

PEMBUATAN GAME EDUKASI TERMINOLOGI MEDIS MENGGUNAKAN KAHOOT BAGI MAHASISWA SEMESTER 2 PROGRAM STUDI D3 RMIK POLTEKKES KEMENKES MALANG

Dwi Sintawati Nur Mahmudah¹, Dea Allan Karunia Sakti²

¹⁻²Program Studi Rekam Medis dan Informasi Kesehatan,

Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang, Indonesia

(Korespondensi: allansakti@gmail.com)

ABSTRAK

Terminologi medis menjadi mata kuliah yang penting karena menunjang kompetensi utama perekam medis sebagai *clinical coder*. Banyaknya istilah kedokteran yang dipelajari menuntut mahasiswa untuk lebih banyak berlatih dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang ada. *Digital Game Base Learning* merupakan metode perpaduan pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan perangkat komputer dan smartphone, hal ini diharapkan mampu membawa keceriaan, meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan daya kompetisi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerimaan atau respons mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media latihan pada mata kuliah terminologi medis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Informan dalam penelitian ini adalah 15 mahasiswa semester 2 di Prodi D3 RMIK Poltekkes Kemenkes Malang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara dan soal kuis Kahoot. Hasil kuis dianalisis secara deskriptif dan hasil wawancara ditranskrip dengan cara *general findings*. Hasil penelitian ini adalah (1) identifikasi kebutuhan game edukasi menggunakan Kahoot meliputi sarana handphone, laptop, jaringan internet, materi dan soal terminologi medis, (2) semua mahasiswa memberi respons positif terhadap inovasi penggunaan Kahoot sebagai salah satu media latihan terminologi medis.

Kata kunci: Kahoot, terminologi medis, respons.

ABSTRACT

Medical terminology becomes an important course because it supports the main competence of medical recorders as a clinical coder. The number of medical terms studied requires students to practice more by utilizing various learning media. Digital Game Base Learning is a method of blending learning and playing patterns by utilizing computer devices and smartphones, this is expected to bring joy, increase the enthusiasm of learners in the learning process and grow the power of competition. This study aims to determine the acceptance or response of students to the use of Kahoot as a medium of exercise in medical terminology courses. The type of research used is qualitative research. The informants in this study were 15 2nd semester students at the D3 RMIK Poltekkes Study Program of the Ministry of Health Malang. The research instruments used are interview guidelines and Kahoot quiz questions. Quiz results are analyzed descriptively and interview results are transcribed by general findings. The results of this study are (1) identification of educational game needs using Kahoot including mobile phones, laptops, internet networks, materials and medical terminology questions, (2) all students respond positively to the innovation of using Kahoot as one of the training media of medical terminology.

Keywords: Kahoot, medical terminology, response.

1. PENDAHULUAN

Rekam Medis dan Informasi Kesehatan (RMIK) adalah program studi yang mempelajari tentang pencatatan identitas pasien, pencatatan tentang keadaan klinis pasien, pengelolaan dokumen atau pengarsipan (tempat penyimpanan, sistem penomoran, alat-alat yang digunakan, *assembling*, analisa kuantitatif dan kualitatif), serta pengelolaan data yang meliputi kegiatan mengumpulkan, menghitung dan menganalisa data dari data medis dan non medis yang tertera di dokumen rekam medis. Salah satu mata kuliah yang diajarkan adalah terminologi medis, yaitu pembelajaran mengenai istilah-istilah di bidang kedokteran yang diperlukan PMIK untuk menunjang kompetensi coding. Mata kuliah ini diampu dengan 1 SKS teori dengan media pembelajaran yang digunakan adalah slide powerpoint, Zoom, PDF dan Google Form selama 1 semester.

