

ANTUSIASME PESERTA DIDIK DALAM IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA TEKS ANEKDOT

Erliyana Rishanti¹, Suwarna Dwijonagoro², Muhajirin³

Universitas Negeri Yogyakarta^{1,2,3}

e-mail: erliyanarishanti.2024@mhs.uny.ac.id¹, suwarnadr@uny.ac.id²

ABSTRAK

Bahasa Jawa berperan penting dalam melestarikan budaya lokal, namun minat peserta didik terhadap pembelajarannya menurun akibat pengaruh luar. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan inovasi pembelajaran yang menyenangkan, seperti menggunakan model *game basic learning* yang mendorong interaksi aktif melalui permainan. Pada pembelajaran dengan model tersebut peserta didik diajak untuk menjadi interaktif dalam menerima pelajaran melalui permainan. Diiringi dengan majunya teknologi maka sekarang banyak game edukatif yang bisa digunakan salah satunya *froggy jumps* dan *kahoot*. Penelitian ini dilakukan pada kelas XII Multimedia 4 di SMK Wachid Hasyim Surabaya. Tujuan diadakan penelitian ini untuk mengetahui antusiasme peserta didik dalam implementasi game based learning pada pembelajaran Bahasa Jawa materi teks anekdot. Selain itu agar peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa, serta guru-guru yang lain bisa menerapkan metode ini dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan test. Hasil dari penelitian ini banyak peserta didik yang antusias serta interaktif pada saat pembelajaran. Analisis nilai peserta didik kelas XII Multimedia 4 pada data yang telah diuji memiliki hasil peningkatan antara *pre-test* dengan *post-test*. Penerapan *game based learning* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jawa, terlepas dari latar belakang mereka, asalkan guru menggunakan metode yang tepat dan inovatif.

Kata kunci: Bahasa Jawa, *Game Based Learning*, *Froggy Jumps* dan *Kahoot*

ABSTRACT

Javanese plays an important role in preserving local culture, but students' interest in learning it has declined due to external influences. Therefore, teachers need to bring innovative and enjoyable learning methods, such as using the game basic learning model, which encourages active interaction through games. This model allows students to engage interactively in the learning process through gameplay. Along with technological advancements, there are now many educational games that can be used, such as *Froggy Jumps* and *Kahoot*. This research was conducted in class XII Multimedia 4 at SMK Wachid Hasyim Surabaya. The purpose of this study is to examine students' enthusiasm in the implementation of game-based learning in Javanese language lessons, specifically on anecdotal text material. It also aims to motivate students to participate actively in Javanese lessons and encourage other teachers to apply this method in their teaching. The research method used was qualitative, with data collection techniques including observation, interviews, and tests. The results of the study show that many students were enthusiastic and interactive during the lessons. An analysis of the students' scores in class XII Multimedia 4 revealed an improvement between the pre-test and post-test results. The implementation of game-based learning can enhance students' enthusiasm in learning Javanese, regardless of their backgrounds, as long as the teacher applies the right and innovative methods.

Keywords: Javanese, *Game Based Learning*, *Froggy Jumps* and *Kahoot*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari ajaran kehidupan yang bisa diterapkan setiap saat dan dimanapun seperti di lingkungan keluarga, lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dll. Pendidikan merupakan bekal untuk menjalani kehidupan sehari-hari dimana peserta didik bisa menyesuaikan diri ketika mereka berada di lingkungan masyarakat. Ahdar (2018:288) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses kerangka untuk memberikan pengembangan peserta didik agar bisa menyesuaikan diri dengan sebaik-baiknya dengan lingkungan sekitarnya. Dengan peraturan baru wajib belajar 12 tahun pada UU Nomer 20 Tahun 2003 pasal 6 ayat 1 diharapkan peserta didik bisa membangun Indonesia yang berkualitas pada masa mendatang. Pasal tersebut menjelaskan bahwa pendidikan menjadi hal yang penting agar bisa memberantas kebodohan serta kemiskinan. Dimasa mendatang diharapkan kedua hal buruk tersebut dapat diminimalisir karena pendidikan semakin berkembang juga sesuai dengan majunya perkembangan zaman, jika peserta didik tidak mendapatkan pendidikan yang tidak tepat maka berakibat fatal. Amirin dalam Desi dkk. (2022:7912) menyatakan bahwa pengajaran dalam arti luas merupakan proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran bisa terjadi di lingkungan manapun atau kapanpun. Salah satu contohnya pembelajaran bisa dilaksanakan pada lingkungan sekolah.

