

## KORELASI PENGGUNAAN *KAHOOT* DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IX SMP

Tuti Mayasuci<sup>1</sup>, Eko Suroso<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Purwokerto<sup>1,2</sup>

Email: [maya.sastra.indonesia@gmail.com](mailto:maya.sastra.indonesia@gmail.com)<sup>1</sup>, [ekosuroso36@gmail.com](mailto:ekosuroso36@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung, Kabupaten Cilacap. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan *Kahoot*, serta dokumentasi nilai hasil belajar sebagai indikator pencapaian akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Siswa merasa lebih termotivasi, terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, dan menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik setelah menggunakan *Kahoot*. Sebagian besar responden memberikan tanggapan positif, bahkan sangat baik, terhadap media ini, yang ditunjukkan melalui peningkatan minat dan antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Lebih lanjut, analisis data menunjukkan adanya korelasi positif antara intensitas penggunaan *Kahoot* dan peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat setelah diterapkannya *Kahoot* dalam pembelajaran, yang menunjukkan efektivitas media ini dalam mendukung pencapaian akademik. Berdasarkan temuan ini, *Kahoot* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

**Kata Kunci:** *Kahoot, Hasil Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

### ABSTRACT

This study aims to determine the correlation between the use of Kahoot as an interactive learning medium and student learning outcomes in Indonesian language subjects in grade IX of SMP Negeri 2 Karangpucung, Cilacap Regency. This study used a quantitative approach with a correlational method. Data collection techniques were carried out through distributing questionnaires to measure students' perceptions of the use of Kahoot, as well as documenting learning outcomes as an indicator of academic achievement. The results showed that the use of Kahoot had a significant positive impact on the learning process. Students felt more motivated, actively involved in learning activities, and demonstrated a better understanding of the material after using Kahoot. Most respondents gave positive, even excellent, responses to this medium, as demonstrated by increased interest and enthusiasm in participating in lessons. Furthermore, data analysis showed a positive correlation between the intensity of Kahoot use and improved student learning outcomes. Students' average grades increased after the implementation of Kahoot in learning, which indicates the effectiveness of this medium in supporting academic achievement. Based on these findings, Kahoot is recommended as an alternative learning medium that is innovative, fun, and effective to improve the quality of Indonesian language learning at the junior high school level.

**Keywords:** *Kahoot, Learning Outcomes, Indonesian Language Learning*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting, terutama di era digital seperti sekarang. Teknologi pendidikan tidak hanya berperan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik proses pembelajaran (Heinich et al., 2002). Salah satu permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP adalah kurangnya motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang bersifat monoton dan kurang bervariasi. Akibatnya, pencapaian belajar siswa belum maksimal, yang tercermin dari rendahnya pemahaman terhadap materi, minimnya inisiatif untuk bertanya, serta dominannya sikap pasif selama proses pembelajaran di kelas.

Seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai platform digital mulai dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan penelitian oleh Pratiwi dan Supriyadi (2020), penggunaan aplikasi berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Salah satu inovasi yang mendapat perhatian luas adalah *Kahoot*, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menawarkan pengalaman belajar interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Melalui fitur kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital, *Kahoot* memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang mendorong partisipasi aktif, merangsang minat, serta meningkatkan motivasi siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui pendekatan ini, siswa menjadi lebih terdorong untuk terlibat secara aktif, memiliki motivasi yang lebih tinggi, dan mampu berkonsentrasi dalam menyerap materi pelajaran. Pendekatan tersebut selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi (Piaget, 1973).

Wang (2015) menyebut bahwa *Kahoot* adalah platform kuis daring yang dirancang untuk memungkinkan guru membuat soal pilihan ganda yang dapat diakses siswa melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, maupun komputer, baik secara individu maupun dalam kelompok. Aplikasi ini dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik bersama dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia, dan mulai tersedia secara luas pada September 2013, setelah sebelumnya diperkenalkan dalam versi beta pada ajang SXSWedu. Hingga kini, *Kahoot* telah digunakan oleh jutaan guru dan siswa di berbagai negara. Dalam penggunaannya, *Kahoot* memberikan skor secara real-time berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban siswa, serta memungkinkan guru mengunduh hasil kuis untuk dianalisis. Menurut Febriani (2019), *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap santai, dengan penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami.

Beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa pemanfaatan *Kahoot* dalam proses pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan aktif, dan capaian belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot* membuat siswa lebih antusias, membantu mereka dalam mengingat materi, serta mendorong peningkatan prestasi dibandingkan dengan pendekatan konvensional (Rahmayana & Halim, 2024; Rasyid, 2016). Penelitian oleh Rahmayana dan Halim (2024) di Samarinda menunjukkan bahwa asesmen formatif berbasis *Kahoot* secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP. Temuan ini didukung oleh Rasyid (2016), yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan partisipasi dan keberhasilan belajar siswa. Selanjutnya, Sanjaya (2016) menekankan bahwa strategi pembelajaran yang

selaras dengan standar proses pendidikan seharusnya menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong partisipasi aktif, sebagaimana yang difasilitasi oleh pemanfaatan media digital. Meski demikian, pelaksanaannya masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan pemahaman siswa terhadap teknologi, kurangnya perangkat digital, dan kendala pada kualitas jaringan internet yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi tersebut.