Karena mata kuliah terminologi medis memerlukan banyak latihan untuk mengasah kemampuan menghafal dan berpikir mahasiswa maka memanfaatkan platform penyedia kuis online dapat menjadi salah satu pilihan supaya media yang digunakan tidak cenderung sama dalam waktu yang lama. Menurut Putri dan Muzakki (2019: 220), metode pembelajaran dengan *digital game base learning* dapat menstimulai kecerdasan emosi, kecerdasan emosional dan psikomotorik. Berdasarkan paparan ini, penulis ingin melakukan penelitian dalam mata kuliah terminologi medis dengan mengembangkan metode *digital game base learning* berupa penggunaan platform Kahoot sehingga mahasiswa akan

mengingat sedikit banyak kosa kata yang dipelajari dari soal latihan/kuis melalui permainan warna dan bentuk pada jawaban pilihan soal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap *game* edukasi Kahoot sebagai media pembelajaran dari mata kuliah terminologi medis di Poltekkes Kemenkes Malang, melalui tujuan khusus identifikasi kebutuhan *game* edukasi Kahoot dan mengetahui penerimaan mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan metode wawancara mendalam. Informan yang dipilih adalah mahasiswa semester 2 Program Studi D3 RMIK Poltekkes Kemenkes Malang yang berjumlah 15 orang yang terbagi atas 3 kelas yang berbeda. Penelitian ini menggunakan metode *snowballing sampling* yaitu pemilihan informan dengan mengikuti pola bola salju dimana perkenalan dan interaksi sosial dengan informan berhasil, kemudian orang tersebut ditanya siapa lagi yang dikenalnya atau secara tidak langsung disebut sebagai informan berikutnya.

Aspek/variabel yang diamati pada penelitian ini adalah respons atau penerimaan mahasiswa terhadap *game* edukasi Kahoot di mata kuliah Terminologi Medis. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam kepada informan secara online. Data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder yang didapatkan dari sumber lain dengan tema yang sama. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara mendalam, soal dan materi terminologi medis.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a) Mengajukan surat izin penelitian ke Direktur Poltekkes Kemenkes Malang
 - b) Menentukan informan
 - c) Melakukan koordinasi dengan informan
 - d) Menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
2. Tahap pelaksanaan
 - a) Menjelaskan prosedur pelaksanaan penelitian
 - b) Mengedarkan dan menandatangani *informed consent*
 - c) Melaksanakan kuis Kahoot yang terhubung dengan Zoom
 - d) Melakukan wawancara
 - e) Membuat transkrip wawancara
 - f) Melakukan analisa data.

Data akan dianalisis dengan beberapa proses yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil wawancara akan ditranskrip dengan cara *general findings* yaitu dibuat dalam bentuk poin-poin umum atau kesimpulan yang ditarik dari apa yang diucapkan oleh informan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil penelitian

Tabel 1. Karakteristik informan

Infor man	Status	Kls	JK	Usia
I1	Mhs D3 RMIK	1A	L	18
I2	Mhs D3 RMIK	1B	P	20
I3	Mhs D3 RMIK	1B	P	19
I4	Mhs D3 RMIK	1C	P	19
I5	Mhs D3 RMIK	1A	P	18
I6	Mhs D3 RMIK	1C	P	18

I7	Mhs D3 RMIK	1B	P	20
I8	Mhs D3 RMIK	1A	P	18
I9	Mhs D3 RMIK	1C	P	19
I10	Mhs D3 RMIK	1A	P	18
I11	Mhs D3 RMIK	1C	P	19
I12	Mhs D3 RMIK	1B	P	18
I13	Mhs D3 RMIK	1C	P	19
I14	Mhs D3 RMIK	1B	P	18
I15	Mhs D3 RMIK	1A	L	19

3.1.1 Identifikasi kebutuhan *game Kahoot*

Sarana yang dibutuhkan dalam pembuatan latihan soal dan pemanfaatan platform Kahoot adalah *handphone*, laptop, jaringan internet yang stabil dan kuat, serta materi teori mata kuliah terminologi medis untuk pembuatan soal. *Handphone* digunakan untuk proses uji coba *game* oleh peneliti sehingga saat dipakai oleh informan, fitur-fitur di dalamnya dapat tersajikan dengan optimal. Laptop dan jaringan internet digunakan untuk mencari materi terminologi medis dan membuat kuis di platform Kahoot. Materi dan soal latihan yang digunakan adalah materi kuliah yang didapatkan dari dosen di kampus dan buku di internet. Berikut adalah tutorial pembuatan *game* kuis terminologi medis melalui pemanfaatan platform Kahoot Premium+.