Pembelajaran merupakan kegiatan dimana terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik agar mendapatkan tambahan wawasan juga pengetahuan baru. Proses pembelajaran yang ada di sekolah tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman akademik peserta didik saja, namun juga untuk membentuk aspek emosional, keterampilan, moral, serta sosial yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa untuk memaksimalkan potensi peserta didik agar tercapainya kompetensi tertentu. Sistem pembelajaran di sekolah juga bervariasi, baik pada mata pelajaran kejuruan maupun umum. Hal ini dipengaruhi oleh metode pengajaran guru yang beragam. Perlu digarisbawahi bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung, guru harus memiliki komunikasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Masdul (2018:2) menyatakan bahwa pentingnya memilih cara komunikasi agar tercapainya tujuan secara efektif dan efisien. Maka, melalui komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik akan tercipta suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Ketika kenyamanan dalam pembelajaran terbentuk, maka akan semakin mudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Penggunaan media pembelajaran berbasis e-comic, misalnya, telah terbukti mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar (Afriana & Prastowo, 2022). Selain itu, pemanfaatan media digital seperti permainan daring *Games.co.id* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis teks anekdot, khususnya di tingkat SMA (Afriansyah, 2023). Inovasi-inovasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat berkontribusi secara positif terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Pembelajaran Bahasa Jawa memiliki peran yang penting untuk melestarikan budaya lokal serta bahasa daerah agar tidak musnah dengan perlahan. Nadhiroh (2021:3) menyatakan bahwa adanya pembelajaran Bahasa Jawa diharapkan bisa menghasilkan peserta didik yang bisa melatih keterampilan berbahasa sesuai kaidah juga bisa menunjukkan kepribadianya sebagai orang Jawa. Pada pembelajaran Bahasa Jawa ini juga digunakan untuk menguatkan pendidikan karakter pada peserta didik utamanya pada sopan-santun. Namun karena banyak pengaruh dari

dunia luar mengakibatkan penurunan minat akan belajar Bahasa Jawa. Maka dari itu menjadi sebuah tantangan guru untuk berinovasi dalam penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Inovasi dalam pembelajaran menjadi kunci utama bagi guru dalam mengatasi hambatan. Maka dengan inovasi guru bisa melakukan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi permainan edukatif atau bisa disebut dengan *game based learning*.

Game based learning merupakan model pembelajaran berbasis permainan baik menggunakan media nyata maupun media maya. Menurut Dewi dan Listiowarni (2019:124) menyatakan bahwa *game based learning* merupakan salah satu permainan yang dibuat untuk sarana edukasi sebagai pendukung media pembelajaran, karena pada model pembelajaran ini dianggap lebih menarik perhatian peserta didik dibandingkan dengan proses belajar secara konvensional. Teknik ini menjadi salah satu pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik. Pembelajaran ini menjadikan peserta didik interaktif serta menyenangkan karena terdapat proses eksplorasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi dimana mereka bisa belajar sambil bermain. Dengan modernisasi sekarang banyak permainan edukatif yang menggunakan teknologi, salah satunya yaitu *game based learning* menggunakan *froggy jumps* dan *kahoot*. *Froggy jumps* merupakan permainan edukasi yang di dalamnya terdapat soal serta jawaban yang dikemas menggunakan katak yang melompat pada daun teratai. Sedangkan *kahoot* adalah permainan edukatif untuk membuat kuis interaktif dengan fitur permainan yang lebih banyak lagi.

Pembelajaran di SMK Wachid Hasyim Surabaya masih didominasi oleh sistem konvensional, dan hanya sebagian guru yang mulai menerapkan model *game based learning*. Kondisi ini menyebabkan sebagian peserta didik merasa bosan saat menerima pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Banyak peserta didik yang tidak memahami Bahasa Jawa baku, bahkan ada yang menganggap pelajaran tersebut tidak penting. Faktor lingkungan juga memengaruhi, karena mayoritas peserta didik berasal dari Madura yang bermigrasi ke Surabaya, sehingga memengaruhi pola komunikasi sehari-hari mereka. Hanya sedikit peserta didik yang mampu menggunakan Bahasa Jawa krama, sebagian besar menggunakan Bahasa Jawa Surabaya (kasar), dan ada pula yang tidak bisa berbahasa Jawa sama sekali.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan model *game based learning* dalam materi teks anekdot Bahasa Jawa. Penelitian ini membahas antusiasme peserta didik terhadap implementasi model tersebut. Dalam pembelajaran, digunakan permainan edukatif *Froggy Jumps* untuk penjelasan materi dan *Kahoot* untuk kuis. Penerapan kedua permainan ini di kelas XII Multimedia 4 mendapatkan respon positif, ditandai dengan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Tujuan dari penerapan model ini adalah untuk meningkatkan semangat dan interaktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa ke depannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dimana peneliti mengamati antusiasme peserta didik dalam memahami materi Bahasa Jawa materi teks anekdot serta pengerjaan kuis pada platform game edukasi. Aziz (dalam Bungin, 2018:2) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif pada penelitian sosial merupakan pendekatan utama memiliki dasar sebuah label atau bisa disebut dengan nama bersifat umum saja yang merupakan bagian dari rumpun besar metodologi penelitian. Bisa diketahui bahwa metode kualitatif ini sudah selaras dengan penelitian ini dimana peneliti melakukan pengamatan aktivitas sosial peserta didik ketika berinteraksi dengan guru.

