

Deployment of Kahoot Media in Indonesian Language Learning Article Material at SMPN 2 Solokan Jeruk

Pemanfaatan Media Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Artikel di SMPN 2 Solokan Jeruk

Nandini Prameswari^{1*}, Rachel Khurul Aini Yahya², Rian Maulana Yusuf³, Salsabila Muthmainah⁴, Yeti Heryati⁵

¹UIN Sunan Gunung Djati Bandung; e-mail: nandiniprameswari02@gmail.com

²UIN Sunan Gunung Djati Bandung; e-mail: rachelkhay09@gmail.com

³UIN Sunan Gunung Djati Bandung; e-mail: rianbarupulang@gmail.com

⁴UIN Sunan Gunung Djati Bandung; e-mail: salsabilamutmainah09@gmail.com

⁵UIN Sunan Gunung Djati Bandung; e-mail: yeti.heryati@uinsgd.ac.id

*Correspondence

Received: 30-11-2023; Accepted: 02-12-2023; Published: 06-12-2023

Abstract: *This article aims to analyze the use of the Kahoot application in Indonesian learning in the article material at SMPN 2 Solokan Jeruk. This study uses a descriptive method with a qualitative approach, where data is collected through interviews with relevant teachers. This approach allows researchers to gain in-depth insights into teachers' experiences and views on the application of the Kahoot application in the learning process. The results of the study show that the use of the Kahoot application has a positive impact by creating an interactive and fun learning atmosphere. This application has not only succeeded in increasing students' interest in learning, but also serves as an effective evaluation tool to strengthen students' memory and understanding of the material being taught. Additionally, Kahoot assists teachers in identifying areas that need improvement through direct feedback from students. Thus, this application plays an important role in improving the quality of Indonesian learning at the junior high school level, especially in supporting more modern learning methods that are relevant to students' needs.*

Keywords: Kahoot, Indonesian Language Learning, Article Material, Interactivity.

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi artikel di SMPN 2 Solokan Jeruk. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, di mana data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru yang relevan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pengalaman dan pandangan guru tentang penerapan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memberikan dampak positif dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini tidak hanya berhasil meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang efektif untuk memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, Kahoot membantu guru dalam mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan melalui umpan balik langsung dari siswa. Dengan demikian, aplikasi ini memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, terutama dalam mendukung metode pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Keywords: Kahoot, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Materi artikel, Interaktivitas.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di era digital ini, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional seperti ceramah atau penggunaan buku teks semata.¹ Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik generasi digital. Salah satu inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah penggunaan aplikasi interaktif berbasis gamifikasi, seperti Kahoot!.

Kahoot! merupakan platform pembelajaran yang memungkinkan guru menciptakan kuis, diskusi, atau survei dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur interaktifnya, Kahoot! memberikan pengalaman belajar yang unik serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi. Dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia, aplikasi ini sangat potensial digunakan, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti artikel.

Materi artikel dalam Bahasa Indonesia melibatkan pemahaman terhadap struktur, ciri-ciri, dan isi teks yang sering kali dirasa monoton oleh siswa jika disampaikan melalui metode tradisional. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot! dapat menjadi alternatif untuk membantu guru mengemas pembelajaran dengan lebih menarik. Melalui kuis interaktif yang dirancang menggunakan Kahoot!, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam memahami materi, mengerjakan latihan soal, serta mengevaluasi pemahaman mereka secara *real-time*.²

Meninjau kebutuhan di era digital akan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi menjadi semakin mendesak. Guru dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan ini agar proses belajar mengajar tetap relevan dengan karakteristik generasi digital. Materi artikel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali dianggap monoton oleh siswa, sehingga dapat menurunkan minat belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot!, yang menggabungkan aspek gamifikasi, diharapkan dapat memberikan solusi dalam menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penelitian ini penting untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital dengan menguji efektivitas media Kahoot! pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami materi artikel.³

Permasalahan yang terjadi dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi artikel, sering kali dipandang monoton oleh siswa karena penyampaiannya yang cenderung menggunakan metode tradisional.⁴ Hal ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap struktur, ciri-ciri, serta isi artikel. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Media Kahoot!, yang berbasis gamifikasi, menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian ini berupaya menjawab bagaimana implementasi Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi artikel di SMPN 2 Solokan Jeruk, sejauh mana media

¹ Hamidulloh Ibd, *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital* (CV. Pilar Nusantara, 2022).

² Ni Made Evi Kurnia Dewi, "Konsep Teologi Dalam Teks Jnana Siddhanta," *Jnanasiddhanta: Jurnal Teologi Hindu* 1, no. 2 (2020).

³ Fatma Yuniarti and Dian Rakhmawati, "Studi Kasus: Game Digital 'Kahoot' Dalam Pengajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 1, no. 1 (2021): 46–59.

⁴ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK* 3, no. 1 (2020): 35–44.

ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi artikel, serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi artikel di SMPN 2 Solokan Jeruk. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur, ciri-ciri, dan isi artikel.⁵ Lebih lanjut, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa, sehingga dapat memberikan rekomendasi praktis dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot! telah menjadi fokus berbagai penelitian sebelumnya dengan beragam pendekatan dan hasil. Secara umum, penelitian-penelitian ini dapat dikategorikan ke dalam tiga fokus utama.

