

ANALISIS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS APLIKASI KAHOOT DI SMP PANCA BUDI MEDAN

Enjelina Br Purba¹, Pingki Sari Malem Barus², Annisa³, Ramadhan Saleh Lubis⁴

Universitas Prima Indonesia¹, Universitas Prima Indonesia², Universitas Prima
Indonesia³, Universitas Negeri Medan⁴

Pos-el: enjelinaborupurba16@gmail.com¹, pingkisarimbarus2001@gmail.com²,
annisa@unprimedan.ac.id³, ramadhansaleh986@yahoo.com⁴

ABSTRAK

Permainan berbasis digital merupakan strategi pembelajaran daring yang memanfaatkan program permainan yang dibuat khusus untuk mendukung pembelajaran. Penggunaan aplikasi Kahoot untuk membuat materi pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia di kelas. Pada bulan September 2024, delapan siswa dari kelas VII-4 berpartisipasi dalam penelitian kualitatif ini di Sekolah Panca Budi Medan. Dengan 85% siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih terinspirasi untuk belajar setelah menggunakan aplikasi Kahoot, temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki efek positif pada dorongan belajar siswa. Aplikasi Kahoot berdampak pada peningkatan pembelajaran bahasa Indonesia siswa di kelas, menurut temuan penelitian yang dilakukan.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot, Siswa, Pembelajaran, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Digital-based games are an online learning strategy that utilizes game programs specifically designed to support learning. Using the Kahoot application to create game-based learning materials is one way to increase students' enthusiasm in learning Indonesian in class. In September 2024, eight students from grades VII-4 participated in this qualitative study at Panca Budi School, Medan. With 85% of students reporting that they felt more inspired to learn after using the Kahoot application, the study findings indicate that the application has a positive effect on students' motivation to learn. The Kahoot application has an impact on improving students' Indonesian language learning in class, according to the research findings.

Keywords: Kahoot Application, Students, Learning, Bahasa Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menerapkan berbasis teknologi dapat merangsang siswa buat lebih semangat dalam belajar serta mengerjakan berbagai macam latihan soal, dikarenakan pembelajaran teknologi ada berbagai macam bentuk khayalan, penjelasan berupa grafik, serta beragam warna yang menambah kesan nyata sehingga muncul minat belajar siswa (Azhar, 2013). Dalam pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan teknologi dapat

mengembangkan potensi dan minat belajar siswa. Kemudian penggunaan media sebagai alat pembelajaran berfungsi untuk penyajian yang lebih jelas mengenai informasi dan pesan dapat berjalan lancar dan membuat proses serta meningkat hasil belajar (Rahmi & Alfurqan, 2021).

Penggunaan teknologi pada bidang pendidikan bias berupa pemanfaatan fasilitas yang bias membantu dalam pembelajaran menjadi lebih baik. Saat ini teknologi dan informasi sangat

berkembang. Perkembangan teknologi dan informasi juga memberikan perubahan di dunia pendidikan salah satunya dengan mengaplikasikan pembelajaran sambil bermain berbasis digital yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia seperti biasanya, dalam penggunaan aplikasi ini membuat suasana yang baru. Permainan berbasis digital adalah metode pembelajaran berbasis online yang menggunakan aplikasi permainan yang dibuat khusus membantu proses pembelajaran (Maulidina *et al.*, 2018).

Media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar agar menjadi menarik dan tidak monoton di dalam kelas. Pada media pembelajaran ini menggunakan aplikasi yang dapat di unduh melalui *gadget* yang ada di *play store* (Fazriyah., 2020). Salah satu aplikasi yang menggunakan pembelajaran berbasis *Game* adalah *Kahoot*. *Kahoot* diartikan juga sebagai media pembelajaran interaktif, karna *Kahoot* menjadi alat evaluasi yang biasa dipergunakan pada aktivitas pembelajaran seperti membuat sebuah soal latihan, kuis, pre-test, post-test, penguatan materi, remedial dan lain sebagainya.

