



Keefektifan Teknik Tes Menggunakan Media Literasi Digital dalam Kuliah Bahasa Indonesia terhadap Mahasiswa Baru

Adib Alfalah^{1*}, Evia Firmadia², Jendriadi³

¹Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

²Politeknik Negeri Bengkalis

³Universitas Tidar

*E-mail: alfalahadib33@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kuliah Bahasa Indonesia menggunakan teknik tes manual bermedia konvensional, mendeskripsikan hasil kuliah Bahasa Indonesia menggunakan teknik tes kahoot bermedia literasi digital, dan mendeskripsikan efektivitas teknik tes kahoot bermedia literasi digital dalam kuliah bahasa Indonesia bagi mahasiswa baru. Penelitian dilaksanakan di Program Studi PGPAUD-A sebagai kelompok kontrol dan Jurusan Ilmu Hubungan Internasional, Universitas Riau sebagai kelompok perlakuan. Instrumen penelitian mencakup tes kahoot berjumlah 25 item. Teknik tes secara manual dan media konvensional digunakan di kelompok kontrol sedangkan teknik tes aplikasi kahoot dan media literasi digital digunakan di kelompok perlakuan. Pemilihan Jurusan Ilmu Hubungan Internasional ditetapkan sebagai kelompok perlakuan karena kelompok memiliki tingkat intake yang relatif rumit dibandingkan dengan Prodi PGPAUD-A. Uji t satu sampel dipakai untuk menganalisis masalah yang berkaitan dengan tujuan pertama dan tujuan kedua. Uji t sampel independen dipakai untuk menganalisis data penelitian untuk menemukan solusi yang berkaitan dengan tujuan ketiga. Semua pengujian statistik inferensial parametrik ini menggunakan aplikasi SPSS. Ho diterima untuk uji t satu sampel untuk kelompok kontrol dengan nilai pembandingan relatif kecil. Ho juga diterima untuk uji t satu sampel pada kelompok perlakuan tetapi dengan nilai pembandingan relatif besar. Teknik tes kahoot dan penggunaan media literasi digital efektif dipakai dalam perkuliahan Bahasa Indonesia walau untuk kelas relatif besar.

Kata Kunci: keefektifan teknik tes, media literasi digital, kuliah bahasa Indonesia, mahasiswa baru

The Effectiveness of Test Techniques Using Digital Literacy in Indonesian Language Lectures toward Freshmen

ABSTRACT

This study aims to describe the results of Indonesian language lectures using manual test techniques using conventional media, describe Indonesian language lecture results using the kahoot test technique using digital literacy media, and describe the effectiveness of the kahoot test techniques using digital literacy media in Indonesian language lectures for new students. The research was carried out in the PGPAUD-A Study Program as the control group and the Department of International Relations, Riau University as the treatment group. The research instrument includes a Kahoot test with a total of 25 items. Manual test techniques and conventional media were used in the control group, while the kahoot application test technique and digital literacy media were used in the treatment group. The selection of the Department of International Relations was designated as the treatment group because the group had a relatively complicated intake level compared to the PGPAUD-A Study Program. One sample t-test was used to analyze problems related to the first and second objectives. Independent sample t-test was used to analyze research data to find solutions related to the third objective. All of these parametric inferential statistical tests use the SPSS application. Ho is accepted for the one-sample t-test for the control group with a relatively small comparison value. Ho is also accepted for the one-sample t-test in the treatment group but with a relatively large comparison value. The kahoot test technique and the use of digital literacy media are effectively used in Indonesian language lectures, even though the class is relatively large.