Pertama, banyak penelitian menyoroti pengaruh Kahoot! terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Alfansyur dan Mariyani menemukan bahwa pemanfaatan media Kahoot! berbasis ICT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKN.⁶ Senada dengan itu, Hartanti menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! berbasis hypermedia memberikan respon positif dari siswa terhadap proses pembelajaran.⁷ Bunyamin, Juita, dan Syalsiah juga menekankan pentingnya variasi dalam kegiatan belajar-mengajar, di mana Kahoot! menjadi alternatif yang efektif.⁸ Penelitian lain oleh Sulistiyawati, Sholikhin, dan Murniasih memperkuat temuan tersebut dengan menyatakan bahwa Kahoot! mampu mendorong motivasi belajar melalui suasana kompetitif yang diciptakannya.⁹ Namun demikian, kekurangan yang muncul dalam kelompok studi ini adalah bahwa pengukuran motivasi umumnya hanya didasarkan pada angket persepsi siswa tanpa keterkaitan langsung dengan performa akademik objektif seperti hasil tes atau partisipasi diskusi.

Kedua, beberapa penelitian lebih berfokus pada efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Andari menemukan bahwa mahasiswa yang menggunakan Kahoot! dalam proses pembelajaran memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan mereka yang menggunakan metode konvensional.¹⁰ Irwan, Luthfi, dan Walid juga membuktikan efektivitas Kahoot! sebagai media daring dalam meningkatkan capaian belajar.¹¹ Selain itu, Putra dan Afrilia melalui systematic literature review menyimpulkan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap hasil akademik siswa.¹² Kendati demikian, sebagian besar penelitian ini hanya mengukur hasil belajar dalam jangka pendek dan belum banyak yang mengevaluasi dampak penggunaan Kahoot! terhadap retensi jangka panjang atau pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

⁵ Nurul Fazriyah et al., "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): 139–47.

⁶ Andarusni Alfansyur and Mariyani Mariyani, "Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Bhineka Tunggal Ika* 6, no. 2 (2019): 208–16.

⁷ Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia," 2019.

⁸ Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran," *Gunahumas* 3, no. 1 (2020): 43–50.

⁹ Wiwik Sulistiyawati Sulistiyawati et al., "Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika," *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya* 15, no. 1 (2021): 56–57.

¹⁰ Alfansyur and Mariyani, "Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

¹¹ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walid, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104.

¹² Afriadi Putra and Muhammad Yasir, "Kajian Al-Qur'an Di Indonesia: Dari Studi Teks Ke Living Qur'an," *Majalah Ilmu Pengetahuan Dan Pemikiran Keagamaan Tajdid* 21, no. 2 (2018): 13–22.

Ketiga, ada pula penelitian yang mengkaji persepsi siswa terhadap pemanfaatan Kahoot! dalam konteks mata pelajaran tertentu. Perdana, Saragi, dan Aribowo meneliti persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,¹³ sedangkan Nasution mengkaji penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar pada era Revolusi Industri 4.0.¹⁴ Sementara itu, Busiri mengeksplorasi bagaimana Kahoot! digunakan dalam meningkatkan keterampilan mendengarkan bahasa Arab.¹⁵ Meskipun memperlihatkan penerimaan positif, penelitian-penelitian ini cenderung berfokus pada pengalaman subjektif siswa dan belum banyak membahas integrasi strategis fitur-fitur Kahoot! (seperti jumble, survey, dan diskusi) dalam rancangan pembelajaran berbasis teori instruksional.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian tersebut, dapat diidentifikasi beberapa celah yang belum banyak dieksplorasi. Pertama, belum banyak penelitian yang menghubungkan penggunaan Kahoot! dengan indikator performa akademik jangka panjang seperti retensi konsep atau keterampilan berpikir kritis. Kedua, pemanfaatan fitur-fitur Kahoot! secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran spesifik, terutama dalam bidang sains seperti fisika, masih sangat terbatas. Ketiga, integrasi media Kahoot! dalam kerangka desain pembelajaran berbasis teori belajar yang kuat seperti konstruktivisme atau kognitivisme belum banyak dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengeksplorasi pemanfaatan Kahoot! secara lebih strategis dalam pembelajaran fisika.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam konteks penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti artikel. Meskipun Kahoot! telah banyak digunakan dalam pembelajaran, kajian khusus mengenai penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas, terutama di tingkat SMP. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga mengeksplorasi dampaknya terhadap motivasi belajar dan keterampilan pemahaman artikel siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam inovasi metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

B. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Pendekatan ini digunakan untuk memahami pengalaman dan persepsi guru dalam memanfaatkan aplikasi Kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi artikel. Fokus dari pendekatan ini adalah menggali pengalaman partisipan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan guru Bahasa Indonesia di SMPN 2 Solokan Jeruk yang telah menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran. Informasi ini bertujuan untuk menggali pengalaman langsung guru mengenai implementasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran, khususnya pada materi artikel. Selain itu, data sekunder dikumpulkan dari berbagai publikasi terkait, seperti jurnal ilmiah, buku, dan literatur lainnya, yang relevan

¹³ Indra Perdana, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo, "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Kwangsan* 8, no. 2 (2020): 332460.