Kahoot memiliki 4 fitur yaitu kuis, diskusi, *jumble* serta survei. Dalam membuat sebuah kuis dalam aplikasi *Kahoot* ini dapat membuat sebuah pertanyaan dan memilih jawaban kemudian diberikan waktu yang dipergunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Keunikan *Kahoot* terletak pada kombinasi warna dan gambar yang menarik, aplikasi *Kahoot* ini dapat menarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* ini juga ada yang berbentuk game dimana siswa menjawab pertanyaan sesuai materi Bahasa Indonesia sambil bermain. Berdasarkan latar belakang di atas, maka

peneliti mengangkat judul Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Kahoot* Di SMP Panca Budi Medan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Panca Budi Medan Jl. Gatoto Subroto. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September 2024 yang dimana peneliti melaksanakan penelitian di kelas 7-4 SMP Panca Budi Medan.

Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif, yang tidak terlalu mementingkan penggunaan statistik dalam pengumpulan data dan temuan penelitian. Sugiyono (2009): Berdasarkan filosofi post-positivis, penelitian kualitatif menggunakan analisis data induktif untuk menyelidiki keadaan hal-hal alami tanpa melakukan eksperimen. Arikunto (2010) menegaskan bahwa objek penelitian adalah teknik kualitatif. Informasi deskriptif, yang biasanya berbentuk kata-kata, gambar, atau rekaman, adalah yang digunakan dalam penelitian kualitatif. (Sartika, 2023).

Metode Pengambilan Sampel Sugiyono (2020) mendefinisikan pengambilan sampel sebagai suatu strategi pemilihan sampel yang akan digunakan dalam suatu penelitian. Pengambilan sampel secara purposive merupakan metode yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini. Menurut para ahli, pengambilan sampel secara purposive merupakan suatu pendekatan penentuan sampel dengan memperhatikan hal-hal tertentu (Sugiyono, 2019).

Pertimbangan ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan pada peneliti. Pada penarikan sampel yang dilakukan peneliti bertujuan kepada satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta perwakilan 8 orang siswa 4 laki laki dan 4 perempuan pada kelas 7-4 yang tergabung dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia

dengan berbasis Aplikasi *Kahoot* di SMP Panca Budi Medan.

Pada tahap pengumpulan data dalam penelitian Kualitatif menurut Sugiyono (2018), teknik pengumpulan data kualitatif yaitu, observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan ketiganya atau triangulasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam peneliti ini yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi Menurut Bungin (2007) Saat mengumpulkan data penelitian menggunakan kelima indra, pendekatan observasi sangatlah membantu. Saat melakukan observasi kelas, peneliti hanya mendokumentasikan temuan observasi mereka untuk mendokumentasikan penelitian. Peneliti akan menggunakan observasi non-partisipan, di mana mereka tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses tersebut tetapi mengamati keadaan objek.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2017), pedoman wawancara tersebut sesuai dengan kebutuhan informasi di lapangan. Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini dikenal dengan wawancara tidak terstruktur (Unstructured Interview), yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara komprehensif untuk mengumpulkan data.

3. Dokumentasi

Tujuan dokumentasi adalah untuk membuat episode, item, dan perilaku lebih terlihat sehingga peneliti dapat lebih memahami gejala dan indikator subjek yang diteliti. (Rahardjo, 2011).

Observasi, wawancara, dan dokumentasi dilakukan pada tahap pengumpulan data. Menurut Sugiyono, metode analisis data digunakan dalam penelitian kualitatif baik saat proses pengumpulan data maupun setelah selesai dalam kurun waktu tertentu. Informasi dikumpulkan dari segala sesuatu yang didengar, dilihat, dan dirasakan. Hasil

