

# UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS DAFTAR PUSTAKA MENGGUNAKAN KAHOOT! PADA MAHASISWA PRODI KPN POLIMARIN SEMARANG

**Alimatussa'diyah**

**Dosen Polimarin**

**Jalan Pawiyatan Luhur I, Bendan Duwur, Gajahmungkur, Semarang, Jawa Tengah  
Sur-el : alimatussadiya@polimarin.ac.id**

---

**Abstract:** *The Covid-19 virus has changed the education system, especially in the learning process. Circular no. 4 of 2020 from the Minister of Education and culture recommends that learning be carried out through distance learning. In this distance learning, learning innovation is needed. This research was conducted on students of the Polymarin Port and Commercial Shipping Administration Study Program in the Indonesian language course. It has two objective; to improve students' ability in writing bibliography in distance learning and to find out the use of Kahoot! in improving the ability to write bibliography in distance learning. In this study, the media Kahoot! used to help improve students' writing skills, especially in writing a bibliography. This research design is a classroom action research with two cycles to see the implementation of the Kahoot! application. Each cycle consists of four stages of research. The four stages are planning, implementation, observation, and reflection. There are three techniques in data collection, namely observation, interviews, and documentation.*

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

**Abstrak :** Virus Covid-19 membuat sistem pendidikan mengalami perubahan terutama pada proses pembelajaran. Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan menganjurkan pembelajaran dilakukan s melalui pembelajaran jarak jauh. Pada pembelajaran jarak jauh ini, diperlukan inovasi pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Prodi Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga dan Kepelabuhan Polimarin pada mata kuliah bahasa Indonesia. Penelitian ini memiliki dua tujuan; untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis daftar pustaka pada pembelajaran jarak jauh dan untuk mengetahui penggunaan media *Kahoot!* dalam meningkatkan kemampuan menulis daftar pustaka pada pembelajaran jarak jauh. Dalam penelitian ini, media *Kahoot!* akan digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa utamanya pada penulisan daftar pustaka. Desain peneltian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus untuk melihat penerapan aplikasi *Kahoot!*. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap penelitian. Keempat tahapan tersebut yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Terdapat tiga teknik dalam pengambilan data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi.

**Kata kunci:** *Media, Kahoot!, Daftar Pustaka, Pembelajaran Jarak Jauh*

---

## 1. PENDAHULUAN

Adanya pandemi Covid-19 membuat tatanan dunia berubah. Covid-19 merupakan suatu penyakit menular yang disebabkan oleh sejenis virus. Virus tersebut pertama kali disebut sebagai virus Sars-coV-2 yang

penyubarannya pertama kali terjadi di Wuhan, Tiongkok. Kasus awal terjadi pada tanggal 31 desember 2019. Virus corona atau Covid-19 ini menyerang sitem pernafasan yang dapat mengabkibatkan gangguan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, bahkan kematian. Hingga saat ini jenis

virus corona yang terus mengalami mutasi yang dapat menyerang atau menjangkiti manusia dengan beragam gejala (Dkk, 2020).

Salah satu tatanan duni ayng mengalami perubahan adalah sistem pendidikan. Sitem pendidikan dipaksa mengalami perubahan utamanya di proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi suatu kegiatan belajar.

Adanya Surat Edaran no. 4 tahun 2020 yang dikeluarkan Menteri Pendidikan dan kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan wajib jaga jarak serta seluruh penyampaian materi akan disampaikan pada tempat tinggal masing-masing. Sebagai akibatnya semua proses aktivitas pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan kebijakan pemerintah dalam surat edaran tersebut maka pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid-19), pembelajaran dilaksanakan secara daring atau online. Hal ini dilakukan guna

mencegah dan menghindari penyebaran Covid19 yang tengah melanda di berbagai negara termasuk Indonesia.

