

# Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Kahoot dalam Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid- 19

Fitri Senny Hapsari<sup>(1)</sup>, Isroyati<sup>(2)</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Indraprasta PGRI Jakarta 1, Indonesia  
Email: <sup>1</sup> fitrisennyhapsari@gmail.com, <sup>2</sup> kvivie24@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan semasa pandemi covid- 19 pada semester ganjil 2020-2019 terhitung pada bulan November 2020. Dimana pembelajaran dilakukan melalui sistem daring yang memungkinkan mahasiswa merasa jenuh dan bosan. Tujuan dilakukannya penelitian ini dilakukan adalah untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa melalui media pembelajaran yang interaktif agar menarik dan tidak membuat mahasiswa jenuh selama mengikuti pembelajaran secara online. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan mengetahui memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi kahoot sebagai upaya meningkatkan kemampuan tata bahasa Inggris mahasiswa. Metode penelitian yang diterapkan adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas yang melewati 2 siklus dengan hasil akhir yang menunjukkan bahwa penggunaan kahoot sebagai alternative media pembelajaran sangat efektif dalam memantik semangat mahasiswa mengikuti perkuliahan sehingga berdampak terhadap peningkatan kemampuan tata bahasa Inggris mahasiswa dengan temuan nilai rata-rata mahasiswa dengan jumlah 70 pada siklus pertama dan 85 sebagai nilai rata-rata pada siklus kedua, hasil tersebut secara signifikan meningkat dari nilai rata-rata mahasiswa yaitu 64 sebelum diterapkannya media pembelajaran kuis interaktif berbasis teknologi.

---

## Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

## Sejarah Artikel

Diterima pada: 07-12-2020

Disetujui pada: 28-01-2021

Dipublikasikan pada: 31-01-2021

---

## Kata Kunci:

Creative Dance, Creative-Imitative, Self-Determination Child Characteristics.

---

## DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v5i1.312](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.312)

## PENDAHULUAN

Sejak awal bulan Maret 2020 sampai dengan saat ini, pendidikan di Indonesia adalah salah satu aspek yang terdampak dengan keberadaan virus corona yang disinyalir berasal dari Kota Wuhan China sejak akhir Desember 2019. Penangan wabah ini sangat sulit karena karena menular dengan sangat cepat dan masif melalui kontak fisik yang terjadi saat menjalankan rutinitas sosial dan telah banyak memakan korban jiwa diseluruh dunia. Tidak main-main di Indonesia sendiri jumlah angka positif yang terpapar covid-19 ini telah mencapai jutaan manusia. Oleh karena itu pemerintah menerapkan pembatasan sosial secara masal untuk menekan angka penyebaran virus dan mencegah dampak terburuk bagi kesehatan masyarakat. Ruang gerak dan mobilitas di berberbagai aspekpun mulai dengan tegas dibatasi, termasuk aspek perekonomian yang mengalami dampak terfatal dalam pelaksanaan kebijakan tersebut.

Selain perekonomian, dunia pendidikan mengalami perubahan drastis dalam pelaksanaannya. Pertemuan tata muka antara guru dan siswa di berbagai tingkatan pendidikan sangat dikhawatirkan menjadi media penyebaran virus corona dalam jumlah yang besar. Oleh karena itu menteri pendidikan didukung pemerintah di setiap daerah Indonesia memberlakukan pembelajaran daring yang dilakukan di rumah dengan memanfaatkan berbagai teknologi dan internet.

Pemberlakuan sistem belajar secara daring yang mendadak meliburkan atau memindahkan proses pembelajaran dari sekolah/ kampus menjadi ke rumah, membuat banyak pihak seperti guru/ pengajar, siswa/ mahasiswa dan juga pendamping siswa/

wali siswa mengalami keruwetan yang tidak sederhana. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kesiapan dalam menghadapi situasi pandemic.