1. Log in pada akun Kahoot yang dimiliki.
2. Tab menu “create” untuk mulai membuat kuis dan pilih kategori kahoot yang baru untuk membuat desain kuis sendiri.
3. Tentukan tema yang akan digunakan. Masukkan logo pada theme yang akan digunakan sebagai identitas pemilik Kahoot.

4. Creator dapat memilih akan menggunakan tipe pertanyaan atau slide untuk memberi keterangan tertentu pada kuis.
5. Pertanyaan dapat berupa teks, gambar, GIF, video, atau audio, sedangkan jawaban berupa teks atau gambar. Masukkan media sesuai kebutuhan dan centang pada jawaban yang benar. Pada tipe puzzle, urutkan sesuai jawaban yang benar.
6. Atur pengaturan soal. Waktu tiap soal dapat disesuaikan mulai dari 5 detik hingga 4 menit sesuai tipe soalnya. Poin soal benar dapat dipilih antara standar, double points, atau tanpa poin. Pertanyaan juga dapat dijawab dengan 1 pilihan atau lebih.
7. Preview soal jika diperlukan untuk mengetahui tampilan layar soal di laptop.
8. Atur setting Kahoot. Pada langkah ini, kita bisa menentukan judul, halaman sampul Kahoot, siapa yang bisa melihat, bahasa yang digunakan, hingga “lobby music” untuk mengatur backsound selama game dimainkan kemudian tab “done”.
9. Kahoot yang telah dibuat akan muncul pada “library”, bisa dimainkan secara live atau dibuat assign.

3.1.2 Penerimaan mahasiswa

Penggunaan media Kahoot dapat membuat suasana belajar yang berbeda dengan pemanfaatan fitur yang tersedia.

“Deg-degan karena ada suara detik waktu dari Kahootnya dan jawaban langsung keluar benar atau salah. Malu juga kalau misalkan peringkatnya ada di paling bawah, jadi lebih deg-degan tapi seru memacu adrenalin.” [Informan 8]

“Belajar menggunakan Kahoot asik dan menantang karena di Kahoot ada fitur skor dan combo saat jawaban kita berurutan benar.” [Informan 15]

Ketika ditanya tentang sarana dan prasarana yang diperlukan untuk bermain Kahoot, tidak sedikit yang menyatakan bahwa sarana yang digunakan cukup mudah mengingat hal tersebut merupakan kebutuhan mahasiswa untuk proses pembelajaran di era teknologi sekarang. Beberapa informan juga mengakui hal ini praktis dan mudah dalam hal penggunaan *device* untuk pengerjaan kuis.

“Cukup efektif karena menggunakan 2 device jika ada kendala dengan jaringan internet di laptop masih bisa mengerjakan di handphone karena soalnya juga muncul di handphone.” [Informan 7]

“Tidak susah dan ribet karena sebagai mahasiswa sekarang kita memang dituntut untuk punya handphone dan laptop untuk kebutuhan kuliah.” [Informan 6]

Belajar dengan Kahoot dapat membuat mahasiswa memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan oleh dosen di bangku kuliah, tentu hal ini akan berdampak positif terhadap jumlah perbendaharaan kosa kata yang mereka miliki.

“Sangat membantu karena bisa mengulas materi dan berlatih dengan soal sehingga bisa mereview materi yang sudah disampaikan oleh dosen.”

[Informan 10]

“Bisa, dengan adanya pilihan dalam menjawab soal itu membuat otak mengingat jawaban yang tepat.”