Pada penelitian ini menggunakan subjek peserta didik kelas XII Multimedia 4 di SMK Wachid Hasyim Surabaya. Objek yang digunakan merupakan hasil responsive serta antusias pe- serta didik ketika pembelajaran Bahasa Jawa materi teks anekdot dari *froggy jumps* dan kuis dari *kahoot*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII Multimedia 4 di SMK Wachid Hasyim Surabaya tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi (untuk mengetahui seberapa aktif peserta didik), wawancara (untuk mengetahui respon peserta didik), dan test (untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan metode *game based learning*).

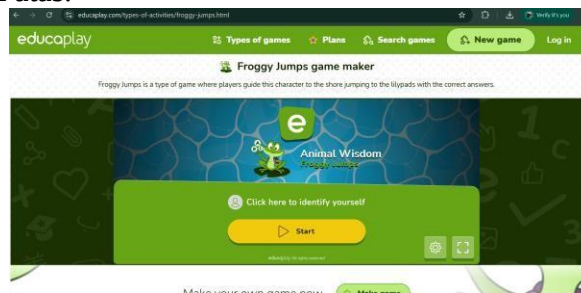
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa proses yang telah dilakukan mulai dari observasi, wawancara dan test. Pada proses penelitian ini didapatkan hasil penyelesaian masalah yaitu: 1) penerapan *froggy jumps* dalam proses pembelajaran, 2) respon dan tanggapan peserta didik setelah menggunakan *froggy jumps*, 3) penerapan kahoot dalam proses pembelajaran kuis, 4) respon dan tanggapan peserta didik setelah menggunakan *kahoot*, dan 5) analisis data hasil belajar peserta didik. Pemaparan hasil penelitian dijelaskan di bawah ini:

Penerapan *Froggy Jumps* dalam Proses Pembelajaran

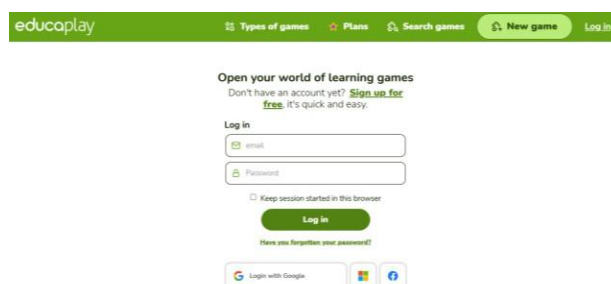
Froggy Jumps merupakan platform yang digunakan untuk permainan edukasi dimana pada games ini terdapat permainan mengontrol seekor katak untuk melompat diatas daun teratai. Katak tersebut akan melompat sesuai dengan apa yang diperintahkan. Jadi di atas daun teratai tersebut terdapat beberapa pilihan jawaban yang harus dipilih. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan platform *froggy jumps* adalah:

1. Guru mengakses pada link www.educaplay.com pada google/browser, kemudian klik login pada pojok kanan atas.



Gambar 1. Halaman Depan *Froggy Jumps Games*

2. Kemudian masukan email dan *password* akun yang sudah didaftarkan sebelumnya atau bisa masuk melalui akun google.



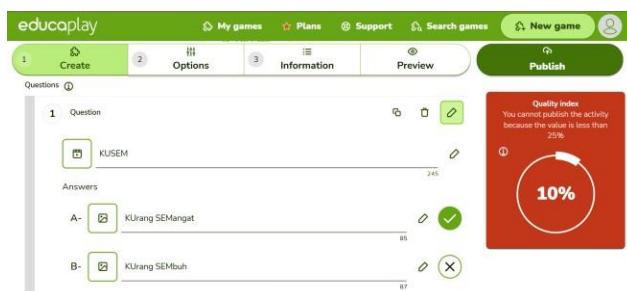
Gambar 2. Halaman Login *Froggy Jumps Games*

- Setelah masuk pada halaman *educaplay* langsung klik **+New Game** dan klik *Froggy Jumps*.