Sebagai Dosen yang mengampu mata kuliah Bahasa Inggris di Prodi Teknik Industri dengan bobot 2 sks, pembelajaran secara daring memiliki tantangan yang harus dihadapi dan kendala yang harus diselesaikan guna menjalankan proses perkuliahan semaksimal mungkin. Pemanfaatan teknologi dan internet adalah dua faktor utama yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran secara daring. Sosialisasi berbagai platform pembelajaran yang akan digunakan pun harus efektif tersampaikan kepada mahasiswa agar semua mahasiswa dapat dipastikan turut andil dalam proses perkuliahan virtual.

Pada awalnya tidak ditemukan kendala berarti saat proses transfer materi dari dosen kepada mahasiswa, penggunaan platform pertemuan secara virtual seperti zoom meeting ataupun melalui group whats'an menjadi pilihan untuk melakukan komunikasi dua arah dengan mahasiswa, juga sebagai media penyampaian materi yang disampaikan juga melalui video penjelasan yang dibuat dosen untuk mahasiswa. Namun lambat laun penulis menyadari bahwa kejenuhan meliputi suasana hati mahasiswa yang terlihat dari kurangnya antusias mahasiswa dalam bertanya maupun menjawab saat mendiskusikan suatu materi sesuai dengan rencana pembelajaran semester (RPS Bahasa Inggris).

Kebosanan dan menurunnya antusias mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan secara daring amat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa yang terefleksi melalui nilai tugas dan kuis yang menurun serta ketidakaktifan mahasiswa yang memunculkan atmosfer tidak bersemangat tanpa adanya rasa kompetitif yang positif. Berdasarkan permasalahan di atas penulis khawatir apabila hal ini tidak segera diantisipasi, perkuliahan tidak akan berjalan secara maksimal oleh karena itu penulis berupaya mencari solusi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang paling efektif dalam masa pandemi ini. Efektif sendiri menurut Mulyasa (2016: 193) mempunyai pengertian tepat sasaran, sesuai yang direncanakan, berdaya guna, atau mampu mencapai tujuan secara optimal.

Pemanfaatan media pembelajaran dirasa sangat efektif sebagai alternative yang dapat mengatasi masalah di atas. Hal tersebut diilhami dari pernyataan Alannasir (2016) yang mengatakan media belajar yang tepat mampu meningkatkan semangat belajar untuk peserta didik yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Dijelaskan lebih lanjut oleh (Arsyad, 2010:3) bahwa Media berasal dari bahasa Latin *Medius* secara harfiah berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Melalui paparan tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan jembatan penghubung antara pengajar dan mahasiswa untuk mengemas materi kuliah dengan lebih terencana dan dinamis. Oleh sebab itu diharapkan setelah memilih media pembelajaran yang tepat kondisi mahasiswa yang apatis dan kurang bersemangat dapat berangsur-angsur menjadi lebih hidup dan dinamis.

Saat ini kita hidup di zaman dimana teknologi banyak memberi kontribusi yang positif bagi pendidikan, teknologi memungkinkan terjadinya perkembangan proses perkuliahan yang lebih menarik, dinamis dan kompetitif. Hal senada dikemukakan oleh (Frijuniarsi dan Hapsari, 2019 : 536) bahwa "Perkembangan teknologi informasi saat ini, terutama internet, mampu menghadirkan ruang-ruang interaksi virtual serta menyediakan informasi/resources dalam jumlah yang melimpah yang bisa diakses secara cepat" Oleh keuntungan ini dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran virtual yang dinamis menggunakan pembelajaran berbasis teknologi, mengingat mahasiswa merupakan kaum milenial yang hidup di zaman pemanfaatan teknologi internet secara menyeluruh dalam keseharian mereka. Seperti yang dijelaskan oleh Munir (2017: 4-5) bahwa pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajaran lebih luas, lebih banyak dan bervariasi.

Kembali meninjau permasalahan yang ada sikap apatis mahasiswa tanpa adanya jiwa kompetitif dalam mengikuti proses perkuliahan. Membuat penulis memilih media pembelajaran berbasis teknologi dalam bentuk kuis yaitu melalui aplikasi kahoot. Kahoot adalah aplikasi berupa game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan kahoot untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Kahoot sendiri memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform "Kahoot!" dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantara kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Kahoot dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok.