¹⁴ Widi Harawi Rizqi Nasution, "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0," 2019.

¹⁵ Achmad Busiri, "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang," *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 225–40.

dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Data sekunder ini memberikan landasan teori yang kuat untuk mendukung analisis hasil penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung proses pembelajaran menggunakan Kahoot, sehingga peneliti dapat memahami bagaimana aplikasi ini diterapkan di kelas dan diterima oleh siswa. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia untuk memperoleh informasi terperinci mengenai pengalaman, tantangan, serta efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran materi artikel. Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan teoritis dari jurnal, buku, dan dokumen lain yang relevan. Teknik ini bertujuan untuk memberikan konteks teoritis yang mendukung hasil analisis dan interpretasi data.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yang melibatkan identifikasi tema-tema kunci dari hasil wawancara, observasi, dan studi kepustakaan.¹⁶ Proses ini mencakup transkripsi data, pengkodean, pengelompokan tema, serta interpretasi untuk menyajikan temuan yang menggambarkan pengalaman guru dan efektivitas Kahoot dalam pembelajaran. Pendekatan fenomenologis memungkinkan data dipahami secara mendalam berdasarkan konteksnya, sehingga memberikan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

C. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data

Metode Pembelajaran

Belajar menurut Burton dalam bukunya *Doing Your Education Research Project*, adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan antara individu dengan lingkungannya.¹⁷ Sedangkan H.C. Witherington dalam buku *Readability of Textbooks in Educational Psychology* mengemukakan belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.¹⁸ Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁹

Reber (1988) dalam buku psikologi pendidikan (2007:72) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian, pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.²⁰ Menurut Cronbach belajar merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami sesuatu yaitu mempergunakan panca indera.²¹ Menurut Gagne belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan, belajar merupakan peristiwa yang terjadi dalam kondisi-kondisi tertentu yang dapat diamati, diubah dan di

¹⁶ Yuli Asmi Rozali, "Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik," in *Forum Ilmiah*, vol. 19, 2022, 68.

¹⁷ Neil Burton, Mark Brundrett, and Marion Jones, *Doing Your Education Research Project* (Sage, 2014).

¹⁸ H Carl Witherington, "Readability of Textbooks in Educational Psychology," *The Journal of Educational Research* 46, no. 3 (1952): 227–30.

¹⁹ Rifqi Festiawan, "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran" (Universitas Jenderal Soedirman, 2020).

²⁰ Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007).

²¹ Lee J Cronbach, "Coefficient Alpha and the Internal Structure of Tests," *Psychometrika* 16, no. 3 (1951): 297–334.

kontrol.²² Menurut Festiawan belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi seperti persepsi, emosi, proses berpikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi.²³

Gagne (1988) lebih memperjelas makna yang terkandung dalam pembelajaran: *instruction as a set of external events design to support the several processes of learning, which are internal*.²⁴ Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Sementara itu, Smaldino (2008) menyatakan bahwa “*instruction refers to any effort to stimulate learning by the deliberate arrangement of experiences to help learners achieve a desirable change in capability*”.²⁵ Pembelajaran berkaitan dengan usaha merangsang terjadinya belajar dengan secara sengaja menyusun pengalaman-pengalaman yang dapat membantu peserta didik mencapai suatu perubahan kemampuan yang diharapkan.

Merujuk pada definisi terminologis, pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Pembelajaran juga dipandang sebagai proses komunikasi. Proses komunikasi merupakan proses penyampaian informasi dari sumber kepada penerima melalui saluran tertentu, dengan tujuan tertentu pula. Komunikasi terjadi tergantung konteks, dalam hal ini adalah lingkungan di mana komunikasi itu terjadi. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan murid, maupun peserta didik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional di sini adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.²⁶

Biggs membagi konsep pembelajaran menjadi tiga pengertian, yaitu:²⁷

1. Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif. secara kuantitatif, pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid. dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikan kepada siswa dengan sebaik-baiknya.
2. Pembelajaran dalam pengertian institusional. secara institusional pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasi berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.
3. Pembelajaran dalam pengertian kualitatif. Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini, peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

²² Robert M Gagne, “Mastery Learning and Instructional Design,” *Performance Improvement Quarterly* 1, no. 1 (1988): 7–18.

²³ Festiawan, “Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran.”

²⁴ Gagne, “Mastery Learning and Instructional Design.”

²⁵ Sharon E Smaldino et al., “Instructional Technology and Media for Learning,” 2008.

²⁶ Aisyah Fitria Manurung, Asrin Asrin, and Ilham Syahrul Jiwandono, “Kemitraan Guru Dan Orang Tua Dalam Menciptakan Budaya Literasi Pada Kegiatan Pembelajaran Siswa Kelas V SDN 11 Sumbawa Besar,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3b (2022): 1512–17.

²⁷ Askhabul Kirom, “Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural,” *Jurnal Al-Murabbi* 3, no. 1 (2017): 69–80.