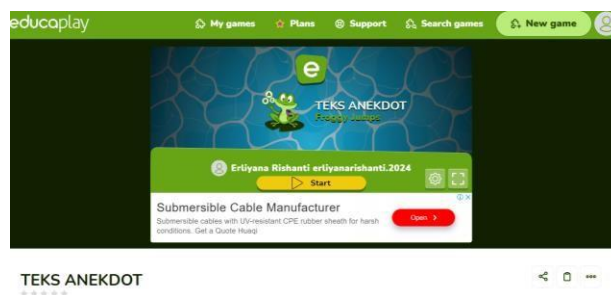
Gambar 3. Halaman setelah login *Froggy Jumps Games*

- Kemudian setelah itu guru bisa membuat soal dengan beberapa pilihan jawaban. Jumlah soal bisa disesuaikan dengan kebutuhan yang akan digunakan. Setelah soal selesai langsung klik tombol **Publish** dan akan muncul tulisan *well done*.



Gambar 4. Halaman Soal dan Jawaban *Froggy Jumps Games*

- Tampilan akan kembali pada awal dan setelah itu langsung klik tombol *start*.



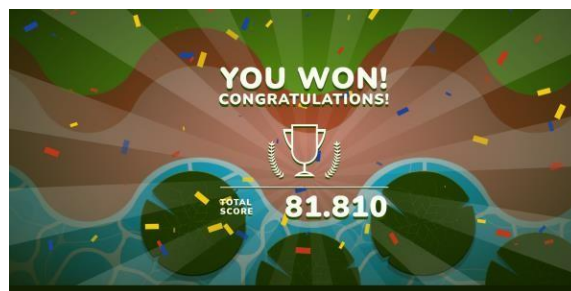
Gambar 5. Halaman awal *Froggy Jumps Games*

- Ketika tahap ini guru akan memandu peserta didik untuk menanyakan jawaban yang benar. Kemudian guru akan mengklik jawaban yang diinginkan peserta didik.



Gambar 6. Halaman permainan *Froggy Jumps Games*

7. Setelah soal terjawab semua akan muncul nilai seperti di bawah ini.



Gambar 7. Halaman permainan *Froggy Jumps Games*

Setelah pelaksanaan platform *froggy jumps* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi teks anekdot kelas XII Multimedia 4 di SMK Wachid Hasyim Surabaya mendapatkan respon yang memuaskan. Kegiatan pembelajaran ini berjalan dengan lancar dan meminimalisir peserta didik yang mengobrol dengan temanya, bermain hp, ataupun tidur. Sehingga pada penerapan platform ini bisa dijadikan sebagai solusi untuk guru-guru yang lain untuk mengatasi masalah pada pembelajaran. Selain itu penerapan games ini bisa dilakukan pada materi yang dianggap sukar bagi peserta didik. Pada penerapan games ini guru bertanya kepada peserta didik mana diantara jawa- banya yang benar, kemudian peserta didik langsung menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Berbeda ketika peserta didik langsung ditanya tanpa media perantara games ini, banyak peserta didik yang hanya diam dan menundukkan kepala. Sehingga para peserta didik banyak yang ketagihan dengan pemaparan materi yang dibungkus seperti game edukatif. Karena pada dasarnya kelas XII sudah memasuki era dimana mereka sudah jenuh dengan menerima materi, ditambah dengan mereka harus mempersiapkan ujian-ujian yang akan dihadapi untuk kelulusan. Maka dari itu salah satu inovasi yang bisa digunakan untuk pemaparan materi yakni menggunakan permainan edukatif.

Hasil positif dari penerapan platform *Froggy Jumps* dalam pembelajaran Bahasa Jawa sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian oleh Susanti & Nugroho (2023) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 85% selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang diminati. Selain itu, penelitian oleh Lestari et al. (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan *game based learning* mampu menurunkan tingkat kejenuhan siswa di kelas akhir (kelas XII) dan meningkatkan hasil belajar secara signifikan, terutama ketika siswa menghadapi tekanan ujian. Dengan demikian, penerapan game edukatif seperti *Froggy Jumps* atau *Kahoot* menjadi alternatif strategis untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tetap efektif, terutama dalam

mempersiapkan siswa menghadapi tantangan akademik di akhir masa sekolahnya.