Pembelajaran jarak jauh tentunya memiliki berbagai kendala. Pembelajaran jarak jauh yang cenderung baru memicu munculnya beragam masalah yang dihadapi pengajar maupun mahasiswa. Salah satu kendala yaitu semakin sulitnya pemahaman materi yang diberikan pada pembelajaran jarak jauh. Materi menu.is karya ilmiah menjadi tataran tertinggi dalam mata kuliah bahasa Indonesia. Pada pertemua tatap muka, materi ini masih sulit dipahami. Apalagi pada pembelajaran jarak jauh tentu menjadi makin sulit dipahami. Penelitian ini terfokus pada penulisan daftar pustaka yang menjadi bagian dari karya ilmiah.

Daftar pustaka adalah daftar yang berisi semua buku atau tulisan ilmiah yang menjadi rujukan dalam melakukan penelitian. Penulisan daftar pustaka yang benar menjadi penting perannya dikarenakan daftar pustaka merupakan bukti bahwa sebuah tulisan menghargai penulis atau penelitian terdahulu. Daftar pustaka juga merupakan salah satu cara menghindari adanya plagiasi. Dari paparan ini dapat terlihat pentingnya mahasiswa memahami cara penulisan daftar pustaka yang baik dan benar.

Materi menulis daftar pustaka termasuk sukar dipahami. Hal tersebut dapat terlihat dari pretest yang dilakukan. Guan mengatasi hal tersebut maka perlu dilakukan inovasi pada pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan

penelitian Ahmed dkk (2020) yang menyebutkan bahwa guna memudahkan mahasiswa untuk memahami materi yang diajarkan maka perlu dilakukan penemuan dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia demi mendukung proses pembelajaran. Adanya kemajuan zaman tentunya juga menuntut adanya pemanfaatan teknologi.

Pandemi Covid-19 telah memaksa kelangsungan dunia pendidikan melalui bantuan teknologi. Namun, teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran guru, dosen, dan interaksi belajar antara pelajar dan pengajar sebab edukasi bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang nilai, kerja sama, serta kompetensi. Situasi pandemi ini menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia pendidikan

Adanya rasa bosan menggunakan metode pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara monoton juga ikut andil menambah kendala pada pembelajaran jarak jauh. Perlu adanya pemanfaatan teknologi guna menanggulangi kemonotonan serta kebosanan dalam pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh bisa memanfaatkan platform berupa software, website, jejaring social maupun *learning management system* (Gunawan dkk. 2020).

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian adalah sebagai berikut: Penelitian Pirzorz (2016) yang berjudul “*Kahoot It Or Not? Can Games Be Motivating In Learning Grammar?. Teaching English With Technology*”. Penelitian ini menyebutkan bahwa

kahoot memiliki efek positif pada pembelajaran bahasa Inggris. Serta sangat berguna bagi pegajar bahasa Inggris karena menyajikan hal yang lebih praktis dalam pengajaran mereka.

Penelitian yang berjudul “*Game- Based Versus to Non-Game-Based: The Impact of Student Response Systems on Students “Achievements, Engagements and Test Anxieties”*” (Turan dan Meral, 2017). Penelitian ini menemukan bahwa siswa sekolah yang menggunakan Kahoot memiliki prestasi akademik dan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dengan kecemasan tes yang lebih rendah.

Penelitian yang berjudul “*Effectiveness of Gamification Activities in a Project-based Learning Classroom. Paper presented at ASEE Annual Conference & Exposition*” (Leung et al. 2018). Dalam penelitian para peneliti mempelajari kemandirian pembelajaran menggunakan game kuis kahoot di ruang kuliah dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kahoot ini bermanfaat bagi para pendidik untuk mengevaluasi hasil belajar siswa menggunakan media di ruang kelas.

Penelitian yang berjudul “*Using Online Game- Based Platforms To Improve Student Performance And Engagement In Histology Teaching In BMC Medical Education*” (Felszeghy et al, 2019). 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.

Ada pula penelitian tindakan kelas yang menjadi acuan dalam penelitian ini. “The Effects Of Ussr Strategy, Metacognitive Strategy, And Reading Habit On Reading Comprehension Achievement” oleh Syafitri (2019), pada penelitian ini dilakukan inovasi dengan menerapkan strategi USSR dan Metakognitif, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi membaca pemahaman siswa. Dari penelitian tindakan kelas tersebut didapatkan hasil peningkatan prestasi membaca pemahaman.