Keywords: effectiveness of test techniques, digital literacy media, Indonesian language lectures, freshmen

Submitted
20/9/2022

Accepted
24/9/2022

Published
25/9/2022

Citation	Alfalah, Adib; Firmadia, Evia; & Jendriadi. 2022. Efektivitas Teknik Tes Menggunakan Media Literasi Digital dalam Kuliah Bahasa Indonesia terhadap Mahasiswa Baru. <i>Jurnal Pembahas: Pembelajaran Bahasa dan Sastra, Volume 1, Nomor 5, September 2022, 693-700</i> . DOI: https://doi.org/10.55909/jpbs.v1i5.194 .
----------	--

Publisher
Raja Zulkarnain Education Foundation

Adib Alfalah, Evia Firmadia, Jendriadi, September 2022, 693-700

PENDAHULUAN

Era literasi digital sungguh tidak dapat dielakkan. Literasi ini mencakup beberapa kompetensi pemanfaatan teknologi, memaknai konten digital, dan menilainya, serta mengomunikasikan dengan alat yang valid dan reliabel. Di tingkat perguruan tinggi, para dosen dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi online ini sehingga dapat memanfaatkan berbagai aplikasi digital itu sendiri yang tersebar secara online.

Penggunaan *handphone* dengan spesifikasi yang memenuhi syarat untuk dapat ikut serta berkomunikasi secara digital hampir tidak dapat dikatakan sebagai perangkat mewah. Dengan kata lain, perangkat elektronik berupa HP android bagi para mahasiswa juga diperlukan sebagai media walau dalam kuliah tatap muka.

Penggunaan *handphone* dengan aspek di atas atau laptop menjadi syarat yang patut dimiliki mahasiswa. Hal ini terjadi jika dosen mencoba menggunakan aplikasi kahoot sebagai teknik perkuliahan. Selain itu, perangkat elektronik menjadi media strategis bagi mahasiswa untuk dapat ikut serta dalam upaya menemukan berbagai artikel ilmiah dalam jurnal online dan atau berkunjung ke channel youtube tertentu untuk mendapat audio-video yang berkaitan dengan materi perkuliahan.

Adalah MKWU Bahasa Indonesia. Lazimnya subjek ini tidak mendorong mahasiswa untuk belajar secara serius. Kondisi ini biasa terjadi yang didasari atas sikap mereka terhadap subjek sejenis yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia ketika mereka duduk di SLTA. Namun demikian, penggunaan perangkat digital baik sebagai media maupun sebagai teknik perkuliahan diyakini dapat mendatangkan hasil kuliah Bahasa Indonesia yang relatif tinggi karena didasari kepada minat yang tinggi bagi mahasiswa pada perkuliahan tatap kuliah tetapi menggunakan berbagai media literasi digital sebagai teknik. Oleh karena itu, artikel ini diberi judul 'Keefektifan Teknik Tes Menggunakan

Media Literasi Digital dalam Kuliah Bahasa Indonesia terhadap Mahasiswa Baru'.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mencari jawaban atas beberapa masalah. Masalah tersebut dirumuskan seperti di bawah ini:

- 1) Bagaimanakah hasil kuliah Bahasa Indonesia melalui teknik tes yang menggunakan media konvensional terhadap mahasiswa baru?
- 2) Bagaimanakah hasil kuliah Bahasa Indonesia melalui teknik tes yang berbasis media literasi digital terhadap mahasiswa baru?
- 3) Bagaimanakah pengaruh hasil kuliah Bahasa Indonesia melalui teknik tes antara media konvensional dan media literasi digital terhadap mahasiswa baru?

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai 3 tujuan selaras dengan rumusan masalah. Tujuan yang dimaksud:

- 1) mendeskripsikan hasil kuliah Bahasa Indonesia melalui teknik tes yang hanya menggunakan media konvensional terhadap mahasiswa baru;
- 2) mendeskripsikan hasil kuliah Bahasa Indonesia melalui teknik tes yang menggunakan media literasi digital terhadap mahasiswa baru;
- 3) mendeskripsikan besaran pengaruh hasil kuliah Bahasa Indonesia melalui teknik tes antara media konvensional dan media literasi digital terhadap mahasiswa baru.