Metodologi pembelajaran adalah ilmu yang membahas tentang cara-cara atau metode yang digunakan oleh guru dalam membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²⁸ Menurut Widiyanto dan Wahyuni metodologi pembelajaran adalah pendekatan yang sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik.²⁹ Sedangkan menurut Kusumawati dan Maruti (2019) metodologi pembelajaran adalah seni dan ilmu untuk mengajarkan sesuatu kepada orang lain dengan memperhatikan berbagai factor, seperti karakteristik peserta didik, materi pelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai.³⁰

Merujuk pada Wagner (1994) interaktivitas adalah timbal balik yang terjadi antara dua pihak atau lebih dalam suatu komunikasi untuk mencapai tujuan tertentu, di mana setiap pihak memiliki peran aktif dalam proses tersebut.³¹ Mc. Millan dan Hwang (2002) interaktivitas adalah tingkat control yang diberikan kepada pengguna dalam proses komunikasi, termasuk dalam pengambilan keputusan, pemberian umpan balik, dan kemampuan untuk mengarahkan jalannya komunikasi.³² Menurut Steuer (1992) interaktivitas adalah tingkat di mana pengguna dapat memodifikasi bentuk dan isi lingkungan mediasi secara real-time, menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan personal.³³

Sedangkan menurut Rafaeli (1998) interaktivitas adalah proses komunikasi yang melibatkan responsivitas timbal balik, di mana komunikasi tersebut terjadi secara dua arah dan memungkinkan partisipasi aktif dari semua pihak.³⁴ Laurel (1993) menyebutkan interaktivitas adalah kemampuan system komunikasi untuk memberikan respons secara langsung kepada pengguna, yang memungkinkan terjadinya pengalaman dinamis dan personal.³⁵ Kioussis (2002) interaktivitas adalah persepsi subjektif dari pengguna terhadap kemampuan system komunikasi untuk mengatur informasi, menciptakan dialog, dan menyediakan control dalam pengalaman komunikasi.³⁶

Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen-elemen desain permainan dalam konteks non-permainan. Elemen-elemen tersebut dapat berupa poin, lencana, papan peringkat, atau mekanisme permainan lainnya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan individu dalam suatu aktivitas.³⁷ Menurut Werbach dan Hunter (2012) gamifikasi adalah penerapan logika dan elemen permainan dalam aktivitas yang tidak berkaitan langsung dengan permainan

²⁸ Aidil Saputra, "Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP," *Jurnal Genta Mulia* 13, no. 2 (2022).

²⁹ I Putu Widiyanto and Endah Tri Wahyuni, "Implementasi Perencanaan Pembelajaran," *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen* 4, no. 2 (2020): 16–35.

³⁰ Naniek Kusumawati and Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar* (CV. Ae media grafika, 2019).

³¹ Ellen D Wagner, "In Support of a Functional Definition of Interaction," *American Journal of Distance Education* 8, no. 2 (1994): 6–29.

³² Sally J McMillan and Jang-Sun Hwang, "Measures of Perceived Interactivity: An Exploration of the Role of Direction of Communication, User Control, and Time in Shaping Perceptions of Interactivity," *Journal of Advertising* 31, no. 3 (2002): 29–42.

³³ Heiko Steuer, "Interpretationsmöglichkeiten Archäologischer Quellen Zum Gefolgschaftsproblem," 1992.

³⁴ Anat Rafaeli and Amalya L Oliver, "Employment Ads: A Configurational Research Agenda," *Journal of Management Inquiry* 7, no. 4 (1998): 342–58.

³⁵ Thomas A Buchanan et al., "Angiotensin II Increases Glucose Utilization during Acute Hyperinsulinemia via a Hemodynamic Mechanism," *The Journal of Clinical Investigation* 92, no. 2 (1993): 720–26.

³⁶ Spiro Kioussis, "Interactivity: A Concept Explication," *New Media & Society* 4, no. 3 (2002): 355–83.

³⁷ Gabe Zichermann, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (O'Reilly & Associates Inc, 2011).

untuk mendorong keterlibatan, menyelesaikan masalah, dan meningkatkan pengalaman pengguna.³⁸ Menurut Habebci dan Alan (2021) gamifikasi adalah proses yang menciptakan pengalaman seperti permainan dalam layanan dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan yang dirancang untuk meningkatkan nilai bagi pengguna akhir.

Sementara itu Kapp (2012) gamifikasi adalah penggunaan mekanika permainan, estetika, dan pemikiran permainan untuk melibatkan orang-orang, memotivasi tindakan, meningkatkan pembelajaran, dan menyelesaikan masalah.³⁹ Di lain sisi, Burke (2014) berpendapat bahwa gamifikasi adalah pendekatan yang menggunakan mekanisme permainan untuk memotivasi orang agar mencapai tujuan tertentu, baik dalam konteks bisnis, pendidikan, maupun pengembangan diri.⁴⁰ Terakhir Alf Inge Wang (2019) mendefinisikan kahoot sebagai sebuah *game-based student response system* (system respon siswa berbasis permainan) yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar melalui keterlibatan aktif, interaksi sosial, dan suasana kompetitif yang sehat.⁴¹ Kahoot dirancang untuk digunakan dalam pengaturan pembelajaran formal maupun informal, baik di kelas offline atau secara daring.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Platform ini sering digunakan dalam pendidikan formal maupun informal untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui kuis, survey, atau diskusi berbasis permainan.