dari tahap reduksi data diolah agar data lebih mudah dipahami sehingga lebih rinci dan terstruktur. Hal ini dilakukan dengan terlebih dahulu merangkum data yang terkumpul, kemudian dilanjutkan dengan memilih informasi yang paling penting dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti. Dimana pada tahap penyajian data adalah suatu bentuk tampilan data yang telah direduksi ke dalam bentuk table, grafik, dan uraian. Dan pada tahap yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan peneliti membuat kesimpulan dengan data yang sudah di reduksi dan disajikan melalui bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data nya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1) Penerapan Aplikasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Panca Budi Medan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Panca Budi Medan, salah satu kelas yang menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kelas 7-4. Aplikasi *Kahoot* merupakan media pembelajaran yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Siswa juga lebih bersemangat ketika belajar Bahasa Indonesia karena dapat belajar sambil bersenang-senang, tidak membosankan atau monoton seperti pembelajaran pada umumnya, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Banyak siswa saat ini sudah familier dan mahir menggunakan teknologi. Alhasil, siswa dapat lebih mudah memanfaatkan perangkat mereka untuk mengakses aplikasi *Kahoot* di kelas. Dalam kasus seperti ini, anak-anak tidak terlalu kesulitan dan hanya butuh sedikit waktu untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi *Kahoot*. Dengan gayanya yang menarik dan aktivitas serta gambar yang sudah terinstal, *Kahoot* juga mendorong siswa untuk lebih aktif

berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Namun, salah satu kendala yang dihadapi siswa adalah keterbatasan jaringan yang menyebabkan kecemasan. Selain itu, beberapa siswa tidak membawa ponsel saat menggunakan aplikasi *Kahoot*; dalam kasus ini, siswa harus bekerja sama dengan teman sebangkunya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Namun, para peneliti dapat mengatasinya dan memberikan beberapa cara untuk mengatasi kendala tersebut. Selain itu, tanggapan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia melalui media *Kahoot* diterima dengan baik. Menurut Deci & Ryan (2000), faktor eksternal seperti keterbatasan waktu dapat melemahkan motivasi intrinsik dan membahayakan proses Pendidikan

Karakteristik yang harus diperhatikan oleh pendidik ketika memilih bahan ajar adalah bahan ajar harus menarik secara visual, mudah digunakan, dan jelas. Selain itu, media harus sesuai dengan mata pelajaran dan tujuan pembelajaran yang diajarkan guru. Penekanan media pada siswa sebagai sasaran, tanpa mengabaikan keadaan lingkungan belajar, juga penting (Cahyadi, 2020). Kemampuan guru untuk menggunakan media secara efektif dan realistis dengan tetap memperhatikan keadaan siswanya sangat penting. (Miftah & Rokhman, 2022).

Hasilnya, instruktur SMP Panca Budi Medan menggunakan teknologi baru yang sedang berkembang khususnya, teknologi yang dibangun di atas Aplikasi *Kahoot* sebagai alat bantu mengajar. Guru juga dapat memanfaatkan *Kahoot* untuk membantu siswa belajar dan memperoleh pemahaman lebih dalam tentang proses tersebut. Hal ini mendukung gagasan bahwa instruktur dapat memanfaatkan aplikasi *Kahoot* sebagai alat bantu mengajar berbasis teknologi (Bahar et al., 2020).

2) Hasil Analisis Penggunaan Aplikasi *Kahoot*

Berdasarkan hasil analisis penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Panca Budi Medan memberikan dampak yang positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Para siswa sangat antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan program *Kahoot*, berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama pengabdian masyarakat dan studi. Sebanyak 85% siswa mengatakan bahwa penggunaan program ini meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. (Sumber: Wawancara dengan siswa, 2025).

Lebih jauh, data ini menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa meningkat setelah penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran tertentu. Menurut penelitian oleh Suyuti dkk. (2020), penggunaan teknologi di kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dapat dengan cepat menentukan seberapa baik mereka memahami konten yang diajarkan dengan menggunakan hasil kuis untuk mendapatkan umpan balik langsung.