Teknik tes menggunakan media literasi digital yang dimaksudkan dalam artikel ini adalah prosedur kuliah MKWU Bahasa Indonesia untuk aspek teori latar belakang dan rumusan masalah dalam sub-CPMK penulisan artikel ilmiah pada semester ganjil 2022/2023 di Jurusan Ilmu Hubungan Internasional, Universitas Riau. Tes sebagai teknik perkuliahan via aplikasi Kahoot berbasis media artikel di jurnal online dan channel website.



Tes sebagai teknik kuliah konvensional merupakan evaluasi lisan berbentuk pilihan ganda secara manual yang berbasis media papan tulis. Teknik pembelajaran ini diberlakukan terhadap mahasiswa Prodi PGPAUD-A untuk aspek teori latar belakang dan rumusan masalah dalam sub-CPMK penulisan artikel ilmiah pada semester ganjil 2022/2023.

Tes memiliki 2 kedudukan dalam suatu kuliah. Pertama, tes sebagai teknik pembelajaran yakni suatu cara untuk menyampaikan materi kuliah. Kedua, tes sebagai alat ukur terhadap suatu kegiatan perkuliahan (Razak, 2021:11; Idrus, 2019:923; Haryanto, 2020:6-14; Matondang, 2009:4; Purwanto, 2008:13).

Kahoot! merupakan satu di antara banyak aplikasi elektronik. Dari aplikasi *kahootplay di google*, para mahasiswa sebagai subjek perkuliahan harus mengisi nama lengkap atau nama julukan setelah menyetik nomor PIN yang disediakan oleh tim Kahoot! yang dioperasikan oleh dosen melalui aplikasi *kahoot awesome* (Nasikhah dkk., 2021:7; Irwan, 2019:128; Dewi dkk., 2018:165; Oktari, 2020:188, Faznur dkk., 2020:40). Setiap mahasiswa, melalui perangkat masing-masing, dapat membaca dan menjawab opsi kahoot melalui soal dalam kahoot itu sendiri di perangkat dosen yang dipancarkan melalui media infocus. Setiap soal, dalam artikel ini menggunakan durasi 10 detik, akan dimunculkan jumlah peserta yang menjawab untuk setiap opsi; prinsipnya adalah kecepatan membaca. Setelah di klik tombol *next* oleh dosen, maka akan tampil skor di layar infocus untuk 5 peserta yang memperoleh skor paling tinggi. Di bagian akhir, kahoot! menampilkan podium yakni menampilkan 3 besar. Pada hakekatnya setiap mahasiswa mengetahui kedudukan mereka dalam tes kahoot melalui perangkat *handphone* dan atau HP masing-masing.

Melalui infocus, jurnal ilmiah relatif mudah ditampilkan kepada mahasiswa. Dari jurnal ini, para mahasiswa memperoleh program bantuan untuk dapat mengakses artikel ilmiah yang

diinginkan untuk memperkuat materi sub-CPMK menulis artikel ilmiah.

Artikel relevan dengan artikel ini banyak dijumpai di berbagai jurnal online. Di bawah ini ditampilkan 3 artikel relevan:

- 1) Rini dkk. (2021) menulis artikel dengan judul Efektivitas Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19;
- 2) Rivai (2021) menulis artikel dengan judul Pengaruh Pembelajaran Online terhadap Motivasi Belajar dan Minat Belajar Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19;
- 3) Pandy dkk. (2022) menulis artikel dengan judul Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19 pada Mahasiswa Pendidikan Matematika.

METODE

Penelitian dalam rangka penulisan artikel ilmiah ini menggunakan metode kuantitatif melalui quasi-eksperimen dengan kelompok kontrol. Metode quasi-eksperimen lazim dilakukan kelompok alami; dalam arti peneliti tidak mampu membentuknya atas dasar kelompok sejati yang memang diperlukan (Razak, 2017:137; Fraenkel dkk., 2012:79). Kelompok kontrol adalah mahasiswa S-1 Prodi PGPAUD-A Universitas Riau yang berjumlah relatif kecil yakni 35 mahasiswa tetapi yang valid hanya 30 mahasiswa. Kelompok perlakuan adalah 63 mahasiswa S-1 Jurusan Ilmu Hubungan Internasional-C, Universitas Riau namun modus hanya 53 yang terditeksi dalam sistem elektronik.

