salah satu penelitian pengembangan yang menerapkan pengembangan media dalam pembelajaran. Dari penelitian tersebut dapat dilihat adanya perubahan yang lebih baik pada pembelajaran. Siswa dapat memperoleh hasil pembelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan berbagai penelitian yang ada, benang merah yang sama dari semua penelitian adalah perlu adanya inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut diharapkan mampu memberikan jawaban bagi persoalan pembelajaran yang ada. Dengan adanya inovasi juga dapat menyesuaikan antara kebutuhan mahasiswa dengan zaman yang terus mengalami perubahan.

Media *Kahoot!* Merupakan media berbasis data yang berbayar dengan fokus media pada Game, Kuis, Diskusi serta berita umum. Game dan kuis dapat diaplikasikan baik secara berkelompok maupun individu. Pada game dan kuis dapat diberikan *background* gambar yang variatif serta ada iringan musik saat game dan kuis berlangsung. Media ini menuntut pengguna menjawab secara tepat cepat serta teliti. Kecepatan serta ketepatan akan berpengaruh pada peringkat peserta. Adapun Kahoot dapat diakses menggunakan 2 buah cara, yaitu menjadi admin atau menjadi peserta. menjadi admin bisa mengakses *Kahoot!* melalui alamat web <http://getKahoot.com/> sedangkan menjadi peserta melalui alamat web <https://create.Kahoot.it/>.

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis kutipan baik kutipan langsung maupun kutipan tidak langsung pada karya ilmiah. Adapun software *kahoot!* ini merupakan pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran dari rumah yang didesain untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami kutipan. Penggunaan aplikasi *kahoot!* ini pula merupakan penemuan supaya pembelajaran dapat lebih menarik sehingga memudahkan bagi dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran baik secara jarak jauh maupun tatap muka.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendapat yang mendasari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diungkapkan oleh Widayati (2008) dalam jurnalnya yang berjudul Penelitian Tindakan Kelas menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah- masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Komaidi (2011:3) menyebutkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan dua siklus dengan tahapan-tahapan serupa. Tahap yang pertama diawali dengan *Plan* (perencanaan) dalam tahap ini peneliti merencanakan tindakan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Kedua *Act* (tindakan), pada tahap ini peneliti melakukan tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Ketiga *Observe* (pengamatan), pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap subjek yang diteliti, mencatat apa saja yang diperlukan dan semua yang terjadi pada saat tindakan dilakukan. Keempat *Reflect* (refleksi), dalam tahap ini peneliti mengkaji secara menyeluruh tindakan yang sudah dilakukan dan kesalahan apa saja yang terjadi pada siklus I. Kemudian, pada siklus II tahapan berjalan seperti siklus I, namun dengan perbaikan - perbaikan. Peneliti menggunakan siklus model Kemmis & Mc. Taggart (Arikunto, 2007:137)

Penelitian dilaksanakan di salah satu Kelas KPN Polimarin Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini diterapkan pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah bahasa Indonesia. Adapun tahapan yang dilakukan yakni tahap persiapan, penelitian, pelaporan. Pada tahap persiapan dilaksanakan pada bulan Agustus 2021, tahap penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober- November 2021 dan tahap penulisan laporan bulan Desember 2021.

HASIL PENELITIAN

Pada Penelitian diterapkan dua siklus. Semua siklus dilakukan dengan menerapkan pembelajaran dari rumah dibantu aplikasi *zoom meeting* dalam pelaksanaannya. Terdapat beberapa tahapan dalam penelitian ini antara lain, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Peningkatan Hasil Belajar diukur menggunakan instrumen berupa soal tes. Soal tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 10 butir pertanyaan yang digunakan dalam *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum melaksanakan siklus I. Adapun *post test* dilaksanakan setelah siklus II. Soal-soal *pre test* dan *post test* diaplikasikan dengan penggunaan *google form*.