Pada tahun 2019 telah dilakukan penelitian dengan judul “The Implementation of Collaborative Technique In Teaching Writing To Enhance Students’ Skill In Writing English Text”. Pada penelitian tersebut Inayah menggunakan teknik Collaborative dalam meningkatkan minat siswa dalam menulis bahasa Inggris dan menganalisis pengembangan karakter siswa dalam keterampilan menulis dengan menerapkan teknik Collaborative. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran akan siswa menjadi lebih antusias sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, kesamaan yang ada dari semua penelitian adalah perlu adanya inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut menajdi

jawaban atas berbagai masalah yang timbul dalam pembelajaran. Inovasi ini pula yang semakin menguatkan penguasaan setiap individu terhadap perkembangan teknologi yang mau tidak mau harus dikuasai.

Media interaktif Kahoot yang berbasis internet secara online mempunyai empat fitur yaitu Game, Kuis, Diskusi dan berita umum. Game dan kuis bisa dimainkan secara berkelompok maupun individu pada proses menjawab nantinya akan digunakan gambar dan warna untuk memberikan jawaban yang benar. Permainan Kahoot menuntut pengguna menjawab secara tepat cepat serta teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan. Cara mengakses Kahoot ada 2 cara, yaitu menjadi admin serta menjadi peserta. menjadi admin bisa mengakses Kahoot melalui alamat web <http://getKahoot.com/> sedangkan menjadi peserta melalui alamat web <https://create.Kahoot.it/>.

Adanya berbagai permasalahan tadi melatarbelakangi peneliti tertarik meneliti dengan topik Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Tulis Ilmiah di Mahasiswa Prodi KPN menggunakan software Kahoot! dalam Pembelajaran jarak Jauh. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis daftar pustaka pada karya ilmiah. Adapun software kahoot! ini merupakan pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran jeda jauh yang didesain untuk memudahkan mahasiswa. diperlukan menggunakan adanya software kahoot! yang dipergunakan dalam pembelajaran, para mahasiswa dapat lebih praktis memahami karya

tulis ilmiah serta bisa menerapkan penulisan karya tulis ilmiah menggunakan baik. 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.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendapat yang mendasari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diungkapkan oleh Ani Widayati (2008) dalam jurnalnya yang berjudul Penelitian Tindakan Kelas menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu 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) akan dilaksanakan minimal dua siklus dengan tahapan yang sama. 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, 2010:137)

Adapun penelitian dilaksanakan pada prodi Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga dan kepelabuhan Polimarin Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini memiliki 3 tahap yakni tahap persiapan, penelitian, pelaporan. Setiap tahap dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang berkelanjutan. Pada masing-masing siklus terdiri atas empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adanya dua siklus yang dilakukan dikarenakan guna mencapai tujuan penelitian yang diharapkan.

### 2.1 Siklus 1

Siklus pertama adalah pelaksanaan penelitian dengan empat tahap penelitian. Tahapan dalam penelitian ini antara lain, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat kegiatan tersebut dilaksanakan dengan berurutan dan memperhatikan kebutuhan pengajar dan pembelajar. Berikut ini pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan.

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* pada siklus I maupun siklus II sesuai dengan materi pembelajaran daftar pustaka pada setiap siklus. Adapun soal-soal tersebut akan menggunakan google form.

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh menggunakan Kahoot yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x50 menit). Platform yang digunakan dalam membantu pelaksanaan pembelajaran adalah zoom meeting dan kahoot!. Materi yang diberikan pada siklus ini adalah karya ilmiah terutama daftar pustaka Hasil penelitian siklus ini akan diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan

Persiapan yang dilakukan peneliti pada tahap ini sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Pembelajaran kompetensi dasar menulis karya ilmiah dengan menggunakan media Kahoot.
2. Peneliti juga mempersiapkan media *powerpoint* yang berisi materi yang akan disampaikan pada mahasiswa pada saat proses pembelajaran.
3. Membuat soal *pre-test* dan *post-test* sebagai instrumen mengukur Hasil Belajar. Soal tes terdiri atas 10 butir pertanyaan pilihan ganda.
4. Membuat soal-soal kuis pada media Kahoot!
5. Mempersiapkan zoom meeting yang digunakan dalam pembelajaran daring.