Penelitian yang dilaksanakan di Universitas Riau ini berlangsung di awal semester ganjil 2022. Kegiatan pengumpulan data primer menghabiskan waktu masing-masing kelompok penelitian selama 2 kali perkuliahan tatap muka (2 x 2 x 50 menit).

Instrumen tes penelitian ini berbentuk pilihan ganda 4 opsi menggunakan aplikasi kahoot. Instrumen ini untuk mendapatkan data skor mata kuliah Bahasa Indonesia sub-CPMK menulis artikel ilmiah. Instrumen tes sebagai alat

pembelajaran juga digunakan aplikasi kahoot yang merupakan media dalam kelompok literasi digital. Artikel ilmiah dalam jurnal online juga menjadi media pembelajaran secara inkonvensional di kelas perlakuan.

Instrumen tes valid digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli (Fulcher & Davidson, 2007:79; Azwar, 2012:9).

Data sub-CPMK aspek menulis karya ilmiah khusus aspek pendahuluan berisi 25 indikator. Indikator yang dimaksud (Fraenkel, 2012:143; Razak, 2017:133):

- 1) makna struktur pendahuluan;
- 2) komponen struktur pendahuluan;
- 3) makna masalah;
- 4) jenis masalah;
- 5) prinsip masalah;
- 6) dasar masalah;
- 7) komponen utama masalah: variabel;
- 8) makna latar belakang;
- 9) fungsi latar belakang;
- 10) prinsip latar belakang;
- 11) piramida terbalik latar belakang;
- 12) aspek judul dalam latar belakang;
- 13) syarat judul artikel;
- 14) penulis utama dan penulis pendukung;
- 15) makna tujuan penulisan artikel;
- 16) dasar tujuan artikel;
- 17) makna definisi operasional;
- 18) syarat definisi operasional;
- 19) definisi operasional untuk variabel;
- 20) teori tentang variabel;
- 21) rujukan dalam kajian teori;
- 22) teori sumber utama;
- 23) teori sumber pendukung;
- 24) makna artikel relevan;
- 25) fungsi artikel relevan.

Data Bahasa Indonesia sub-CPMK menulis karya tulis ilmiah diolah menggunakan statistik inferensial parametrik. Rumus yang digunakan adalah uji t satu sampel untuk menjawab masalah-1 dan masalah-2. Untuk masalah-3 digunakan

prosedur uji t sampel independen dengan asumsi semua syarat pengujian terpenuhi. Semua penghitungan menggunakan fasilitas SPSS.

Hasil kuliah Bahasa Indonesia melalui teknik tes yang hanya menggunakan media konvensional terhadap mahasiswa baru berkategori rendah; mean yang dapat dicapai maksimal hanya 10 yang setara 40,00 persen. Itulah hipotesis penelitian untuk kelompok kontrol.

Inilah pula hipotesis penelitian untuk kelompok perlakuan. Hasil kuliah Bahasa Indonesia melalui teknik tes yang menggunakan media literasi digital terhadap mahasiswa baru berkategori sedang; mean yang akan dicapai minimal 19 yang setara 76,00 persen.

Ujit t satu sampel untuk masalah-1 dan masalah-2 menggunakan kriteria penerimaan Ho. Ho diterima jika nilai t pada nilai sig. > 0,05 (Razak, 2018:54). Jika Ho diterima bermakna mean observasi dalam artikel ini sama dengan mean perbandingan.

Ujit t sampel independen untuk masalah-3 menggunakan kriteria penerimaan Ho juga. Ho diterima jika nilai t pada nilai sig. > 0,05 (Razak, 2018:54). Ho diterima bermakna teknik tes bermedia literasi digital tidak efektif digunakan dalam kuliah Bahasa Indonesia. Sebaliknya, jika Ho ditolak bermakna teknik tes bermedia literasi digital efektif digunakan.