Kahoot menurut beberapa ahli:

1. Pathak dan Aggrawal (2021), kahoot adalah contoh aplikasi gamifikasi dalam pendidikan, yang memanfaatkan prinsip-prinsip permainan seperti kompetisi, penghargaan, dan interaksi sosial untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Wang (2019), kahoot adalah alat digital interaktif yang mendukung pembelajaran kolaboratif melalui pendekatan berbasis kuis. Kahoot dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif, di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif melalui perangkat mereka.
3. Kumar (2022) mendefinisikan kahoot sebagai alat pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk mengubah aktivitas pembelajaran menjadi pengalaman yang dinamis dan berpusat pada peserta didik.
4. Astuti *et al.*, (2021) kahoot dipandang sebagai media pengajaran inovatif yang mempromosikan pembelajaran berbasis tim dan kompetisi sehat. Mereka mencatat bahwa kahoot memungkinkan guru untuk menilai pemahaman siswa secara real-time sambil menjaga suasana belajar yang menyenangkan.

Kahoot adalah alat pendidikan berbasis teknologi yang menggunakan pendekatan permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti skor, tantangan waktu, dan hadiah virtual, kahoot memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi semua peserta didik.

³⁸ Kevin Werbach and Dan Hunter, *For the Win*, vol. 51 (Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012).

³⁹ Karl M Kapp, "What Is Gamification," in *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, 2012, 1–23.

⁴⁰ Peter Burke, *The Italian Renaissance: Culture and Society in Italy* (Princeton University Press, 2014).

⁴¹ Alf Inge Wang, "Jumble vs. Quiz-Evaluation of Two Different Types of Games in Kahoot," in *Proceedings of the 13th European Conference on Games Based Learning, Academic Conferences International* (Odense, Denmark, 2019).

Pelajaran bahasa Indonesia disekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia baik itu di SD, SMP atau SMA diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan .

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk membimbing perkembangan bahasa peserta didik secara berkelanjutan melalui proses menyimak, memirsa, berbicara, membaca dan menulis. Menurut Hartati (2021) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Siswa dapat menghargai dan mengembangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan nasional dan bahasa Negara.
2. Siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, fungsi serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan.
3. Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan social.
4. Siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis) .
5. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia kemampuan berbahasa khususnya kemampuan dalam bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuhkembangkan cara berpikir logis, sistematis dan kritis.⁴²

Analisis Data

Pemanfaatan Platform Kahoot

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi Kahoot terbukti sangat efektif dalam proses pembelajaran di SMPN 2 Solokan Jeruk. Kahoot adalah aplikasi kuis interaktif yang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Efektivitas Kahoot dalam pembelajaran terlihat dari proses implementasinya yang sederhana namun mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Guru terlebih dahulu membuat akun Kahoot dan merancang kuis dengan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Kode Kahoot kemudian dibagikan kepada siswa, yang mengakses kuis tersebut melalui perangkat masing-masing. Setelah menjawab kuis, siswa dapat melihat skor dan peringkat mereka, yang menjadi dorongan positif untuk belajar lebih baik.

Proses ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga menciptakan suasana kompetisi yang sehat di antara siswa. Skor dan peringkat yang ditampilkan pada akhir kuis memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat memahami sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Hal ini membantu siswa mengidentifikasi kelemahan mereka dan termotivasi untuk memperbaikinya. Selain itu, Kahoot memanfaatkan elemen gamifikasi yang relevan dengan karakteristik generasi digital, sehingga siswa merasa lebih antusias untuk belajar.

⁴² Indah Permata et al., "Pelatihan Adat Melayu Kearifan Lokal Pakaian Adat Daerah Musi Banyuasin Mengandung Nilai Sejarah Peninggalan Pangeran," *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 39–44.



Gambar 1. Dokumentasi Pasca Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMPN 2 Solokan Jeruk

Melalui wawancara dengan Ibu Nadya, guru Bahasa Indonesia di SMPN 2 Solokan Jeruk, terungkap bahwa penggunaan Kahoot pada materi artikel memberikan manfaat yang signifikan. Menurut Ibu Nadya, aplikasi Kahoot sangat membantu dalam mengukur kemampuan siswa, khususnya pada pemahaman struktur, ciri-ciri, dan isi artikel. Kuis interaktif ini tidak hanya mempermudah evaluasi hasil belajar siswa tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Melalui Kahoot, Ibu Nadya dapat dengan mudah mengevaluasi hasil menyimak siswa setelah menyampaikan materi⁴³.

Lebih jauh lagi, Kahoot memberikan peluang untuk mengintegrasikan evaluasi pembelajaran dengan teknologi secara real-time. Dengan fitur yang ada, guru dapat menganalisis hasil kuis untuk memahami pola kesalahan yang sering dilakukan siswa. Data ini kemudian dapat digunakan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang. Selain itu, Kahoot juga memungkinkan kolaborasi di antara siswa, baik melalui diskusi setelah kuis maupun melalui kerja kelompok dalam menjawab pertanyaan.

Peningkatan Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memiliki kontribusi besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, Kahoot dinilai lebih menarik karena menghadirkan elemen gamifikasi yang membuat siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, efektivitas Kahoot dalam meningkatkan daya belajar siswa tetap memerlukan dukungan dari metode pembelajaran lainnya, seperti metode ceramah atau *Project-Based Learning* (PBL), untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Hal ini menegaskan bahwa Kahoot lebih efektif digunakan sebagai pelengkap metode pembelajaran utama, terutama pada materi yang membutuhkan analisis mendalam seperti artikel.