Respon dan Tanggapan Peserta Didik setelah Menggunakan *Froggy Jumps*

Setelah penerapan *froggy jumps* pada peserta didik kelas XII Multimedia 4 SMK Wachid Hasyim Surabaya, guru memberikan link gform untuk mengisi hasil survei seberapa berpengaruh pembelajaran menggunakan *game based learning*. Hasil survei yang diisikan peserta didik diam- bil beberapa sampel yang ditulis pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Respon dan Tanggapan Peserta Didik XII Multimedia 4 tetang *Froggy Jumps*

Inisial	Saran
AD	Menyenangkan
IB	Bertambah giat untuk belajar
EN	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah diingat
RY	Seru dan menjadi pengalaman baru dalam pembelajaran
PJ	Cukup menarik namun belum terbiasa dengan game tersebut
SR	Menyenangkan, mengasah konsentrasi degan melihat pilihan jawaban dan bisa fokus, gambarannya kayak maij game di timezone yg mengasah keaktifan kita
TK	Sangat interaktif
MH	Menyenangkan, seru

Sumber: Survei G-Form pada XII Multimedia 4

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap peserta didik kelas XII Multimedia 4, dapat disimpulkan bahwa penerapan media edukatif *Froggy Jumps* dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif. Respon yang diberikan menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta didik, baik dalam aspek pembelajaran, interaksi, maupun motivasi belajar. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa penggunaan media edukatif ini membuat pembelajaran menjadi lebih me- nyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Misalnya, beberapa siswa seperti AD dan IB menya- takan bahwa media ini membuat mereka lebih giat belajar dan termotivasi untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Respon ini menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan semangat belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, siswa RY dan PJ memberikan pendapat yang sama bahwa pembelajaran terasa lebih seru dan menjadi pengalaman baru yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media edukatif "*Froggy Jumps*" mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda dan memberikan pen- galaman belajar yang lebih bermakna (*meaningfull learning*). Beberapa siswa juga menyoroti aspek interaktif dari media ini yaitu dapat mengasah konsentrasi dan membuat mereka fokus dalam menjawab pertanyaan dengan cepat. Hal ini membuktikan bahwa media edukatif ini tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan kognitif seperti konsentrasi dan pengambilan keputusan secara cepat dan tepat.

Namun, ada juga catatan penting yang perlu diperhatikan, yaitu beberapa siswa merasa masih perlu untuk beradaptasi dengan media ini karena belum terbiasa. Ini menjadi masukan

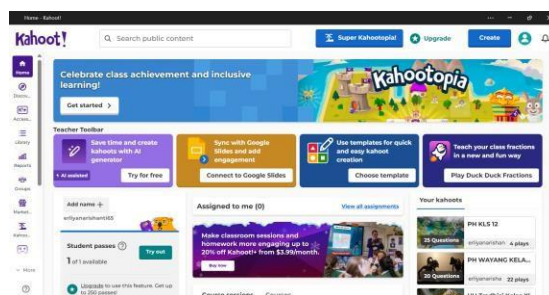
ber- harga bagi guru untuk memberikan pendampingan lebih intensif di awal penggunaan media baru agar semua siswa dapat beradaptasi dengan baik. Secara keseluruhan, penggunaan media edukatif “*Froggy Jumps*” dalam pembelajaran memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih giat. Media ini mampu memadukan unsur permainan dengan proses belajar yang efektif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media edukatif seperti ini sangat direkomendasikan untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Temuan ini diperkuat oleh beberapa hasil penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa media edukatif berbasis game dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian oleh Ramadhani et al. (2023) menyebutkan bahwa penggunaan game edukatif berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa hingga 78%, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat teoritis. Hal ini selaras dengan pernyataan siswa dalam survei bahwa “*Froggy Jumps*” membantu mereka lebih fokus dan cepat dalam menjawab soal. Selain itu, penelitian oleh Wahyuni & Prasetyo (2024) menunjukkan bahwa pendekatan *game based learning* meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan siswa, serta mampu mengurangi tingkat kecemasan akademik. Dengan demikian, hasil survei di kelas XII Multimedia 4 yang menunjukkan antusiasme tinggi, peningkatan konsentrasi, dan semangat belajar, didukung secara empiris oleh studi-studi mutakhir. Ini menunjukkan bahwa integrasi media edukatif seperti “*Froggy Jumps*” bukan hanya alternatif menyenangkan dalam pembelajaran, tetapi juga strategi pedagogis yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Penerapan Kahoot dalam Proses Pembelajaran Kuis