Kriteria pengetahuan tentang karya tulis ilmiah mengacu kepada kriteria pengetahuan lain secara umum. Kriterianya adalah (Razak, 2021:23; Zulkifli, 2009:41).

- 1) <70,00 : kategori rendah;
- 2) 70,00-85,00 : kategori sedang;
- 3) > 85,00 : kategori tinggi.

TEMUAN

1. Hasil Kuliah Bahasa Indonesia Bermedia Konvensional

Maksud judul di atas adalah hasil kuliah Bahasa Indonesia bagi mahasiswa baru Universi-



tas Riau tahun akademis 2022/2023 untuk kelompok kontrol. Hasil belajar ini berdasarkan perkuliahan yang menggunakan teknik tes konvensional dan media konvensional.

Tabel 1
Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar Bahasa Indonesia Bermedia Konvensional

No.	Statistik Deskriptif	Nilai
1	n	30
2	mean observasi	8,90
3	persen	35,60
4	stdev	2,34
5	varian	5,47
6	modus	7
7	minimum	6
8	maximum	13
9	mean perbandingan	10

Hasil penghitungan uji t satu sampel variabel hasil belajar Bahasa Indonesia melalui teknik tes tanpa media literasi digital memperlihatkan nilai ukuran statistik inferensial untuk kelompok kontrol. Nilai ukuran itu: 1) $t = -2,576$; 2) sig. = 0,15; dan 3) $\alpha = 0,05$.

Atas dasar nilai di atas, maka sig. $0,15 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 diterima. Maknanya, mean observasi sebesar 8,90 tidak berbeda dengan mean perbandingan 10 (40,00 persen=kategori rendah). Tafsirannya, bahwa, hasil belajar Bahasa Indonesia melalui teknik tes bermedia konvensional memang ternyata berkategori rendah (Gambar 1).

2. Hasil Kuliah Bahasa Indonesia Bermedia Literasi Digital

Maksud judul untuk temuan-2 di atas adalah hasil belajar dalam kuliah Bahasa Indonesia bagi mahasiswa baru kelompok perlakuan. Hasil belajar ini berdasarkan perkuliahan yang menggunakan teknik tes memanfaatkan literasi digital dan juga menggunakan media yang berkaitan dengan teknologi literasi digital yakni artikel ilmiah di jurnal online saat berada di kuliah luring.

Tabel 2
Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar Bahasa Indonesia Bermedia Literasi Digital

No.	Statistik Deskriptif	Nilai
1	n	50
2	mean observasi	8,90
3	persen	75,44
4	stdev	1,64
5	varian	2,69
6	modus	18
7	minimum	16
8	maximum	21
9	mean perbandingan	19

Hasil penghitungan uji t satu sampel memperlihatkan nilai ukuran statistik inferensial untuk kelompok perlakuan. Nilai ukuran itu: 1) $t = -0,603$; 2) sig. = 0,549; dan 3) $\alpha = 0,05$.

Atas dasar nilai di atas, maka sig. $0,549 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 diterima. Maknanya, mean observasi sebesar 18,86 tidak berbeda dengan mean perbandingan 19 (75,44 persen=kategori sedang). Tafsirannya, bahwa, hasil belajar Bahasa Indonesia melalui teknik tes bermedia literasi digital memang ternyata berskor 19; masuk dalam kategori tinggi (Gambar 2).

3. Efektivitas Teknik Tes dan Media Literasi Digital

Hasil belajar untuk kuliah Bahasa Indonesia bagi mahasiswa baru yang menggunakan teknik tes dan media literasi digital dikatakan efektif jika H_0 untuk uji t sampel independen ditolak. Jika H_0 diterima, maka penggunaan teknik tes dan media literasi digital tidak efektif pada alfa 0,05.