### **2.1.1 Pendahuluan**

Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar meliputi bahan ajar, laptop, presensi mahasiswa dan lembar soal sebagai instrumen Hasil Belajar, setelah semuanya siap pengajar mulai menggunakan zoom meeting, membuka pelajaran dengan salam dan doa lalu mengkondisikan mahasiswa untuk memulai pembelajaran. Pengajar mengecek kehadiran mahasiswa dengan diminta mengisi presensi dilanjutkan menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian pengajar memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa. Pengajar menyampaikan materi yang akan dipelajari dan memberikan informasi peraturan tentang penggunaan media Kahoot. Pengajar melakukan *pre-test* pada mahasiswa terlebih dahulu sebelum memasuki kegiatan inti.

### **2.1.2 Kegiatan Inti**

1. Menyajikan Informasi

Pengajar menyampaikan materi karya ilmiah secara garis besar terutama materi daftar pustaka selanjutnya pengajar memperkenalkan platform kahoot! Serta menyampaikan aturan bermain kuis Kahoot. Pengajar juga mengajak mahasiswa untuk mencoba aplikasi kahoot! Menggunakan soal-soal sederhana.

2. Membimbing kegiatan pembelajaran

Setelah melakukan uji coba, Pengajar memberikan permasalahan berupa soal yang harus dikerjakan pada aplikasi kahoot!. Setelah semua peserta selesai menggunakan aplikasi

Kahoot! pengajar menjelaskan jawaban soal kuis Kahoot yang diberikan akan menjadi bahan dalam pembelajaran. Selanjutnya pengajar mengawasi jalannya proses pembelajaran dan memberikan kesempatan bertanya pada mahasiswa.

### 3. Evaluasi (Kuis)

Pengajar mempersiapkan mahasiswa untuk memulai kuis menggunakan Kahoot, pengajar memberikan akses *link* kepada mahasiswa, setelah semua masuk dalam permainan Kahoot akan dimulai. Setelah selesai pengajar akan *men-download point* dari setiap mahasiswa yang telah menjawab kuis Kahoot.

### 4. Post test

Setelah selesai bermain kuis kahoot, pengajar membagi soal *post-test* yang dikerjakan secara individu. Pengajar akan membagikan link google form yang berisi soal-soal post test yang digunakan. Soal-soal ini digunakan sebagai tolok ukur pemahaman mahasiswa setelah menggunakan aplikasi kahoot!

#### 2.1.3 Penutup

Pada kegiatan penutup akan berisi akhir kegiatan pembelajaran. Pengajar bersama mahasiswa membuat simpulan tentang materi yang dipelajari dari proses belajar mengajar, setelah selesai pengajar menyampaikan materi pertemuan berikutnya serta menutup pelajaran dengan doa dan motivasi kepada mahasiswa.

#### 2.1.4 Observasi

Tahap observasi dilakukan sebagai landasan dan pengenalan 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	45,4	81,2	35,8
Siklus II	48,6	85,7	37,1

Sumber: Data Primer yang Diolah

## 2.2 Siklus 2

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 2 hampir 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-	Peningkat
----------	------------	-----------