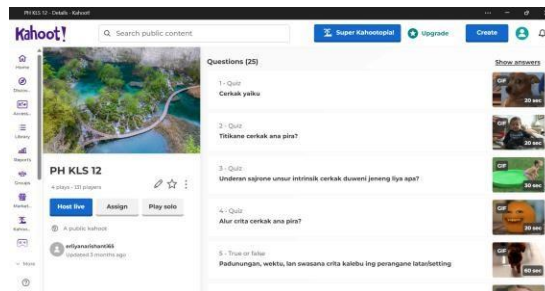
Kahoot merupakan platform yang digunakan untuk permainan edukasi dimana pada permainan ini terdapat beberapa pilihan menu untuk menjawab soal-soal yang beragam. Namun biasanya yang digunakan adalah fitur yang gratis, karena ada beberapa fitur yang tidak bisa digunakan dan harus berbayar. Pada games ini guru bisa mengontrol soal beserta jawaban dari depan dan di smartphone peserta didik hanya pilihan kotak-kotaknya saja. Tapi jika fasilitas di kelas kurang memadai bisa ditampilkan semua soal dan jawabannya pada smartphone peserta didik. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan platform *kahoot* adalah:

1. Guru mengakses pada link <https://kahoot.com> pada google/browser atau bisa diakses melalui aplikasi *Kahoot!*, kemudian klik login pada pojok kanan atas.



Gambar 8. Halaman utama *Kahoot!*

2. Kemudian langsung klik *your kahoot* pada bagian kanan dan langsung menuju soal yang akan dimulai. Jika belum mempunyai soal bisa membuat terlebih dahulu menggunakan tombol *create*. Setelah keluar tampilan seperti di bawah ini langsung klik tombol *play*.



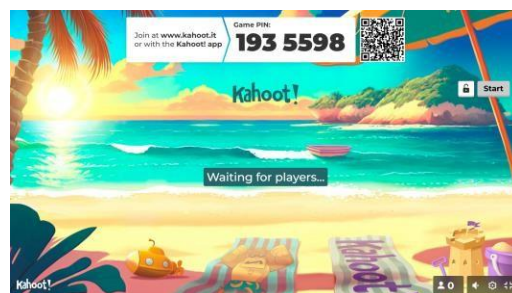
Gambar 9. Halaman soal Kahoot!

3. Setelah klik tombol *play* akan masuk pada halaman seperti di bawah ini dan langsung klik *start*.



Gambar 10. Halaman start Kahoot!

4. Setelah itu akan muncul gambar seperti di bawah ini pada operator atau perangkat guru. Kemudian peserta didik memasukan game pin yang sudah tersedia. Nama peserta didik yang sudah masuk akan muncul pada layar monitor.



Gambar 10. Halaman ruang tunggu Kahoot!

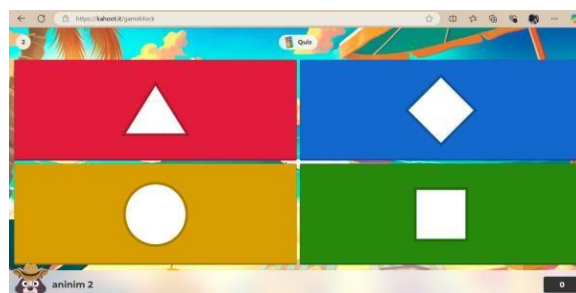
5. Setelah diklik tombol start akan muncul gambar seperti di bawah ini.



Gambar 11. Halaman soal pada Kahoot!



Gambar 12. Halaman tampilan peserta didik pada *smartphone*



Gambar 13. Halaman jawaban tampilan peserta didik pada *smartphone*

Setelah pelaksanaan platform *kahoot* pada pembelajaran kuis Bahasa Jawa materi teks anekdot kelas XII Multimedia 4 di SMK Wachid Hasyim Surabaya mendapat hasil yang memuaskan. Dimana banyak peserta didik yang antusias dalam mengikuti kuis ini. Berbeda ketika mereka mengerjakan soal/tes tulis karena mereka merasa jenuh dan nilai yang didapatkan juga banyak yang jauh dari target. Maka dari itu bisa dikatakan penggunaan *kahoot* ini bisa dikatakan efektif untuk mengambil nilai peserta didik. Pada saat *kahoot* ini dimulai banyak peserta didik yang dengan cepat menjawab pertanyaan yang ditampilkan. Mereka merebutkan point yang tinggi dari hasil siapa cepat dia yang menang. Dari hal tersebut peserta didik memiliki daya saing untuk mendapatkan nilai yang bagus. Hal ini bisa menumbuhkan karakter peserta didik untuk kedepannya karena akhir-akhir ini ada beberapa peserta didik yang menyepelekan ujian-ujian yang ada. Hal tersebut didasari pada kelulusan sekarang bukan terpacu pada nilai ujian nasional.