Dengan fitur- fitur di atas penggunaan kahoot dapat memungkinkan mahasiswa untuk mengikuti kuis yang disajikan berdasarkan materi tata bahasa Inggris dengan tema passive voice dengan menyenangkan melalui pembelajaran jarak jauh. Salah satu tujuan utama permainan ini adalah untuk meningkatkan motivasi mahasiswa untuk menyimak dan berperan aktif dalam menerima materi yang diajarkan dosen. Tentunya mahasiswa akan berfikir untuk mampu menjawab pertanyaan melalui aplikasi kahoot. Mereka terlebih dahulu harus menyimak dengan seksama dan berupaya bertanya apabila menemui kendala saat mempelajari materi tersebut, agar mereka memahami materi sebelum mengerjakan kuis. Setiap butir pertanyaan dalam kuis yang disajikan melalui kahoot memiliki bobot nilai untuk jawaban yang benar dan mahasiswa yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapa mereka. Pembelajaran ini berbasis permainan yang memiliki potensi sebagai alat pembelajaran efektif karena merangsang komponen visual dan verbal mahasiswa. (Iwamoto, 2019:82).

Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah pada semua jenis pembelajaran dan pelatihan baik secara evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Kahoot didesain secara user friendly dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, baik untuk pendidik maupun peserta didik, kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena kahoot menekankan gaya belajar melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina & Ahmad, 2017).

Karakteristik kahoot yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi penulis dirasa sangat tepat untuk digunakan dalam meningkatkan semangat, rasa ingin tahu dan jiwa kompetitif mahasiswa untuk mengikuti proses transfer materi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka teruta dalam meningkatkan kemampuan tata bahasa Inggris untuk materi passive voice. Hipotesis tersebut juga terinspirasi dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harlina, Nor, dkk. (2017). Dengan tema "Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran abad ke-21" menunjukkan bahwa pemanfaatan dan penggunaan media Kahoot! sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan, pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses proses pembelajaran, sehingga penulis yakin dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan tema serupa akan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman mahasiswa yang berdampak terhadap meningkatnya kemampuan dan pemahaman tata bahasa mahasiswa.

## METODE

*Classroom action research* adalah metode penelitian yang digunakan dalam melaksanakan seluruh rangkaian penelitian metode penelitian ini dikenal juga dengan nama penelitian tindakan kelas. Menurut Kunandar (Dalam Amini, 2011: 45) menyebutkan bahwa: "Penelitian Tindakan Kelas sebagai suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui tindakan (Treatment) tertentu dalam suatu siklus". Sehingga berdasarkan pendapat di atas pada pelaksanaannya PTK dilakukan guna memperbaiki/meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru/ dosen dalam transfer materi pembelajaran agar dapat diterima mahasiswa dengan maksimal guna meningkatkan hasil pembelajaran teruta meningkatkan kemampuan tata bahasa Inggris mahasiswa.

Diharapkan metode penelitian ini dapat menjadi solusi nyata dalam memperbaiki semua komponen yang masih kurang dalam proses pembelajaran menggunakan cara/ yang berbeda dengan dengan pelaksanaan pembelajaran yang sehari-hari diterapkan. Hal serupa pun sebelumnya dipaparkan oleh Suhardjono (2011:11) Penelitian tindakan kelas adalah upaya nyata yang diyakini lebih baik karena mampu memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, dari pada sekedar melaksanakan rutinitas pembelajaran yang dilakukan sebelumnya.

Subjek penelitian pada PTK yang penulis lakukan adalah Mahasiswa teknik Industri kelas R.1.E tahun akademik 2020-2021 merupakan subjek penelitian dengan jumlah 39 mahasiswa. Sementara untuk obyek penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis teknologi kahoot sebagai upaya meningkatkan kemampuan tata bahasa Inggris untuk materi passive voice.