[Informan 1]

Beberapa informan mengatakan bahwa interaksi dalam Kahoot masih kurang karena lebih bersifat satu arah terfokus pada soal dan waktu yang tersedia sehingga tidak ada waktu untuk berdiskusi dengan mahasiswa yang lain, namun jika dilakukan Kahoot *live* dan memanfaatkan aplikasi seperti Zoom atau Google Meet dapat membuat interaksi terjadi dengan mudah seperti saat tatap muka membahas soal yang sudah dikerjakan.

“Jika untuk diskusi tidak bisa, Kahoot ini lebih cocok untuk cek pengetahuan mahasiswa atau analisa kemampuan, tapi untuk metode pembelajaran bisa digunakan pada saat akhir pembelajaran sekaligus evaluasi oleh dosen.” [informan 1]

“Jika menggunakan Zoom interaksi sosial lebih terbantu daripada tidak pakai Zoom itu jadi mandiri atau independen.” [Informan 13]

Semua informan setuju bahwa belajar dengan Kahoot menambah motivasi belajar dan mereview materi pembelajaran. Motivasi tersebut dapat timbul karena adanya sistem penilaian Kahoot yang menyediakan *ranking* dan skor sehingga mahasiswa berkompetisi untuk berada di

ranking teratas atau paling tidak menghindari berada di posisi paling bawah, dan juga memotivasi karena jumlah soal yang benar dan salah.

“Bisa karena dengan sistem poin jadi lebih tertantang menjawab soal dengan benar untuk dapat peringkat 1 di game itu.” [Informan 14]

“Iya karena saya sendiri orangnya mudah insecure jadi lebih termotivasi untuk belajar jika nilainya rendah dibandingkan yang lain.” [Informan 2]

Setelah pelaksanaan kuis semua informan diminta untuk melakukan asesmen terhadap hasil kuis tersebut dan hampir semua menyatakan dengan hasil tersebut mereka perlu belajar kembali dan lebih giat lagi, tetapi hal ini dipengaruhi beberapa faktor seperti jaringan tidak stabil, materinya belum dipelajari di kelas, faktor kesusahan dalam menghafal, kurang persiapan, dan lain sebagainya.

“Masih perlu belajar lagi karena beberapa materi masih belum mengerti sehingga bisa menjadi PR bagi saya untuk mempelajari suatu penyakit atau semacamnya ke depannya.” [Informan 10]

“Terlepas dari masalah jaringan dan delay saat mengerjakan, memang butuh waktu belajar lebih banyak lagi karena terminologi medis punya banyak kosakata untuk dipelajari.” [Informan 12]

“Kemarin kurang persiapan, kurang belajar dan ada kendala jaringan juga sehingga perlu prepare jaringan yang stabil dan belajar lagi.” [Informan 13]

3.2 Pembahasan

Di perguruan tinggi, teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan dalam banyak kegiatan, mulai dari kegiatan administrasi dan layanan akademik otomatis sampai dengan kegiatan belajar mengajar. Inovasi pendidikan cukup membuat media pembelajaran yang digunakan di suatu institusi menjadi beralih sedikit demi sedikit. Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pendidik melakukan evaluasi terhadap peserta didiknya adalah menggunakan platform Kahoot!. Menurut Nuryati, konsep pembelajaran interaktif salah satunya adalah dilengkapi dengan latihan.

Menurut Saraswati dan Sudra (2015), terminologi medis adalah ilmu peristilahan medis yang merupakan sarana komunikasi antar profesi yang berkecimpung langsung/tidak langsung di bidang asuhan atau pelayanan kesehatan. Terminologi medis menjadi sangat penting karena apabila diagnosis yang ditulis tidak menggunakan terminologi yang tepat sesuai ICD-10 maka petugas koding akan kesulitan dalam pemilihan *lead term* dalam penentuan kode diagnosis sehingga akan mempengaruhi keakuratan kode diagnosis. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Hesti Nugraheni dan Dyah Ernawati (dalam Suharto, 2017) mendapatkan hasil pengetahuan yang dimiliki *coder* tentang terminologi medis yaitu minimnya pengetahuan tentang tata cara penggunaan

istilah medis dengan benar dalam pencarian kode diagnosis penyakit.