Nilai uji t sampel independen sebesar -22,239. Nilai ini berada pada nilai sig. sebesar 0,00. Dengan demikian, sig. $0,00 < 0,05$ (Gambar 3). Kondisi ini merupakan kriteria penolakan H_0 . Artinya, teknik tes dan media literasi digital efektif digunakan dalam perkuliahan Bahasa Indonesia.

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
non digital	30	8.9000	2.33932	.42710

One-Sample Test

	Test Value = 10					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
non_digital	-2.576	29	.015	-1.10000	-1.9735	-.2265

Gambar 1
 Print-out Ujit Satu Sampel Data Kelompok Kontrol via SPSS

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
digital	50	18.8600	1.64143	.23213

One-Sample Test

	Test Value = 19					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
digital	-.603	49	.549	-.14000	-.6065	.3265

Gambar 2
 Print-out Ujit Satu Sampel Data Kelompok Perlakuan via SPSS

Group Statistics

hasil_kuliah	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	kelompok kontrol	30	8.9000	2.33932	.42710
	kelompok perlakuan	50	18.8600	1.64143	.23213

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances				
hasil_kuliah		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
	Equal variances assumed	6.216	.015	-22.339	78	.000
	Equal variances not assumed			-20.489	46.274	.000

Gambar 3
 Print-out Ujit Sampel Independen Data Kelompok Kontrol dan Kelompok Perlakuan dvia SPSS



DISKUSI

Media pembelajaran cenderung lebih dominan dibandingkan dengan kondisi awal yang kondusif dalam suatu kegiatan belajar-mengajar (Azwar, 2013:29; Adiyasa dkk., 2020:58). Kelompok kontrol S-1 PGPAUD-A Universitas Riau merupakan kelompok yang relatif normatif. Dengan jumlah mahasiswa yang relatif sedikit itu (35 mahasiswa), mereka terlihat amat meyenangkan karena para feminim berpakaian syari yang rapi, tertib, terlihat siap untuk menerima program bantuan, dan selalu hadir sesuai dengan data primer. Namun demikian, kondisi itu tidak mencukupi ketika pembelajaran dimulai dengan teknik tes manual dan diselingi dengan pembelajaran bermedia konvensional. Tidak banyak materi yang dapat mereka terima dalam kondisi mereka siap untuk diberi program bimbingan sebagaimana layaknya tugas seorang guru (Mahamod, 2013:79). Suasana awal mahasiswa yang siap untuk difasilitasi akhirnya berubah menurun seiring dengan tidak digunakan teknik pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional walaupun dengan volume suara standar dapat dijangkau oleh para mahasiswa.

Berbeda dengan kelompok kontrol, kelompok perlakuan merupakan kelas yang relatif besar; feminim dan maskulin. Dari 63 mahasiswa yang tercatat dalam daftar hadir, 50-57 mahasiswa hadir dalam setiap kali pertemuan. Kondisi ruang yang relatif besar tidak menjadi volume suara yang standar bagi dosen untuk dapat didengar oleh mahasiswa yang berada di baris bagian belakang. Di awal kelas, kondisi kelas relatif tidak kondusif. Mereka yang berasal dari 3 rombongan belajar di jurusannya itu relatif mengobrol antarsesama, ada yang keluar-masuk. Akan tetapi, saat teknik tes dimulai dengan menggunakan aplikasi kahoot, mereka terfokus kepada layar infocus. Beberapa orang minta izin untuk duduk di depan tanpa kursi sehingga mudah berinteraktif dengan layar infocus guna dapat membaca dan menjawab dengan hanya waktu kurang dari 10 detik per soal. Saat tertera di

layar tentang opsi yang benar yang diikuti dengan 5 mahasiswa sebagai top skor, kondisi kelas menjadi menarik. Pembelajaran menjadi menarik sampai dengan diperoleh 3 besar dalam podium kahoot. Setelah dilakukan refleksi khusus terhadap soal yang banyak tidak dapat dijawab, tes Kahoot diulang lagi yang hanya memerlukan waktu 20-25 menit untuk 21 item. Dalam upaya program bantuan, para mahasiswa difasilitasi berkunjung ke jurnal untuk melihat artikel yang berkaitan langsung dengan materi kuliah. Kondisi ini berjalan normal walaupun harus tutup kelas sesuai jadwal yakni pukul 17.50.