Diskusi mengenai efektivitas, platform Kahoot mampu meningkatkan pemahaman siswa hingga 80%, dengan 20% sisanya tetap membutuhkan penjelasan tambahan dari guru melalui metode ceramah. Salah satu kendala yang diidentifikasi adalah durasi waktu yang terbatas selama kuis berlangsung. Beberapa siswa merasa bahwa waktu yang diberikan untuk menjawab pertanyaan terlalu singkat, sehingga mengurangi peluang mereka untuk benar-benar

⁴³ Nadya, "Wawancara Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia."

memahami soal sebelum memberikan jawaban. Namun, fitur pemberian penghargaan berupa skor atau peringkat untuk siswa yang menyelesaikan kuis dengan benar dan cepat menjadi motivasi yang kuat. Elemen kompetisi ini mendorong siswa untuk belajar dengan lebih giat dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan minat, elemen kompetisi dalam Kahoot juga memiliki dampak positif terhadap daya ingat siswa. Siswa cenderung lebih mudah mengingat materi yang telah mereka pelajari melalui kuis interaktif ini dibandingkan dengan metode tradisional seperti ulangan berbasis kertas. Namun, efektivitas ini tetap bergantung pada karakteristik masing-masing siswa, karena setiap individu memiliki kemampuan kognitif dan daya ingat yang berbeda. Guru juga merasakan manfaat besar dari fitur-fitur Kahoot, khususnya dalam proses evaluasi. Kahoot memungkinkan evaluasi pembelajaran dilakukan secara real-time dengan suasana yang menyenangkan dan jauh dari kesan monoton.



Gambar 2. Dokumentasi Pasca Observasi di ruang kelas SMPN 2 Solokan Jeruk

Siswa juga melaporkan bahwa penggunaan Kahoot membuat mereka lebih mudah memahami materi artikel. Fitur yang menunjukkan jawaban benar dan salah setelah setiap pertanyaan memberikan umpan balik yang berguna, sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan mereka dan memahami konsep dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berperan dalam memotivasi siswa, tetapi juga membantu mereka untuk lebih fokus pada pemahaman materi. Dengan demikian, Kahoot telah terbukti sebagai alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Untuk meningkatkan efektivitasnya lebih lanjut, perlu adanya pengaturan durasi waktu yang lebih fleksibel sesuai dengan kompleksitas pertanyaan serta integrasi Kahoot dengan strategi pembelajaran lainnya. Dengan pendekatan yang terintegrasi, Kahoot dapat berfungsi optimal sebagai pendukung utama dalam meningkatkan minat belajar sekaligus pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

D. Diskusi

Penelitian ini menganalisis pemanfaatan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi artikel di SMPN 2 Solokan Jeruk. Temuan utama menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan minat

dan keterlibatan siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur, ciri-ciri, dan isi artikel. Aplikasi ini juga terbukti efektif sebagai alat evaluasi berbasis teknologi yang mampu memberikan umpan balik real-time kepada guru dan siswa. Penerapan Kahoot! mendorong suasana kompetitif yang sehat dan membantu guru dalam menganalisis kelemahan pemahaman siswa untuk penyempurnaan pembelajaran.

Efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dapat dijelaskan melalui prinsip gamifikasi yang diadopsi platform ini. Elemen kompetisi, skor, dan umpan balik instan menjadi faktor utama yang meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. Generasi digital yang terbiasa dengan interaktivitas dan kecepatan dalam mengakses informasi merasa lebih termotivasi ketika dihadapkan dengan model pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot!. Selain itu, keterlibatan aktif yang dihasilkan dari penggunaan Kahoot! mendukung proses pembelajaran yang berbasis pengalaman (*experiential learning*), sehingga memperkuat daya ingat dan retensi materi siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Alfansyur dan Mariyani yang membuktikan bahwa penggunaan Kahoot! berbasis ICT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.⁴⁴ Hasil ini juga mendukung studi Hartanti yang menekankan bahwa Kahoot! mampu menciptakan suasana pembelajaran hypermedia yang responsif dan menarik.⁴⁵ Temuan serupa disampaikan oleh Bunyamin, Juita, dan Syalsiah, yang menggarisbawahi pentingnya variasi media pembelajaran untuk mempertahankan keterlibatan siswa.⁴⁶

Namun, penelitian ini menawarkan kontribusi baru (*novelty*) dengan fokus khusus pada materi artikel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Sementara sebagian besar studi terdahulu meneliti penerapan Kahoot! dalam pembelajaran matematika, IPA, atau bahasa asing, penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot! juga sangat efektif digunakan dalam pembelajaran literasi berbasis teks. Selain itu, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya mengombinasikan Kahoot! dengan metode pembelajaran tradisional untuk mengatasi keterbatasan durasi kuis dan kompleksitas materi.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan kontribusi besar terhadap pergeseran paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered. Kahoot! menjadi medium yang menjembatani kebutuhan siswa generasi digital dengan tuntutan kurikulum akademik. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran berbasis interaktivitas tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa, tetapi juga berpotensi memperdalam pemahaman konsep melalui keterlibatan aktif. Secara lebih luas, penelitian ini berimplikasi pada pentingnya inovasi dalam desain instruksional, khususnya dalam mengajar materi yang selama ini dianggap monoton seperti artikel. Kehadiran Kahoot! memungkinkan transformasi pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan relevan dengan ekosistem digital siswa saat ini.