Hal ini juga ditemukan oleh Agustine dan Pratiwi (dalam Suharto, 2017) mendapatkan hasil pengetahuan yang dimiliki *coder* tentang terminologi medis yaitu pengetahuan terminologi medis yang sangat kurang, disebabkan karena kurang mendalami ilmu selama masa pendidikan. Untuk mengantisipasi hal ini, Poltekkes Kemenkes Malang menjadikan terminologi medis sebagai salah satu mata kuliah di Prodi D3 RMIK untuk menunjang kompetensi mahasiswanya.

Pada penelitian ini, peneliti membuat soal latihan singkat pada mata kuliah terminologi medis dengan berpedoman pada Rencana Pembelajaran Semester yang berlaku. Latihan yang dibuat berjumlah 15 soal pilihan ganda yang sudah disesuaikan dengan jumlah sub-capaian pembelajaran 14 pertemuan. Hal ini dimaksudkan menjadi level kesulitan soal yang berurutan dari pertemuan ke-1 sebagai level 1, dan seterusnya. Dengan sistem ini, peneliti dapat melihat materi mana yang perlu dipelajari lebih lanjut oleh mahasiswa sebagai bentuk evaluasi pembelajaran sementara. Sebelum melakukan kuis, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tentang persiapan sarana yang dibutuhkan pemain, soal kuis, cara akses dan cara bermain atau menjawab soal. Selama *game* berlangsung pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat akan *display* dalam *mode classic* yaitu mahasiswa bermain secara individu untuk menjawab kuis. Pertanyaan yang ditampilkan memuat 4 tipe soal yakni berbentuk “quiz”, “true or false”, “puzzle” dan “type answer” yang divariasikan bersama gambar, teks, GIF dan audio.

Pembuatan *game* Kahoot ini telah sesuai dengan pernyataan Dillon tentang elemen dasar dari sebuah *game*. *Game rules* dan *plot* disajikan dalam bentuk audio agar mahasiswa tidak bosan jika hanya melihat teks selama permainan berlangsung. Pesan moral yang ingin disampaikan tersirat dalam bentuk audio yang berbunyi "... bedah unsur kata dengan cepat dan dapatkan poin tertinggi", maksudnya adalah jika pemain ingin dengan cepat menemukan jawaban maka triknya adalah dengan bedah unsur *prefix-root-suffix* pada *keyword* pertanyaan sehingga tidak akan memakan waktu banyak untuk menjawab. Karakter pemain diwakilkan dengan adanya penulisan *nick name* untuk masuk pada kuis dan nama tersebut akan muncul di layar laptop *host* sehingga peserta lain tidak akan menulis nama yang sama. Objek dalam *game* berupa "jawaban" yang berbentuk tombol *button* berwarna ataupun kolom untuk mahasiswa mengetik jawaban mereka. Penggunaan teks, grafik, suara dan animasi ditampilkan dalam petunjuk permainan tipe soal selanjutnya, pertanyaan, jawaban dan *background*, sedangkan untuk *user interface* berupa PIN dari Kahoot untuk dapat bergabung dalam *quiz game*.

Mahasiswa yang tergabung dalam Zoom akan bermain dengan PIN *game* secara *live* dan mengetahui podium serta skor peserta lain, sedangkan untuk mahasiswa yang tidak dapat bermain secara *live* akan bermain dengan Kahoot *assign* sebagaimana tugas kuliah seperti biasanya dengan *deadline* waktu pengerjaan. Kahoot basic didesain agar pemain memiliki fokus penuh ke layar utama untuk melihat pertanyaan dan kemudian layar *handphone* mereka untuk menentukan jawaban. Namun jika Kahoot premium+, pemain