Materi yang diberikan pada siklus ini adalah karya ilmiah terutama pada materi kutipan. Adapun jalannya penelitian ini dapat diuraikan secara ringkas sebagai berikut. Pada tahap perencanaan dilakukan persiapan penelitian. Persiapan tersebut antara lain menyusun rencana pembelajaran. Persiapan lainnya adalah paparan materi yang dikemas secara sederhana supaya mudah dipahami. Pada tahapan ini juga dipersiapkan soal *pre-test* dan *post-test* sebagai instrumen

mengukur Hasil Belajar. Soal tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda. Selain soal pada *pre-test* dan *post-test* disiapkan juga soal-soal kuis pada media *Kahoot!*

Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan. Pelaksanaan ini dapat digambarkan sebagai berikut. Pengajar mulai mengaplikasikan alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar meliputi materi ajar beserta platform-platform yang digunakan dalam pembelajaran (*zoom meeting*, *Google classroom*, dan *kahoot!*) setelah semuanya siap pengajar membuka pelajaran dengan salam dan doa lalu mengkondisikan mahasiswa untuk memulai pembelajaran. Pengajar menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian pengajar memberikan apresiasi dan motivasi kepada mahasiswa supaya dapat terus semangat di tengah keterbatasan pembelajaran yang dilakukan dari rumah. Pengajar menyampaikan materi yang harus dikuasai mahasiswa dan selanjutnya memberikan informasi peraturan serta tata cara penggunaan media *Kahoot!*. Sebelum penerapan media *kahoot!*, pengajar melakukan *pre-test* pada mahasiswa terlebih dahulu sebelum memasuki kegiatan inti.

Kegiatan inti pada pembelajaran secara sederhana digambarkan sebagai berikut. pengajar menyampaikan materi kutipan. Kutipan yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah kutipan langsung dan kutipan tidak langsung. Selanjutnya pengajar menyampaikan aturan dan tata cara bermain kuis *Kahoot!*. Pada kuis *kahoot!* diberikan permasalahan berupa soal yang harus dikerjakan.

Saat bermain *kahoot!*, pengajar terlebih dahulu mempersiapkan mahasiswa untuk memulai kuis menggunakan *Kahoot!* dengan memulai menggunakan soal contoh. Kegiatan selanjutnya pengajar memberikan akses *link* kepada mahasiswa. Setelah semua bergabung pada *kahoot!* maka permainan *Kahoot!* dapat dimulai. Setelah selesai pengajar akan *download point* tiap mahasiswa yang telah menjawab kuis *Kahoot!*. Setelah nilai keluar maka akan diberikan apresiasi bagi mahasiswa dengan 3 peringkat teratas yang ada dalam podium *kahoot!*. Kegiatan-kegiatan ini dilakukan pada kedua siklus yang dilakukan.

Setelah selesai bermain kuis *kahoot!* pada siklus kedua maka kegiatan selanjutnya adalah mahasiswa diminta untuk mengerjakan soal *post-test* yang dikerjakan secara individu. Masing-masing mahasiswa diarahkan untuk teliti dalam mengerjakan. *Post test* itu menjadi tolok ukur pemahaman mahasiswa terhadap materi kutipan.

Langkah setelah pelaksanaan kegiatan adalah dilakukan tahap observasi. Tahap observasi dilakukan sebagai landasan dan orientasi tindakan yang dilakukan pada tahap refleksi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *Kahoot!*. Berdasarkan hasil tes tertulis diperoleh data Hasil Belajar mahasiswa, data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada siklus I.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan pembelajaran jarak jauh menggunakan media *Kahoot!*, mampu meningkatkan Hasil Belajar mahasiswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbandingan nilai rata-rata *pos-test* pada masing-masing siklus. Peningkatan Hasil Belajar dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar pada Siklus I dan II

Kriteria	Nilai		Peningkatan
	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	
Siklus I	35,4	71,2	35,8
Siklus II	38,6	75,7	37,1

Sumber: Data Primer yang Diolah

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 2 sama dengan kegiatan siklus 1. Sehingga data yang disajikan selanjutnya adalah Peningkatan Hasil Belajar. Tabel persentase ketuntasan pada masing-masing siklus sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus I dan II