Guru yang ingin menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat pengajaran dapat menggunakannya secara gratis. Ponsel pintar, laptop, dan PC desktop yang memerlukan koneksi internet yang stabil dapat menggunakan aplikasi *Kahoot*. Guru dapat menggunakan hal berikut untuk mengakses *Kahoot* sebagai pengguna:

1. Masuk ke <https://Kahoot.com/> untuk mengakses *Kahoot*.
2. Klik tombol daftar untuk menyelesaikan tahap pendaftaran pertama.
3. Setelah itu, calon pengguna diminta untuk memilih dari empat jenis akun pengguna yang berbeda: guru, siswa, pribadi, dan profesional.
4. Pilih deskripsi tempat kerja dari empat kemungkinan (sekolah, pendidikan tinggi, administrasi

sekolah, dan bisnis) setelah memilih jenis pengguna, yaitu guru.

5. Setelah memilih opsi sekolah, pengguna diminta untuk membuat akun. Mereka dapat memilih untuk masuk dengan menyinkronkan akun Google mereka atau mengisi formulir pendaftaran secara manual dengan memberikan alamat email dan kata sandi mereka.

Ada dua alat yang tersedia bagi pendidik yang menggunakan aplikasi *Kahoot*. Pertama, mengembangkan tes interaktif untuk mengevaluasi pembelajaran siswa. Tindakannya adalah:

1. Mengarahkan orang ke tampilan desain kuis interaktif dengan memilih fitur Buat.
2. Memilih salah satu dari enam opsi presentasi kuis interaktif (kuis, sort-answer, slider, puzzle, kuis + audio, dan benar dan salah).
3. Mengetik atau memasukkan pertanyaan dan opsi respons, lalu menandai opsi respons yang sesuai dengan tanda centang.
4. Menggunakan fitur unggah untuk menambahkan foto yang sesuai dengan pertanyaan atau memilih gambar dari *Kahoot*.
5. Tetapkan waktu yang dialokasikan untuk mengerjakan setiap pertanyaan, kemungkinan bobot poin skor setiap pertanyaan, dan jenis opsi yang tersedia bagi siswa.
6. Pilih foto dari *Kahoot* atau kirimkan gambar untuk digunakan sebagai tema untuk mengatur tema tayangan slide.
7. Simpan hasil desain kuis berikutnya, dan ingat untuk menyertakan judul kuis dan deskripsi informasi yang dikandungnya.
8. Tahap terakhir adalah bagi guru untuk menerbitkan kuis sebagai penilaian dengan memberi siswa tenggat waktu untuk menyelesaikannya dan menyediakan URL untuk mereka akses. Selain tes,

komponen ini menawarkan presentasi dalam.

Guru mungkin merasa lebih mudah membuat pertanyaan jika mereka menggunakan aplikasi *Kahoot* saat pembelajaran dimulai. Selain itu, setiap siswa akan memiliki urutan pertanyaan dan jawaban yang berbeda berkat fitur pemeriksaan pertanyaan otomatis. Siswa dapat mengakses pertanyaan dengan mudah dan merasa lebih percaya diri karena mereka dapat menggunakan aplikasi untuk memecahkan masalah sendiri dalam suasana yang nyaman.

Untuk mengetahui apakah sistem pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* berhasil meningkatkan minat dan kegembiraan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia, kami juga melakukan beberapa refleksi pembelajaran. Kami mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Aplikasi *Kahoot* menarik secara visual untuk belajar bahasa Indonesia.
2. Penggunaan aplikasi *Kahoot* untuk belajar bahasa Indonesia mudah dipahami.
3. Aplikasi *Kahoot* membantu meningkatkan antusiasme dan dorongan untuk belajar bahasa Indonesia.
4. Saat belajar bahasa Indonesia, aplikasi *Kahoot* mudah digunakan.