Hasil penelitian memperlihatkan fungsi positif dari penggunaan Kahoot!, yakni meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Namun, terdapat pula disfungsi potensial, seperti kecenderungan siswa untuk terlalu fokus pada kompetisi tanpa benar-benar mendalami materi. Selain itu, adanya keterbatasan waktu dalam pengerjaan kuis dapat menghambat pemahaman konsep-konsep kompleks yang membutuhkan refleksi lebih dalam. Guru perlu mengantisipasi kemungkinan ini dengan mengatur durasi kuis

⁴⁴ Alfansyur and Mariyani, "Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

⁴⁵ Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia."

⁴⁶ Bunyamin, Juita, and Syalsiah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran."

lebih fleksibel dan melengkapi penggunaan Kahoot! dengan metode diskusi atau refleksi pascakuis untuk memperdalam pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa langkah strategis yang dapat diambil untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi artikel. Pertama, penting untuk menerapkan pendekatan integrasi hybrid dalam proses pembelajaran. Kahoot! tidak seharusnya berdiri sendiri sebagai metode utama, melainkan perlu dipadukan dengan metode lain seperti ceramah, diskusi, atau project-based learning. Integrasi ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menggabungkan keunggulan gamifikasi dan pendekatan pembelajaran tradisional yang mendalam.

Selanjutnya, perlu dilakukan penyesuaian waktu dalam pelaksanaan kuis Kahoot!. Durasi pengerjaan sebaiknya disesuaikan dengan tingkat kesulitan materi agar siswa memiliki ruang berpikir yang cukup sebelum menjawab. Penyesuaian ini penting agar siswa tidak hanya terpacu pada kecepatan menjawab, tetapi juga mampu memahami dan menganalisis pertanyaan secara lebih matang.

Selain itu, guru didorong untuk mengembangkan materi kuis yang interaktif. Soal-soal yang dikembangkan hendaknya tidak hanya menguji hafalan, melainkan juga kemampuan analitis siswa, khususnya dalam memahami struktur, ciri-ciri, dan isi artikel. Dengan demikian, Kahoot! tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga instrumen evaluasi akademik yang efektif.

Agar penggunaan Kahoot! lebih optimal, sekolah perlu menyelenggarakan program pelatihan untuk guru. Melalui pelatihan ini, guru dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang soal, mengelola kuis, serta mengintegrasikan Kahoot! ke dalam desain pembelajaran yang lebih strategis. Pemahaman guru terhadap prinsip-prinsip gamifikasi yang efektif akan memperbesar potensi aplikasi ini dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Terakhir, evaluasi berkelanjutan perlu dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran. Evaluasi ini meliputi analisis terhadap hasil belajar siswa, tingkat keterlibatan siswa, serta refleksi terhadap kekuatan dan kelemahan penerapan Kahoot! di kelas. Dengan adanya evaluasi yang sistematis, strategi penggunaan Kahoot! dapat terus diperbarui dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan zaman.

E. Penutup

Pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi artikel di SMPN 2 Solokan Jeruk diimplementasikan melalui langkah-langkah yang meliputi pembuatan kuis oleh guru, pembagian kode akses kepada siswa, dan pelaksanaan kuis secara interaktif melalui perangkat siswa masing-masing. Proses ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dan memantau hasil secara real-time. Guru merasa terbantu dengan fitur-fitur Kahoot yang memungkinkan evaluasi pembelajaran dilakukan secara efisien dan menarik.

Penggunaan Kahoot terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur, ciri-ciri, dan isi artikel hingga 80%. Namun, efektivitas ini membutuhkan dukungan dari metode pembelajaran lain, seperti ceramah atau diskusi mendalam, untuk mengatasi keterbatasan waktu dalam menjawab kuis dan memberikan penjelasan lebih terperinci mengenai konsep-konsep yang kompleks. Dengan demikian, Kahoot berfungsi sebagai pelengkap yang memperkaya proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi artikel.

Kahoot memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Elemen gamifikasi, seperti skor dan peringkat, menciptakan suasana kompetisi yang sehat, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi dan berpartisipasi aktif. Reward berupa peringkat dan pengakuan setelah kuis mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Namun, efektivitas ini dapat bervariasi tergantung pada karakteristik individu siswa, terutama kemampuan berpikir cepat dan daya ingat mereka. Secara keseluruhan, integrasi teknologi seperti Kahoot terbukti penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