SIMPULAN

Dihasilkan 3 simpulan dalam artikel ini. Simpulan tersebut ditampilkan berikut ini:

- 1) hasil kuliah Bahasa Indonesia yang menggunakan teknik tes secara konvensional dan juga menggunakan media konvensional berkategori rendah;
- 2) hasil kuliah Bahasa Indonesia yang menggunakan teknik tes secara literasi digital dan juga menggunakan media berliterasi digital berkategori sedang;
- 3) hasil kuliah Bahasa Indonesia yang menggunakan teknik tes secara literasi digital dan juga menggunakan media berliterasi digital ternyata efektif di dalam perkuliahan Bahasa Indonesia walaupun di kelas lebih dari 55 mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyasa, I Kadek Darmadi; Utama, I Made; & Putrayasa, Ida Bagus. 2020. Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis E-Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, Volume 9, Nomor 1, Maret 2020, 57-67.*
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Editor: Asfiah Rahman. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Azwar, S. 2012. *Reliabilitas dan Validitas: Interpretasi dan Komputasi*. Yogyakarta: Liberty.
- Dewi, Cahya Kurnia; Rakhmawati M. Rosida; & Mujib. 2018. Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Indonesian Joernal of Scientific and Education, Volume 1, Nomor 2, 2018, 163-171*.
- Faznur, Lutfi Syaiki; Khaerunnisa; Sumardi, Aida. 2020. Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Guru SMA di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik, Volume 2, Nomor. 2, April 2020, 39-44*.
- Fraenkel, Jack R. dkk. 2012. *How to Design and Evaluate Research in Education. Eighth Edition*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Haryanto. 2020. *Evaluasi Pembelajaran: Konsep dan Manajemen. Penyunting: Shendy Amalia*. Yogyakarta: UNY Press.
- Irwan, I. 2019. Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education, Volume 2, Nomor 1, 126-140*.
- L.Idrus.2019. Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. Adaara: *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Volume 9, Nomor 2, Agustus 2019, 920-935*.
- Matondang, Zulkifli. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan.
- Nasikhah, Maslikatun; Dewi, Afni Nurvita; Yulanta, Alfida Widya; Tasbihah, Nofi; & Rakhmawati, Fadhilah. 2021. Efektivitas Metode Speed Reading Test dengan Menggunakan Media Kahoot pada Pembelajaran Dimensi Tiga. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME), Volume 3, Nomor 1, Januari 2021, 1- 9*.
- Oktari, Y. Saptiana. 2020. Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning. *Jurnal AgriWidya (Menginspirasi Untuk Pelatihan Yang Lebih Baik) Volume 1, Nomor 3, Oktober 2020, 186-200*.
- Pendy, Agnes; Suryani, Lely; Mbagho, Hilaria Melania. 2022. Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19 pada Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 4, Nomor 1, 19-27*.
- Purwanto, M. Ngalm. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Cetakan XIV*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Razak, Abdul. 2017. *Metode Riset: Menggapai Mixed Methods Bidang Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pekanbaru: Ababil Press.
- Razak, Abdul. 2018. *Statistika: Pengolahan Data Sosial Sistem Manual*. Pekanbaru: Autografika.
- Razak, Abdul. 2021. *Membaca Pemahaman: Teori dan Aplikasi Pengajaran*. Pekanbaru: Yayasan Pendidikan Raja Zulkarnain.
- Rivai, Immawati Nur Aisyah Rivai. 2021. Pengaruh Pembelajaran Online terhadap Motivasi Belajar dan Minat Belajar Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Volume 4, Nomor 2, 2021, 168-179*.
- Sefriani, Rini; Sepriana, Rina, Wjaya, Indra; & Menrisal. 2021. Efektivitas Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 3, Nomor 6, 4731-4737*.