Adapun tahapan yang harus dipersiapkan dan dilakukan sesuai dengan konsep metode PTK adalah melalui perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan sistematis terhadap hasil tindakan yang dilakukan (observing), dan (reflecting) di setiap siklusnya. Pelaksanaan siklus disesuaikan dengan indikator capaian yang diharapkan penulis sebelumnya melalui penerapan nilai standar kompetensi rata-rata mahasiswa yaitu 75. Dengan standar capaian tersebut penelitian ini memerlukan 2 siklus. Pada siklus awal penulis melakukan refleksi sebagai bentuk pencarian solusi dari setiap temuan data di lapangan setelah melakukan proses perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan. Yang kemudian dapat ditentukan langkah terbaik untuk siklus berikutnya agar dinyatakan berdampak positif dan berhasil.

Untuk waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama perkuliahan daring semasa pandemi pada semester ganjil di bulan November 2020. Setiap siklus melewati 2 kali pertemuan secara virtual yang dilakukan melalui aplikasi zoom meeting dan whatsapp group.

Selain itu terdapat juga Instrumen penulisan yang digunakan untuk mengumpulkan data- data selama penelitian, instrumen tersebut adalah : Pedoman Observasi untuk mengamati mahasiswa selama proses pembelajaran pada setiap siklus. Kedua catatan nilai kuis harian mahasiswa terkait materi passive voice yang disajikan melalui media kahoot sebagai wadah pengumpulan data terkait kemampuan tata bahasa Inggris mahasiswa.

Setelah mendapatkan data dari seluruh siklus pada tahapan penelitian, selanjutnya penulis proses mengolah dan menganalisis data melalui teknik deskriptif kualitatif. Sehingga penulis dapat mendeskripsikan, menyajikan bukti dan menjawab hipotesis awal penulis terkait tema yang diangkat dalam penelitian.

## HASIL dan PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini mempunyai 2 tahapan siklus yang tahapan dari seluruh komponen siklusnya akan dipaparkan melalui penjelasan berikut:



## Siklus I

### a. Perencanaan

Dalam rangka mempersiapkan penelitian tindakan kelas, peneliti yang merupakan dosen dari mahasiswa yang akan menjadi objek penelitian, mempersiapkan materi ajar yang disesuaikan dengan Rencana Perkuliahan Semester (RPS) mata kuliah Bahasa Inggris yaitu materi Passive Voice Part 1 pada siklus pertama dan Passive Voice part 2 pada siklus ke 2. Penulis melakukan pengamatan sebelumnya melalui rekam nilai mahasiswa pada pertemuan selum siklus dimulai. Selain itu guna meningkatkan kemampuan tata bahasa mahasiwa penulis mempersiapkan media pembelajaran berbasis kuis interaktif Kahoot untuk menyampaikan materi yang dipaparkan sebelumnya.

### b. Pelaksanaan

#### Pertemuan 1

Pada tahap pelaksanaan yang diawali pertemuan pertama, peneliti menjelaskan ciri dan fungsi media pembelajaran kahoot untuk menarik perhatian mahasiswa. Karena untuk awal pelaksanaan pembelajaran sangat penting untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan mahasiswa. Langkah berikutnya dosen mengarahkan mahasiswa untuk mengakses Kahoot melalualamat link dari kahoot.it . adapun cara lain mengakses kahootmelali smartphone dosen memandu mahasiswa untuk menginstal aplikasi tersebut melalui playstore. Mengawali pembelajaran materi Passive Voice Part 1 yang terdiri dari pembentukan kalimat Passive pada keterangan waktu dari simple present tense, simple past tense dan present future tense. Dosen memberikan review materi simple present tense, simple past tense dan present future tense yang disajikan melalui media pembelajaran kahoot dengan memberikan kode akses kahoot. Setelah seluruh mahasiswa secara individual dapat mengakses halaman kuis yang peneliti berikan. Peneliti memberikan arahan berupa aturan yang harus dipatuhi mahasiswa. Terdiri dari 20 soal, mahasiswa harus menjawab dengan waktu 20 detik untuk setiap nomornya. Hingga batas akhir, peneliti menampilkan perolehan score peserta kuis.

Selanjutnya dosenpun melanjutkan penyampaian media ajar Passive voice melalui tampilan video penjelasan dan slide Power Point, kemudian memberikan pekerjaan rumah yang terkait dengan materi pembelajaran dan menyampaikan bahwa pada pertemuan berikutnya Kuis mengenai materi ajar Passive voice akan dilakukan kembali melalui media pembelajara kahoot.