Di SMP Negeri 2 Karangpucung, Kabupaten Cilacap, persoalan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan terbatasnya variasi media pembelajaran menjadi perhatian penting. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah menyebabkan lemahnya partisipasi dan motivasi siswa, yang berdampak pada capaian akademik yang belum optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Bertolak dari permasalahan dan potensi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis sejauh mana korelasi antara penggunaan aplikasi *Kahoot* dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung. Penelitian ini difokuskan pada pengukuran hubungan antara intensitas penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dengan pencapaian hasil belajar siswa, bukan sekadar meninjau persepsi atau pengaruh umum dari media tersebut.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik secara praktis maupun teoritis. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Dari sisi kebaruan (*novelty*), penelitian ini secara spesifik mengkaji hubungan antara intensitas penggunaan *Kahoot* dan hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat SMP, sebuah topik yang masih relatif jarang diteliti secara mendalam. Fokus pada korelasi ini diharapkan mampu memberikan perspektif baru dalam pemanfaatan media digital berbasis permainan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk mengkaji hubungan antara penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Karangpucung. Desain korelasional dipilih karena dinilai tepat untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel tanpa perlu memberikan perlakuan secara langsung (Sugiyono, 2017). Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer, yakni hasil angket persepsi siswa terkait pemanfaatan *Kahoot* serta dokumentasi nilai hasil belajar Bahasa Indonesia. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung yang memberikan jawaban pada angket dan menjadi objek dalam pengumpulan data akademik.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri atas angket skala Likert untuk mengukur intensitas dan persepsi siswa terhadap penggunaan *Kahoot*, serta dokumentasi nilai hasil belajar yang diambil dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu penyebaran angket kepada siswa mengenai frekuensi dan persepsi penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran, serta pengambilan data nilai hasil belajar dari dokumentasi nilai yang dimiliki guru mata pelajaran. Sesuai dengan panduan dari Arikunto (2019), langkah-langkah pengumpulan data dilakukan secara sistematis dan mengacu pada prosedur penelitian yang terstruktur agar memperoleh data yang

valid dan reliabel. Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan beberapa tahapan. Pertama, dilakukan uji normalitas dan linearitas untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis parametrik. Selanjutnya, digunakan analisis korelasi Pearson Product Moment guna mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan Kahoot (X) dan hasil belajar siswa (Y). Pendekatan ini memberikan gambaran kuantitatif mengenai kekuatan dan arah hubungan antarvariabel yang diteliti (Sugiyono, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pelaksanaan pre-test dan post-test yang melibatkan 30 siswa kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Pre-test dilaksanakan pada 10 Maret 2025 untuk mengukur kemampuan awal siswa, sementara post-test dilakukan pada 13 Maret 2025 setelah siswa menerima pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot sebagai bentuk perlakuan.

**Tabel 1. Nilai Hasil *Pre-test***

No	Nama Responden	Nilai <i>Pre-test</i>	KKTP	Keterangan
1	Responden 1	85	75	Tuntas
2	Responden 2	40	75	Tidak Tuntas
3	Responden 3	25	75	Tidak Tuntas
4	Responden 4	60	75	Tidak Tuntas
5	Responden 5	85	75	Tuntas
6	Responden 6	45	75	Tidak Tuntas
7	Responden 7	90	75	Tuntas
8	Responden 8	45	75	Tidak Tuntas
9	Responden 9	30	75	Tidak Tuntas
10	Responden 10	50	75	Tidak Tuntas
11	Responden 11	25	75	Tidak Tuntas
12	Responden 12	55	75	Tidak Tuntas
13	Responden 13	75	75	Tuntas
14	Responden 14	80	75	Tuntas
15	Responden 15	30	75	Tidak Tuntas
16	Responden 16	40	75	Tidak Tuntas
17	Responden 17	80	75	Tuntas
18	Responden 18	65	75	Tidak Tuntas
19	Responden 19	70	75	Tidak Tuntas
20	Responden 20	60	75	Tidak Tuntas
21	Responden 21	65	75	Tidak Tuntas
22	Responden 22	55	75	Tidak Tuntas
23	Responden 23	40	75	Tidak Tuntas
24	Responden 24	55	75	Tidak Tuntas
25	Responden 25	90	75	Tidak Tuntas
26	Responden 26	50	75	Tuntas
27	Responden 27	45	75	Tidak Tuntas

No	Nama Responden	Nilai <i>Pre-test</i>	KKTP	Keterangan
28	Responden 28	60	75	Tidak Tuntas
29	Responden 29	95	75	Tuntas
30	Responden 30	70	75	Tidak Tuntas
	Jumlah Skor	1845		
	Rata-rata	61,5		
	Tuntas			<b>9 siswa (30%)</b>
	Tidak Tuntas			<b>21 siswa (70%)</b>

Data di atas menunjukkan bahwa sebelum penggunaan *Kahoot*, mayoritas siswa belum mencapai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan sebesar 75. Hal ini mengindikasikan rendahnya pemahaman awal siswa terhadap materi yang diajarkan.