dapat fokus pada layar *handphone* saja untuk melihat pertanyaan dan menjawab soal, laptop hanya digunakan untuk melihat *ranking* dan skor lawan main. Untuk setiap jawaban benar, mahasiswa akan mendapatkan poin dengan jumlah yang disesuaikan berdasarkan kecepatan mereka menjawab soal. Di setiap pertanyaan selesai terjawab oleh semua peserta, akan ada poin dan peringkat yang ditampilkan pada layar, terdapat juga keterangan *combo* jika ada mahasiswa yang menjawab benar secara berturut turut. Sistem ini membuat mahasiswa bersemangat untuk menjawab soal dengan benar dan berkompetisi menjadi pemenang dengan peringkat tertinggi. Hal ini juga sudah dibuktikan oleh Lisnani dan Gunadi Emmanuel (2020) bahwa mahasiswa tertantang saat menggunakan Kahoot sebesar 65,38%.

Respons mahasiswa terhadap suatu media pembelajaran yang mereka gunakan tak kalah pentingnya karena itu merupakan salah satu jawaban dari keberhasilan pembelajaran dan terdorongnya motivasi belajar mereka (Ningrum, 2018). Berdasarkan hasil wawancara terhadap informan yang terlibat, mereka memberikan respons yang positif terhadap penggunaan Kahoot. Mahasiswa merasa fitur yang ada pada Kahoot premium+ menarik dan tidak membosankan sehingga mengerjakan kuis menjadi seru dan menantang. Sarana yang dibutuhkan juga cukup mudah sehingga dapat dikerjakan dimanapun dan kapanpun. Kemudahan akses Kahoot juga sudah diakui sangat mudah yaitu hanya dengan masuk pada alamat kahoot.it kemudian ketikkan PIN *game* yang sudah dibagikan/terlihat pada layar *host*. Latihan dengan Kahoot membantu mereka dalam mengingat dan *mereview* materi yang telah diajarkan oleh

dosen selama perkuliahan. Menurut mahasiswa, kesulitan soal yang diberikan memiliki level menengah hingga sulit karena beberapa faktor, yakni belum diajarkan oleh dosen, kesulitan mengingat banyak kosa kata dan belum adanya persiapan sebelum mengerjakan. Pemilihan soal singkat membuat informasi dalam Kahoot dapat tersampaikan pada informan dengan mudah sehingga mereka paham dengan alur berpikirnya dan dapat menjawab soal dengan benar, informasinya juga memungkinkan untuk ditransfer pada orang lain melalui media tambahan seperti Zoom, Google Meet, atau sejenisnya layaknya berdiskusi.

Interaksi sosial yang terjadi di Kahoot bergantung pada beberapa faktor seperti keaktifan *host* dan *player* serta koneksi internet. Interaksi dapat berjalan dengan dua arah dan komunikatif apabila selama mengerjakan Kahoot *host* dapat memberi suasana yang kondusif serta dapat menjelaskan alasan jawaban yang benar pada *player* sehingga kegiatan kuis ini juga bisa dijadikan sebagai media tambahan pembelajaran utama. Aturan main yang disediakan oleh platform ini juga mudah dan dapat dengan cepat dimengerti bahkan oleh pemula. Hal ini juga terbukti oleh penelitian yang dilakukan oleh Lisnani dan Gunadi Emmanuel (2020) bahwa jangka waktu mahasiswa untuk menguasai aplikasi Kahoot sangat tidak lama dengan persentase 50%. Mahasiswa juga merasa termotivasi dengan adanya sistem poin dan peringkat yang disediakan oleh Kahoot. Beberapa diantara mereka dapat memberikan evaluasi terhadap diri mereka sendiri terkait hasil kuis yang didapatkan.