Keberhasilan penggunaan platform *Kahoot* dalam pembelajaran kuis Bahasa Jawa materi teks anekdot ini sejalan dengan hasil beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi, daya saing, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Dewi dan Listiowarni (2019), penerapan *game based learning* seperti *Kahoot* tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan konsentrasi siswa dalam menjawab soal secara cepat dan tepat. Hal ini didukung oleh Ekowati et al. (2020) yang menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran bahasa asing selama pandemi mampu mempertahankan minat siswa dan membuat suasana kelas tetap aktif. Selain itu, penelitian oleh Mamonto et al. (2021) juga membuktikan bahwa *Kahoot* efektif digunakan dalam penilaian pembelajaran, khususnya dalam mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot, yang relevan dengan konteks penelitian ini. Oleh karena itu, integrasi *Kahoot* dalam penilaian tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa, tetapi juga menumbuhkan karakter kompetitif dan tanggung jawab dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, terutama ketika standar kelulusan tidak lagi hanya bergantung pada nilai ujian nasional.

Respon dan Tanggapan Peserta didik setelah Menggunakan Kahoot

Setelah penerapan *kahoot* pada peserta didik kelas XII Multimedia 4 SMK Wachid Hasyim Surabaya, guru memberikan link gform untuk mengisi hasil survei seberapa berpengaruh pembelajaran menggunakan *game based learning*. Hasil survei yang diisikan peserta didik diambil beberapa sampel yang ditulis pada tabel berikut ini:

Tabel 2.
Hasil Respon dan Tanggapan Peserta Didik XII Multimedia 4 tentang Kahoot!

Inisial	Saran
IA	Senang akan hal baru dan tidak bosan
IP	Sangat Seru , Tidak berasa seperti PH na- mun seperti bermain game
TN	Asik karena kita seperti bermain game dan lebih interaktif dalam mengerjakan soal
RY	Lebih mudah memahami soal dan lebih seru dari biasanya
LJ	Menarik, tidak bosan dan lebih seru
SR	Sangat membantu dalam pemahaman mengenai teks anekdot
TK	Seru juga dan menegangkan karena berpacu dgn waktu juga, jika menggunakan aplikasi permainan seperti ini saya merasa materi lebih cepat masuk dan mudah diingat
HY	Keren, seru gak membosankan

Sumber: Survei G-Form pada XII Multimedia 4

Berdasarkan hasil respon siswa setelah penerapan media edukatif Froggy Jumps yang diikuti dengan kuis menggunakan Kahoot, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *game based learning* ini efektif dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. Sebagian besar siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Mereka mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot membuat pengerjaan soal terasa seperti bermain game, sehingga suasana belajar menjadi lebih santai namun tetap menantang.

Beberapa siswa juga menyatakan bahwa materi menjadi lebih mudah dipahami dan diingat karena suasana kompetitif yang diciptakan oleh permainan. Aspek berpacu dengan waktu dalam Kahoot juga memacu siswa untuk lebih fokus dan aktif selama proses belajar. Dengan demikian, penerapan media edukatif ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kombinasi antara permainan froggy jumps yang diikuti dengan kuis interaktif menggunakan kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa sehingga menciptakan *meaning full learning* bagi siswa

Penelitian lain juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan *game based learning* berbantuan Kahoot! secara signifikan mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Sembiring dan Listiani (2023) dalam konteks pembelajaran matematika. Mereka menemukan bahwa elemen kompetisi dan interaktivitas dalam Kahoot! mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa secara nyata. Selain itu, Nugraheni (2017) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran digital dapat meningkatkan

antusiasme siswa karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Dengan mengombinasikan permainan *Froggy Jumps* dan kuis interaktif *Kahoot*, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesinambungan.

Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik

Pelajaran Bahasa Jawa di SMK Wachid Hasyim Surabaya memiliki nilai KKM sebesar 75, dimana nilai KKM ini tergolong tinggi. Maka dari itu jika peserta didik tidak mencapai nilai ter- sebut akan dinyatakan tidak lolos. Pada tahap penelitian ini sebelum diberikan materi Bahasa Jawa teks anekdot melalui *froggy jumps* dan *kahoot* diadakan *pre-test*. Kemudian setelah implementasi *game basic learning* diadakan *post-test* dan diperoleh hasil persentase tuntas tidaknya peserta didik pada tabel berikut ini:

Tabel 3.
Hasil Pre Test Bahasa Jawa Materi Anekdot pada Peserta Didik XII Multimedia 4

Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
14	Tidak Tuntas	40%
21	Tuntas	60%

Sumber: Nilai XII Multimedia 4 pada *Kahoot!*

Tabel 4.
Hasil Post Test Bahasa Jawa Materi Anekdot pada Peserta Didik XII Multimedia 4

Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
7	Tidak Tuntas	20%
28	Tuntas	80%