#### Pertemuan II

Di pertemuan selanjutnya mengawali perjumpaan virtual dosen menyapa mahasiswa dan menyampaikan bahwa kuis akan segera dimulai. Selanjutnya mahasiswa pun kembali mengakses kuis melalui kahoot . materi Kuis yang diberikan menitikberkahan kemampuan gramaar mahasiswa dalam menyusun kalimat passive sesuai dengan tenses yang digunakan. 30 soal diberikan untuk melihat seberapa jauh pemahaman mahasiswa terhadap materi tersebut yang terefleksi melalui score mahasiwa. Selanjutnya peneliti menanyakan kendala dan kesan yang dirasakan mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran kahoot.

### c. Pengamatan

Berdasarkan pelaksanaan yang dilakukan peneliti sebanyak 2 pertemuan siklus pertama ditemukan bahwa alasan tidak maksimalnya penggunaan media pembelajaran kahoot adalah mahasiswa mengaku kesulitan mengakses kahoot karena belum persiapan untuk menjangkau ataupun menginstal aplikasi tersebut karena penuhnya data pada handphone mereka, koneksi internet di tempat masing-masing yang tidak sepenuhnya stabil sehingga banyak mahasiswa yang tidak bisa menyelesaikan quiz, adapun hal lain yang diakui mahasiswa, mahasiswa belum mempersiapkan diri mempelajari kembali materi review tenses sebelum menginjak pada materi baru passive voice part 1 sesuai dengan RPS yang diterapkan, hal tersebut berdampak pada pemilihan jawaban yang tidak bisa dengan cepat mereka tentukan mengingat aturan dari media pembelajaran ini mewajibkan mahasiswa menjawab satu nomor dengan waktu 20 menit. Waktu yang terbatas itupun menyebabkan bebrapa mahasiswa salah

menekan opsi jawaban karena tergesa-gesa ataupun menjadi panik saat waktu akan habis.

d. Refleksi

Setelah melewati proses pengamatan penulis menarik kesimpulan bahwa mahasiswa memerlukan persiapan lebih dalam menyediakan ruang untuk mengakses media pembelajaran kahoot. Motivasi belajar yang dipacu melalui suasana kompetitif perlu ditingkatkan. Pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus pertama dirasa kurang maksimal dari paparan pengamatan di atas, oleh karena itu peneliti perlu melanjutkan siklus ke dua tahapan penelitian ini. Karena nilai mahasiswa pada pertemuan ke dua belum memenuhi target penulis walaupun terdapat peningkatan nilai dari pertemuan kedua dengan rincian sebagai berikut : nilai terendah mahasiswa adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 80, dengan nilai rata-rata kelas 70.

Siklus II

a. Perencanaan

Pengaruh positif dari penerapan media pembelajaran kahoot sudah terlihat namun masih belum mencapai nilai maksimum yang penulis targetkan. Oleh karena itu ketika tahap refleksi pada siklus pertama penulis memutuskan untuk melanjutkan siklus kedua.

Penulis kembali merencanakan susunan materi selanjutnya dan bentuk soal materi review untuk materi passive voice part 1 sebagai review yang dilanjutkan dengan persiapan bahan ajar untuk materi selanjutnya yaitu passive voice part 2 dengan indikator mahasiswa mampu menyusun kalimat pasif dengan grammar yang benar sesuai dengan kaidah present perfect tense, present continuous tense, dan modals, sesuai dengan RPS.