F. Daftar Pustaka

- Alfansyur, Andarusni, and Mariyani Mariyani. "Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Bhineka Tunggal Ika* 6, no. 2 (2019): 208–16.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK* 3, no. 1 (2020): 35–44.
- Buchanan, Thomas A, Hemant Thawani, Wagdy Kades, J Gregory Modrall, Fred A Weaver, Constance Laurel, Roberta Poppiti, Anny Xiang, and Willa Hsueh. "Angiotensin II Increases Glucose Utilization during Acute Hyperinsulinemia via a Hemodynamic Mechanism." *The Journal of Clinical Investigation* 92, no. 2 (1993): 720–26.
- Bunjamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Gunahumas* 3, no. 1 (2020): 43–50.
- Burke, Peter. *The Italian Renaissance: Culture and Society in Italy*. Princeton University Press, 2014.
- Burton, Neil, Mark Brundrett, and Marion Jones. *Doing Your Education Research Project*. Sage, 2014.
- Busiri, Achmad. "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 225–40.
- Cronbach, Lee J. "Coefficient Alpha and the Internal Structure of Tests." *Psychometrika* 16, no. 3 (1951): 297–334.
- Dewi, Ni Made Evi Kurnia. "Konsep Teologi Dalam Teks Jnana Siddhanta." *Jnanasiddhanta: Jurnal Teologi Hindu* 1, no. 2 (2020).
- Fazriyah, Nurul, Aas Saraswati, Jaka Permana, and Rina Indriani. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): 139–47.
- Festiawan, Rifqi. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran." Universitas Jenderal Soedirman, 2020.
- Gagne, Robert M. "Mastery Learning and Instructional Design." *Performance Improvement Quarterly* 1, no. 1 (1988): 7–18.
- Hartanti, Dwi. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia," 2019.
- Ibda, Hamidulloh. *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital*. CV. Pilar Nusantara, 2022.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104.
- Kapp, Karl M. "What Is Gamification." In *The Gamification of Learning and Instruction*:

- Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, 1–23, 2012.
- Kiousis, Spiro. “Interactivity: A Concept Explication.” *New Media & Society* 4, no. 3 (2002): 355–83.
- Kirom, Askhabul. “Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural.” *Jurnal Al-Murabbi* 3, no. 1 (2017): 69–80.
- Kusumawati, Naniek, and Endang Sri Maruti. *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. CV. Ae media grafika, 2019.
- Manurung, Aisyah Fitria, Asrin Asrin, and Ilham Syahrul Jiwandono. “Kemitraan Guru Dan Orang Tua Dalam Menciptakan Budaya Literasi Pada Kegiatan Pembelajaran Siswa Kelas V SDN 11 Sumbawa Besar.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3b (2022): 1512–17.
- McMillan, Sally J, and Jang-Sun Hwang. “Measures of Perceived Interactivity: An Exploration of the Role of Direction of Communication, User Control, and Time in Shaping Perceptions of Interactivity.” *Journal of Advertising* 31, no. 3 (2002): 29–42.
- Nasution, Widi Harawi Rizqi. “Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0,” 2019.
- Perdana, Indra, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo. “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Kwangsan* 8, no. 2 (2020): 332460.
- Permata, Indah, Lesi Hartati, Lilis Puspitawati, Rilla Gantino, and Meifida Ilyas. “Pelatihan Adat Melayu Kearifan Lokal Pakaian Adat Daerah Musi Banyuasin Mengandung Nilai Sejarah Peninggalan Pangeran.” *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 39–44.
- Putra, Afriadi, and Muhammad Yasir. “Kajian Al-Qur’an Di Indonesia: Dari Studi Teks Ke Living Qur’an.” *Majalah Ilmu Pengetahuan Dan Pemikiran Keagamaan Tajdid* 21, no. 2 (2018): 13–22.
- Rafaeli, Anat, and Amalya L Oliver. “Employment Ads: A Configurational Research Agenda.” *Journal of Management Inquiry* 7, no. 4 (1998): 342–58.
- Rozali, Yuli Asmi. “Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik.” In *Forum Ilmiah*, 19:68, 2022.
- Sabri, Alisuf. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007.
- Saputra, Aidil. “Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP.” *Jurnal Genta Mulia* 13, no. 2 (2022).
- Smaldino, Sharon E, Deborah L Lowther, James D Russell, and Clif Mims. “Instructional Technology and Media for Learning,” 2008.
- Steuer, Heiko. “Interpretationsmöglichkeiten Archaischer Quellen Zum Gefolgschaftsproblem,” 1992.
- Sulistiyawati, Wiwik Sulistiyawati, Rijalush Sholikhin Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, and Tomi Listiawan Listiawan. “Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika.” *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya* 15, no. 1 (2021): 56–57.
- Wagner, Ellen D. “In Support of a Functional Definition of Interaction.” *American Journal of Distance Education* 8, no. 2 (1994): 6–29.
- Wang, Alf Inge. “Jumble vs. Quiz-Evaluation of Two Different Types of Games in Kahoot.” In *Proceedings of the 13th European Conference on Games Based Learning, Academic Conferences International*. Odense, Denmark, 2019.
- Werbach, Kevin, and Dan Hunter. *For the Win*. Vol. 51. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

- Widiyanto, I Putu, and Endah Tri Wahyuni. "Implementasi Perencanaan Pembelajaran." *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen* 4, no. 2 (2020): 16–35.
- Witherington, H Carl. "Readability of Textbooks in Educational Psychology." *The Journal of Educational Research* 46, no. 3 (1952): 227–30.
- Yuniarti, Fatma, and Dian Rakhmawati. "Studi Kasus: Game Digital 'Kahoot' Dalam Pengajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 1, no. 1 (2021): 46–59.
- Zichermann, Gabe. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly & Associates Inc, 2011.