Adapun tantangan dan solusi yang dapat diimplementasikan adalah:

Aspek	Fitur/Keunggulan	Tantangan	Solusi
Keterlibatan Siswa	Elemen gamifikasi seperti papan skor dan efek suara meningkatkan motivasi belajar	Koneksi internet tidak stabil.	Menggunakan mode offline atau menyediakan koneksi cadangan.
Kemudahan Operasional	Antarmuka sederhana dan mudah digunakan oleh siswa	Ukuran layar ponsel kecil	Menggunakan tablet/laptop atau mencetak soal sebagai alternatif

Penyusun Soal	Soal dapat diinput dengan cepat dan otomatis	Terbatasnya fitur analisis mendalam dalam aplikasi	Mengintegrasikan <i>Kahoot</i> dengan aplikasi pendukung seperti spreadsheet untuk analisis lanjut
Umpan Balik dan Interaksi	Guru dapat memberikan umpan balik langsung setelah kuis	Terbatas format pada soal pilihan ganda	Menambahkan aktivitas diskusi setelah kuis untuk memperdalam pemahaman siswa

Pembahasan

Menurut hasil penelitian yang dilakukan di SMP Panca Budi Medan, penggunaan aplikasi *Kahoot* di kelas dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap topik pelajaran. Penggunaan aplikasi *Kahoot* secara luas mendorong terciptanya lingkungan yang interaktif antara pendidik dan peserta didik, serta didasarkan pada paradigma pembelajaran mendasar yang memandang siswa sebagai topik utama pembelajaran. Sebagai platform kuis, *Kahoot* telah berhasil mendorong terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat untuk berpartisipasi di kelas saat menggunakan *Kahoot*. Hal ini terbukti ketika siswa menyelesaikan tes yang disediakan oleh aplikasi tersebut.

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa media aplikasi *Kahoot* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Swasta Panca Budi Medan layak untuk digunakan karena menarik secara visual, mudah digunakan, memudahkan pemahaman pembelajaran, serta membangkitkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Kesimpulan ini berdasarkan hasil refleksi siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan teknik wawancara dengan siswa SMP

Swasta Panca Budi Medan sebagai kriteria capaian. Hasil penelitian menunjukkan kesesuaian penerapan dengan penelitian yang relevan, yang sampai pada kesimpulan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam proses pembelajaran sangat menarik (Ardiansyah, 2020). Hal ini juga didukung oleh penelitian yang mendukung bahwa media *Kahoot* dapat mendorong anak untuk menyukai proses pelajaran. (Perdana, Saragi, & Ariwibowo, 2020).

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menerapkan Media Aplikasi *Kahoot*

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi *Kahoot* dikemas dengan sangat baik sepanjang proses pembelajaran karena dimulai dengan latihan apresiasi pembelajaran, berlanjut ke pembelajaran inti yang melibatkan pembagian materi ajar dan pemberian pertanyaan kepada siswa dan diakhiri dengan evaluasi dan umpan balik dari guru. Sebagai peneliti, kami kemudian akan melacak kemajuan setiap siswa saat menggunakan aplikasi *Kahoot*.



Gambar 1. Aktifitas Kegiatan Inti Pembelajaran

B. Refleksi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada akhir kegiatan pembelajaran, siswa melakukan refleksi terhadap pembelajarannya. Setiap siswa melakukan refleksi dengan melakukan wawancara dengan siswa lain, dan penilaiannya berupa wawancara dengan empat indikator, yaitu:

1. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan aplikasi *Kahoot* menarik secara visual.
2. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan aplikasi *Kahoot* mudah

3. Aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar bahasa Indonesia.
4. Aplikasi *Kahoot* mudah digunakan dan diakses. Tujuan refleksi adalah untuk mendapatkan gambaran nyata tentang kelayakan penggunaan media aplikasi *Kahoot* untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 7-4 SMP Panca Budi Medan. Gambaran tersebut dideskripsikan oleh peneliti dengan menggunakan masing-masing indikasi rubrik refleksi pembelajaran dengan siswa.



Gambar 2. Kegiatan akhir melakukan wawancara dan mengerjakan kuis

Pada kegiatan ini siswa sangat antusias menjawab setiap pertanyaan yang kami lontarkan seperti mereka mengatakan:

1. Mereka memberikan pendapat positif tentang penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Motivasi siswa mungkin meningkat sebagai hasil dari penggunaan *Kahoot* untuk meningkatkan energi positif mereka.
3. Mereka juga mengatakan bahwa aplikasi *Kahoot* ini dapat meningkatkan literasi membaca kami peserta didik dan juga menumbuhkan jiwa saing yang sehat dalam pembelajaran.
4. Persepsi mereka juga mengatakan bahwa dapat melatih kecepatan otak mereka dalam menyelesaikan soal
5. *Kahoot* dapat memberikan umpan balik langsung bagi mentor dan siswa tentang pencapaian pembelajaran.