Berdasarkan dengan materi yang akan disampaikan, penulis mempersiapkan dan menyusun bahan ajar berupa slide PPT, video penjelasan, soal yang akan disajikan melalui media pembelajaran kahoot serta pekerjaan rumah/ home work untuk mahasiswa.

b. Pelaksanaan

Pertemuan 1

Pertemuan 1 untuk pelaksanaan siklus kedua diawali dengan membahas pekerjaan rumah mahasiswa (home work). Setelah melakukan pembahasan dan diskusi mengenai PR tersebut, penulis memberikan review melalui media pembelajaran kahoot pada siklus pertama dengan materi Passive voice dalam bentuk simple present tense, simple past tense dan present future tenses. Setelah waktu pengerjaan kuis berakhir. Segera penulis membagikan hasil yang tertera dalam peringkat responden berdasarkan jawaban mereka. Setelah review diberikan penulis pun memberikan materi baru berdasarkan RPS yaitu passive voice part 2 namun dalam keterangan waktu (tenses) yang berbeda dengan passive voice part 1. Maka dari itu penulis memfasilitasi mahasiswa dalam memberikan video pembelajaran dan dokumen mengenai penjelasan materi passive voice part 2 diskusi terkait materi yang dibahas pada pertemuan ini. Setelah mahasiswa diminta untuk mempelajari video pembelajaran tersebut, penulis memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan terkait kesulitan mereka dalam memahami materi passive voice part 2. Setelah diskusi dirasa cukup penulis memberikan 5 soal yang dibahas dalam forum diskusi melalui whatsapp group.

Diakhir pembelajaran untuk pertemuan 1 pada siklus kedua ini penulis menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan dilaksanakan kuis terkait materi passive voice part 1 dan 2 melalui aplikasi kahoot.

Pertemuan II

Mengawali pertemuan kedua di siklus ke dua, mahasiswa diberikan kesempatan terlebih dahulu untuk menanyakan materi terkait kuis yaitu passive voice part 2 sebelum diadakannya kuis (post test). Beberapa mahasiswa memanfaatkan kesempatan tersebut untuk memberikan pertanyaan terkait tobe yang tepat untuk kalimat dalam present perfect tense, present continuous tense. Setelah mahasiswa merasa cukup akan review

dan penjelasan yang diberikan. Dengan bersemangat mahasiswa melaksanakan kuis yang diberikan melalui Kahoot.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan penulis menemukan temuan di lapangan bahwa di pertemuan ke dua pada siklus ke dua, mahasiswa sudah semakin cakap dan siap mengoperasikan dan mengikuti pembelajaran yang tersaji melalui kahoot. Hal tersebut ditunjukkan melalui lancarnya pelaksanaan kuis tanpa memperoleh kendala yang berarti dan pengerjaan dari segi waktu yang lebih cepat. Terasa beberapa komentar yang mereka lontarkan di group sebelum memulai kuis menunjukkan antusias mereka yang seolah akan bermain game dalam nuansa pendidikan.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi penulis memperoleh data bahwa mahasiswa teknik industri mampu memberikan performa terbaiknya dalam mengoperasikan aplikasi kahoot yang dipilih sebagai alternatif media pembelajaran untuk materi passive voice part 2. Selain itu hasil yang baik pun terrefleksi melalui pemahaman materipun dengan perolehan nilai yang meningkat secara signifikan yaitu nilai rata-rata 85, dengan nilai terendah 65 dan 95 sebagai nilai tertinggi yang diperoleh mahasiswa. Dengan data di atas mahasiswa sudah dapat mencapai indikator yang diharapkan, sehingga siklus penerapan media pembelajaran kahoot dapat diakhiri setelah memperoleh hasil yang perkembangannya sangat positif mulai dari awal pelaksanaan hingga siklus dinyatakan berakhir. Adapun rincian data nilai siswa sebelum pelaksanaan PTK, siklus pertama, dan kedua, terangkum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Kuis Materi Passive voice part 1 & 2

Uraian	Nilai	Nilai	Nilai
	Sebelum PTK	SikLus	
I	SikLus		
Terendah	40	55	65
Tertinggi	75	80	95
Rata-Rata	64	70	85

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020

Setelah melewati semua tahapan penelitian tindakan kelas melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi kahoot, dapat terlihat bahwa hasil pembelajaran menjadi maksimal dan menunjukkan perkembangan yang sangat baik seperti yang diharapkan. Dengan kenaikan hasil nilai rata-rata sebanyak 9,4% dari sebelum pelaksanaan penelitian ke hasil rata-rata pada siklus kedua, yang masih meningkat 20% dari hasil nilai rata-rata siklus pertama ke siklus kedua. Berdasarkan data tersebut penerapan media pembelajaran kahoot guna meningkatkan kemampuan tata bahasa mahasiswa mengalami kenaikan total dari sebelum pelaksanaan hingga siklus terakhir sebanyak 33%. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fenny Eka Mustikawati (2019) sebelumnya dengan mengangkat tema "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia". Pada penelitian tersebut diperoleh hasil yang baik karena aplikasi tersebut dianggap menarik untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa.