Menurut Zuhairini (Syaparuddin, S., Meldianus, M., dan Elihami, E., 2020), pembelajaran aktif dapat didefinisikan

sebagai proses belajar mengajar yang menggunakan berbagai metode berbeda yang berfokus kepada keaktifan peserta didik dan melibatkan berbagai potensi peserta, baik yang bersifat fisik maupun mental, emosional dan intelektual untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkaitan dengan wawasan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara optimal. Strategi pembelajaran aktif (*Active Learning Strategi*) adalah belajar dengan menggunakan otak, mempelajari gagasan, memecahkan berbagai masalah, dan menerapkan apa yang dipelajari. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, suportif dan secara pribadi menarik hati (Syaparuddin, S., Meldianus, M., dan Elihami, E., 2020). Jika berkaca pada kegiatan kuis yang telah usai, belajar dengan Kahoot membangkitkan rasa aktif mahasiswa dengan ikut serta memberi *feedback* dalam pembelajaran, tidak hanya menerima pengetahuan dari dosen secara satu arah tetapi juga melakukan aksi bersama dalam pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah kebutuhan *game* edukasi Kahoot meliputi sarana laptop, *handphone*, jaringan internet, materi dan soal latihan terminologi medis, serta mahasiswa memberikan respons penerimaan yang positif karena fiturnya yang menarik dan bervariasi, mudah dalam hal akses dan penggunaan, dapat mengulas materi dan menambah motivasi belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bicen, H., dan Kocakoyun, S. (2017). Determination of University Students' Most Preferred Mobile Application for Gamification. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 9(1), 18-23.
- Desyana, L, V. 2019. *Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Aturan Sinus Dan Cosinus*. Skripsi tidak diterbitkan.
- Ganthina. 2016. *Praktikum Spesialit dan Terminologi Kesehatan*. Jakarta Selatan: Nama penerbit tidak disebutkan.
- Hartanti, D. 2019. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*. Jurnal disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional PEP 2019 (Vol. 1, No. 1).
- Ikawati, F. R., Ansyori, A., & Priskusanti, R. D. (2021). Tinjauan literatur analisis faktor penyebab keterlambatan penyediaan rekam medis rumah sakit di Indonesia. *Jurnal Rekam Medis dan Informasi Kesehatan Indonesia*, 1(1), 30-38
- Ikawati, F. R., Rusdi, A. J. (2021). Evaluation analysis of using tracer on medical record storage. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(4), 9282-9288 DOI: <https://doi.org/10.33258/birci.v4i4.2940>
- Irwan, I., dan Walidi, A. 2019. Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126-140.
- Kemenkes, B. 2018. *Panduan Penelitian dan Pelaporan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
- Lisnani, L., dan Emmanuel, G. 2020. Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 4(2), 155-167.
- Muhammad, D. A. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pada Kompetensi Dasar Merencanakan Kebutuhan Dan Spesifikasi Terhadap Minat Siswa Pada Kelas X TKJDI SMK Negeri 7 Pontianak*. Disertasi tidak diterbitkan.
- Ningrum, G. D. K. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22-27.
- Pesiwarissa, M. V. 2016. *Pengalaman Perawat dalam Memberikan Komunikasi Teraupetik pada Keluarga Pasien di Ruang Rawat Inap Penyakit Dalam RSUD Dr. M. Haulussy Ambon*. Skripsi tidak diterbitkan.
- Putri, A. R., dan Muzakki, M. A. 2019. *Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus (pp.1-7).

- Simatupang, E., dan Yuhertiana, I. 2021. Merdeka Belajar Kampus Merdeka Terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran Pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Ekonomi*, 2(2), 30-38.
- Suharto, M. F. 2021. *Hubungan Pengetahuan Koder Tentang Terminologi Medis Dengan Keakuratan Kode Diagnosis Penyakit*. Karya Tulis Ilmiah tidak diterbitkan.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., dan Elihami, E. 2020. Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKN Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Triwibowo, B. A. 2016. Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Unity 3D Berdisiplin Bersepeda di Jalan Raya pada Anak Usia 8-11 Tahun. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(7), 226-232.
- Widyartono, D. 2019. *Menulis Karya Ilmiah*. Malang: CV Ampuh Multi Rejeki.