Di SMP Panca Budi Medan, penggunaan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas 7-4 dilakukan dalam tiga tahap: tahap pertama melibatkan kegiatan pembelajaran awal yang berfungsi sebagai tahap pengkondisian dan persepsi pembelajaran. Tahap kedua adalah kegiatan pembelajaran dasar sebagai proses transformasi dan interaksi pembelajaran. Latihan pembelajaran terakhir berfungsi sebagai latihan penutup, latihan refleksi, dan penilaian. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran mereka di bagian akhir kegiatan pembelajaran. Berdasarkan jawaban siswa, guru menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* untuk mengajar bahasa Indonesia di kelas 7-4 SMP Panca Budi Medan layak dilakukan karena tampilannya menarik, mudah digunakan, membuat pembelajaran lebih mudah dipahami, dan meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

4. SIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Pemeriksaan pengajaran 227 elaja Indonesia berdasarkan aplikasi *Kahoot*, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui pengajaran di kelas. Siswa yang menggunakan aplikasi *Kahoot* juga lebih terlibat dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam 227 elajaran 227 berkelanjutan, terutama 227 elaja guru memberikan kuis di kelas. Selain itu, program *Kahoot* dapat menyediakan lingkungan belajar yang sangat bagus, yang dapat membantu siswa menjadi tidak bosan saat mempelajari 227 elaja Indonesia, yang biasanya sangat membosankan dan membuat siswa enggan belajar. Oleh karena itu, aplikasi *Kahoot* sangat bermanfaat bagi guru mata 227 elajaran Bahasa Indonesia karena dapat dengan cepat menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan melalui kuis yang diberikan guru dan memberikan umpan

balik langsung kepada siswa. Meskipun aplikasi *Kahoot* memiliki banyak manfaat untuk membantu guru dalam mengajar Bahasa Indonesia, namun masih terdapat beberapa kekurangan, seperti kebutuhan akan akses internet yang andal, kuota, dan ketersediaan teknologi, seperti gawai, bagi setiap siswa.

4.2 Saran

1. Untuk guru Bahasa Indonesia, disarankan agar dapat terus mengembangkan kreativitas dalam Menyusun soal-soal agar menarik dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, serta menyenangkan bagi siswa dalam mengerjakan soal agar tidak monoton agar meningkatkan keaktifan siswa.
2. Untuk pihak sekolah, pada pihak sekolah diharapkan mendukung saran dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran menggunakan digital.
3. Untuk siswa, bagi siswa agar dapat lebih cermat dalam memanfaatkan aplikasi *Kahoot* tersebut bukan hanya untuk bermain saja, tetapi untuk belajar dan belajar keterampilan berbahasa seperti menulis, berbicara, agar hasil belajar lebih baik.
4. Studi ini dapat memberikan informasi lebih lanjut bagi peneliti masa depan yang ingin memahami lebih lanjut tentang seberapa baik aplikasi *Kahoot* menggunakan bahasa Indonesia.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(2), 145-155.
- Azhar, Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah

Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162.

- Cahyadi, A. (2020). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). *Gamification in education: What, how, why bother? Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1–5.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19-26
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Perdana, I., Saragi, R. E., & Ariwibowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran

- Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. Grossman Publishers.
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589.
- Sidabutar, R. P., & Hutahae, B. (2024). Analisis Penerapan Kurikulum Pendidikan Karakter Berbasis Berbebestem Dan Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VIII SMP Assisi Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(1), 194-198.
- Sinaga, I. T., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55- 61.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Melalui Pemberian Tugas Pada Siswa Kelas Tinggi SDN 024 Samarinda Utara. *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(1), 46-53.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1-11.