Kriteria	Siklus ke-		Peningkatan
	I	II	
Pre-test Nilai ≥ 75	6,69%	13,29%	6,59%
Post-test Nilai ≥ 75	71,54%	80,48%	28,94%
Peningkatan	53,85%	76,19%	22,34%

Penelitian ini membahas permasalahan kemampuan menulis kutipan pada karya ilmiah yang masih rendah. Beberapa hal yang menjadi alasan rendahnya kemampuan tersebut adalah kurangnya variasi dalam penerapan proses pembelajaran, pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional yang didominasi dengan ceramah. Dari permasalahan tersebut kemudian muncul ide untuk melakukan variasi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media *Kahoot!*. Penggunaan *kahoot!* akan menjadi pengalaman baru bagi mahasiswa sehingga mampu meningkatkan Hasil Belajar.

Peningkatan ini dilihat dari perbandingan hasil belajar pada masing-masing siklus, Hasil Belajar dengan nilai > 75 Berdasarkan hasil *post-test* siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa, Hasil Belajar mengalami peningkatan. Indikator lain keberhasilan adalah minimal 75% mahasiswa dalam satu kelas mencapai nilai tuntas yang disyaratkan yakni 75. Pada siklus II hasil *post-test* siswa menunjukkan bahwa 21 dari 26 mahasiswa telah dapat mencapai nilai tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *kahoot!* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase nilai rata-rata dan persentase ketuntasan Hasil Belajar. Media *kahoot!* Terbukti mampu menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Penelitian tindakan kelas tidak terbata untuk terus dilakukan. Penelitian dapat dilakukan dengan penerapan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lain-lain. Keseluruhan hal tersebut memiliki tujuan yang sama, yakni tercapainya kompetensi yang diharapkan secara merata pada mahasiswa yang melakukan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmed, S., Shehata, M., & Hassanien, M. (2020). Emerging Faculty Needs for Enhancing Student Engagement on a Virtual Platform. *MedEdPublish*, 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.15694/mep.2020.000075.1>
- Christiani, Natalia dkk. 2019. Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI . 2020. Buku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Semester Gasal 2020/2021 di Perguruan Tinggi. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Felszeghy, S., et al. (2019). Using Online Game-Based Platforms to Improve Student Performance and Engagement in Histology Teaching. *In BMC Medical Education*.
- Giovani, Desi Natalia Asa dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Camtasia Studio Pada Keterampilan Menulis Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta. *Jurnal Skripta*. Vol 7, No 2. Hal 1-10.
- Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61–70.
- Jayati, Siti Sri. 2019. Upaya Peningkatan Kompetensi Menyusun Teks Eksposisi Dan Eksplanasi Kelas VII D SMPN 1 Kasihan Dengan Pendekatan Proses. *Jurnal Skripta*. Volume 5, No 1. Halaman 1-4.
- Komaidi, Didik. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Leung, E., & Pluskwik, E. (2018). Effectiveness of Gamification Activities in a Project-based Learning Classroom. *Paper presented at ASEE Annual Conference & Exposition*.
- Official Website "Kahoot!". (2017). kahoot.com/company/. Retrieved from <https://kahoot.com/company/>
- Suharsimi, Arikunto dkk. 2007. *Penelitian Tindakan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwarsih, Madya. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta :Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Turan, Zeynep dan Elif meral. 2018. Game-Based Versus to Non-Game-Based: The Impact of Student Response Systems on Students' Achievements, Engagements and Test Anxieties. *Informatics in Education*. Vol. 17, No. 1, 105–116

- Widyaningsih, Nina. 2019. Keefektifan Penggunaan Media Vlog (Video Blogging) Dalam Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gamping Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Skripta*. Vol 5, No 1. Hal 12-18.
- Widiyanti, Ani. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Indonnesia*. Volume 6. hal 87-93.
- Zarzycka, Piskorz. 2016. Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar?. *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.