### KESIMPULAN

Setelah melalui semua proses pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penulis mendapatkan kesimpulan akhir bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui media kuis kahoot berkembang kearah positif sejak awal penerapannya. Hal tersebut ditunjukkan melalui kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan kahoot dengan baik tanpa adanya kendala teknis berarti dari waktu ke waktu. Aplikasi kahoot mampu menghadirkan suasana baru yang dinamis, atraktif, dan menyenangkan karena karakteristik berbasis teknologi permainan yang membuat mahasiswa menjadi lebih antusias dan tidak bosan dalam melakukan rutinitas pembelajaran daring selama masa

pandemi ini. Karakteristik dari aplikasi kahoot yang dekat dengan keseharian mahasiswa saat ini karena berbasis teknologi dan internet juga turut memudahkan proses pembelajaran. Ketertarikan dan antusias mahasiswa merupakan pemantik yang sangat baik dalam menerima transfer materi dari dosen. Bentuk media pembelajaran yang didesign dalam bentuk kuis mengehmbuskan atmosfer kompetitif yang baik sesama mahasiswa, karena pada dasarnya mahasiswa memiliki rasa ingin menang dan lebih baik dari yang lain, terlebih hasil pelaksanaan kuis dapat mereka lihat bersema-sama sebagai hasil akhir. Hasilnya semakin mahasiswa terbuka dan terinspirasi semakin banyak pula pemahaman materi yang diperoleh, oleh karenanya secara signifikan kemampuan tata bahasa mereka meningkat melalui hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan indikator capaian yang ditentukan dalam proses perencanaan di awal siklus.

Hal positif di atas tentulah dapat menjadikan aplikasi kuis berbasis teknologi kahoot sebagai alternative media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan tata bahasa Inggris mahasiswa. Adapun penelitian ini dapat menjadi referensi di hari kemudian bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian dengan tema serupa.

Selain itu disarankan sebagai pendidik, seharusnya konsisten memupuk rasa ingin tahu dan kemauan belajar yang kuat, guna membekali diri dengan keterampilan yang mumpuni dalam mengaplikasikan berbagai jenis media pembelajaran interatif seperti contohnya kahoot sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang membuat mahasiswa/ murid merasa antusias mengikuti setiap bagain pembelajaran dalam mencapai indikator yang ditetapkan.

Selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi harus mempertimbangkan kesiapan perangkat pendukung seperti gawai dan juga jaringan internet yang harus diakses oleh pendidik maupun seluruh peserta didik, sehingga dapat meminimalisir hambatan- hambatan teknis yang mungkin terjadi saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media tersebut berlangsung.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alannasir, Wahyullah. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuriki*. *Journal of Educational Science and Technology*, 2(2): 81-90.
- Amini. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Arsyad, P. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Daren H, Iwamoto. (2017). *Analyzing The Efficiency of The Testing Effect Using Kahoot on Student Performance*. *Journal of distance Education – TOJDE*, 5(1), 82- 91.
- E. Mulyasa. (2006). *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Harlina, Nor, Z.M., & Ahmad, A. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran abad ke-21*. Seminar Serantau, 627 –635. Diunduh 20 Oktober 2019 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nurul, Frijuniarsi., & Fitri, Senny . (2019). *Penggunaan E-Learning Sebagai Media Peningkatan Kemampuan Menulis Mahasiswa*. Seminar Skaintek, 536- 541.
- Rikza Fauzan. (2019). *Pemanfaatan gamification Kahoot.it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia*. *Jurnal PSND FKIP*, 2(1), 72 – 81.
- Suhardjono, Supardi.(2011). *Strategi Menyusun Penulisan Tindakan Kelas*. Yogyakarta: A