Sumber: Nilai XII Multimedia 4 pada *Kahoot!*

Berdasarkan tabel 3 dan 4 dapat disimpulkan, Terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi anekdot Bahasa Jawa setelah diberikan pembelajaran. Hal ini terlihat dari Peningkatan persentase siswa yang tuntas, Jika dilihat pada *pre-test* hanya 60% siswa yang tuntas, pada *post-test* persentase ini meningkat menjadi 80%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil memahami materi setelah mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, persentase siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan dari 40% menjadi 20%. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa yang sebelumnya belum memahami materi, berhasil menguasainya setelah diberikan pembelajaran. Artinya Metode pembelajaran yang digunakan telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi anekdot Bahasa Jawa. Meskipun sudah terjadi peningkatan yang signifikan, masih ada peluang untuk meningkatkan pemahaman siswa lebih lanjut. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan memberikan soal-soal latihan yang lebih variatif atau menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Untuk mendukung peningkatan pemahaman siswa secara lebih optimal, guru dapat memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran inovatif, salah satunya adalah pemanfaatan media digital interaktif. Penggunaan media seperti *Kahoot!* dalam asesmen digital terbukti

mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses evaluasi pembelajaran, sehingga mendorong pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan (Permatasari et al., 2023). Selain itu, penting bagi guru untuk memahami makna pendidikan sebagai proses yang berkelanjutan dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Pristiwanti et al., 2022). Oleh karena itu, perpaduan antara metode pembelajaran yang tepat dan penggunaan teknologi yang relevan dapat menjadi kunci dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik garis besarnya bahwa antusiasme peserta didik dalam pembelajaran masih tergolong besar. Dimana ketika guru menemukan pembelajaran yang tepat maka peserta didik akan memberikan respon yang bagus juga. Hal tersebut terlepas dari peserta didik tersebut berasal dari mana ataupun bisa menggunakan Bahasa Jawa atau tidak. Karena lokasi yang berada di Surabaya bagian utara, SMK Wachid Hasyim Surabaya dijadikan sekolah favorit dan rata-rata peserta didiknya kebanyakan berasal dari Madura. Dengan penerapan *game based learning* pada game edukatif *froggy jumps* dan *kahoot* tersebut tidak menjadi halangan guru untuk memberikan pembelajaran yang menggugah semangat para peserta didik untuk men- dalam lagi mata pelajaran Bahasa Jawa. Semoga para guru bisa terus berinovasi lagi agar bisa mencetak peserta didik yang berkarakter dan berwawasan luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan media pembelajaran e-comic dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik sekolah dasar. *Didaktis: Jurnal Pen- didikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41-56. <https://journal.um-surabaya.ac.id/did- aktis/article/view/11089>
- Afriansyah, T. (2023). Penerapan Permainan Games. co. id Terintegrasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis Anekdote Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2). <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/bahasa/article/view/6292>
- Ahdar, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 18(2), 287-302. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2018.18.2.287-302>
- Bungin, B. (2015). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Desi, Sri Wahyuni, Yeni Wahyuni, & Andriani. (2022). Penguatan Karakter melalui Pembelajaran Kontekstual pada Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 7906–7914. <https://www.scribd.com/document/624994270/9498-Article-Text-29310-3-10-20221202>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Ekowati, S. H., Widyastuti, W. T., & Purbarini, A. (2020). Implementasi Kahoot dalam pembel- ajan bahasa Prancis pada masa pandemi COVID-19 di SMK DKI Jakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 723-729. <https://doi.org/10.31849/dina- misia.v4i4.4621>

- Lestari, D. A., Firmansyah, Y., & Wibowo, A. (2024). Efektivitas model pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar dan partisipasi siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(3), 101–112.
- Mamonto, N., Umar, F. A., & Kadir, H. (2021). Penggunaan media kahoot dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jjll.v2i1.10103>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1-9. <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/download/259/1335>
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>
- Nugraheni, N. K. (2017). Multimedia pembelajaran digital untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. *Prosiding HIPKIN Jateng*, 1(1), 31-38. <https://scholar.archive.org/work/2b3d6ifkxbb45aiciw235at3j4/access/wayback/http://hipkin-jateng.org/prosiding/index.php/2017/article/download/5/5>
- Permatasari, S., Zulhafizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710-2714. <https://doi.org/10.31219/osf.io/adhy6>
- Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, . S. ., & Dewi, R. S. . (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Ramadhani, A., Sari, M. P., & Nugroho, T. (2023). Pengaruh penggunaan media game edukatif terhadap keterlibatan kognitif siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 145–155.
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26-40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Susanti, H., & Nugroho, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 21–30.
- Wahyuni, L., & Prasetyo, D. (2024). Game based learning sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengurangi kecemasan belajar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 12(1), 33–42.