	I	II	an
Pre-test Nilai $\geq$ 75	7,69%	14,29 %	6,59%
Post-test Nilai $\geq$ 75	61,54 %	90,48 %	28,94%
<b>Peningkatan</b>	53,85 %	76,19 %	22,34%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan Tabel Hasil Belajar pada siklus I dan siklus II pada *pre-test* maupun *post-test* selalu mengalami peningkatan. Hasil nilai rata-rata *Pre-test* siklus I sebesar 45,4 dan *post-test* sebesar 81,2 mengalami peningkatan sebesar 35,8 sedangkan nilai rata-rata *Pre-test* siklus II sebesar 48,6 dan *post-test* sebesar 85,7 mengalami peningkatan sebesar 37,1. Persentase ketuntasan *pre-test* siswa pada siklus I sebesar 7,69% atau 2 dari 26 mahasiswa telah mencapai nilai minimal, sedangkan pada siklus II sebesar 15,38% atau 4 dari 26 mahasiswa telah mencapai nilai tuntas. Adapun hasil *post-test* mahasiswa pada siklus I sebesar 61,54% atau 16 dari 26 siswa telah mencapai nilai tuntas, sedangkan pada siklus II sebesar 88,46% atau 23 dari 26 siswa telah mencapai nilai tuntas.

Keberhasilan penelitian dilihat dari *post-test* Hasil Belajar mahasiswa. Nilai rata-rata *post-test* siklus I sebesar 81,2 sedangkan nilai rata-rata *post-test* siklus II sebesar 85,7 sehingga dapat dilihat peningkatan Hasil Belajar sebesar 4,5. Indikator lain keberhasilan adalah minimal 75% mahasiswa dalam satu kelas telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 75$ . Pada siklus II hasil *post-test* siswa menunjukkan bahwa 23 dari 26

mahasiswa atau sebesar 88,48% telah mencapai KKM yaitu  $\geq 75$ . Hal ini membuktikan bahwa penerapan Media Kahoot, dapat meningkatkan Hasil Belajar mahasiswa.

### 3. HASIL

Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja tanpa batasan ruang dan waktu. Teknologi menjadi pilar utama dalam pembelajaran jarak jauh ini. Adanya pembelajaran yang bersifat baru ini menyebabkan pengajar juga dihadapkan dengan berbagai permasalahan dalam menjalankan pembelajaran daring ini mulai dari teknis pembelajaran daring, turunnya motivasi belajar para peserta didik, kuota internet yang banyak digunakan, dan kurangnya kerja sama orang tua para peserta didik. Meskipun banyak permasalahan yang dihadapi, pengajar tentu harus dapat menemukan solusi dari beragam masalah yang dihadapi.

Penelitian ini membahas permasalahan kemampuan menulis daftar pustaka pada karya

ilmiah yang masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya variasi dalam penerapan proses pembelajaran, pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional yang didominasi dengan ceramah. Salah satu model pembelajaran yang dapat menambah variasi dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media Kahoot. Penggunaan model pembelajaran ini 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 telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 75$ . Pada siklus II hasil *post-test* siswa menunjukkan bahwa 21 dari 26 mahasiswa telah mencapai KKM yaitu  $\geq 75$ .

#### 4. 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 menulis daftar pustaka. Mahasiswa juga Nampak bersemangat dengan adanya kompetisi yang dilakukan menggunakan aplikasi Kahoot!. Adanya penggunaan aplikasi Kahoot juga nyatanya dapat membuat mahasiswa

termotivasi untuk memahami pembelajaran dengan baik supaya dapat mengejakan kuis pada aplikasi Kahoot! Dengan baik.

Penggunaan penelitian tindakan kelas nyatanya masih dibutuhkan. Penelitian tindakan kelas dapat dilakukan dengan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat dikombinasikan media lain yang berbasis internet untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Semua inovasi perlu terus dilakukan supaya pembelajaran berlangsung tidak hanya bermakna namun juga menyenangkan. Perlu terus dilakukan penelitian tindakan kelas supaya semua masalah pembelajaran dapat menemukan pemecahan masalah.

#### 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.
- Dkk, K. S. K. K. 2020. Tanya Jawab Seputar Virus Corona.
- 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.
- Inayah, R. (2019). The Implementation Of Collaborative Technique In Teaching Writing To Enhance Students' Skill In Writing English Text. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 12(2), 49–55.
- 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.
- Syafitri, M. 2019. The Effects Of Ussr Strategy, Metacognitive Strategy, And Reading Habit On Reading Comprehension Achievement. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 12(2), 11–26.
- 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.