**Tabel 2. Nilai Hasil *Post-test***

No	Nama Responden	Nilai <i>Post-test</i>	KKTP	Keterangan
1	Responden 1	90	75	Tuntas
2	Responden 2	60	75	Tidak Tuntas
3	Responden 3	70	75	Tidak Tuntas
4	Responden 4	65	75	Tidak Tuntas
5	Responden 5	95	75	Tuntas
6	Responden 6	75	75	Tuntas
7	Responden 7	85	75	Tuntas
8	Responden 8	70	75	Tidak Tuntas
9	Responden 9	60	75	Tidak Tuntas
10	Responden 10	80	75	Tuntas
11	Responden 11	55	75	Tidak Tuntas
12	Responden 12	75	75	Tuntas
13	Responden 13	85	75	Tuntas
14	Responden 14	90	75	Tuntas
15	Responden 15	60	75	Tidak Tuntas
16	Responden 16	70	75	Tidak Tuntas
17	Responden 17	85	75	Tuntas
18	Responden 18	95	75	Tuntas
19	Responden 19	90	75	Tuntas
20	Responden 20	65	75	Tidak Tuntas
21	Responden 21	85	75	Tuntas
22	Responden 22	75	75	Tuntas
23	Responden 23	70	75	Tidak Tuntas
24	Responden 24	80	75	Tuntas
25	Responden 25	95	75	Tuntas
26	Responden 26	100	75	Tuntas
27	Responden 27	70	75	Tidak Tuntas
28	Responden 28	75	75	Tuntas
29	Responden 29	80	75	Tuntas
30	Responden 30	85	75	Tuntas
	Jumlah Skor	2365		



No	Nama Responden	Nilai <i>Post-test</i>	KKTP	Keterangan
	Rata-rata	78		
	Tuntas			<b>21 siswa (70%)</b>
	Tidak Tuntas			<b>9 siswa (30%)</b>

Terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 17,3 poin dari pre-test ke post-test. Jumlah siswa yang tuntas juga meningkat dari 9 menjadi 21 orang, menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* berdampak positif terhadap hasil belajar.

### Uji Korelasi Product Moment

Untuk menguji hubungan antara variabel X (penggunaan *Kahoot*) dan Y (hasil belajar), digunakan rumus korelasi Pearson Product Moment. Diperoleh nilai:

- $r = 0,752$
- $r_{tabel} (n = 30, dk = 28, \alpha = 0,05) = 0,361$

Karena  $r > r_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang kuat dan signifikan antara penggunaan *Kahoot* dan hasil belajar siswa.

### Uji Signifikansi

Dilakukan uji t untuk mengetahui signifikansi korelasi:

- $t_{hitung} = 5,87$
- $t_{tabel} (dk = 28, \alpha = 0,05) = 2,048$

Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, perbedaan nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Kahoot* adalah signifikan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung.

### Pembahasan

Penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dalam kelas Bahasa Indonesia memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Sebagai platform berbasis *game-based learning*, *Kahoot* menyediakan pengalaman belajar yang tidak hanya interaktif tetapi juga menyenangkan. Kuis-kuis yang disajikan dalam format permainan menciptakan suasana yang kompetitif namun tetap kondusif, di mana siswa berusaha memberikan jawaban dengan cepat dan tepat untuk memperoleh skor tertinggi. Hal ini memicu keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sumarso (2019), pelatihan guru dalam penggunaan *Kahoot* secara optimal mampu mendukung keberhasilan penerapannya di kelas karena guru dapat menyusun kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Fitur-fitur yang ditawarkan *Kahoot*, seperti batas waktu pengerjaan soal, sistem poin berdasarkan ketepatan dan kecepatan menjawab, serta tampilan peringkat secara real-time, memberikan dorongan motivasional yang kuat bagi siswa. Guru pun dimudahkan dalam memantau perkembangan belajar siswa karena hasil kuis dapat diunduh dan dianalisis untuk evaluasi. Dalam konteks ini, pendekatan yang ditawarkan *Kahoot* sejalan dengan karakteristik pembelajaran modern yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif dan kreatif.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat pendapat Febriani (2019) yang menyatakan bahwa *Kahoot* mendukung pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan aspek hiburan dengan pemahaman materi. Selain itu, pandangan Wang (2015) tentang fleksibilitas penggunaan *Kahoot* di berbagai perangkat digital juga terbukti relevan, khususnya dalam

konteks kelas yang memiliki keterbatasan fasilitas. Dengan demikian, implementasi *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti mampu meningkatkan dinamika kelas, memperbaiki respons siswa terhadap materi, serta memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dibanding metode konvensional.

Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan pendekatan inovatif yang memperkaya interaksi siswa di kelas dan memperkuat pemahaman terhadap berbagai aspek kebahasaan seperti ejaan, tata bahasa, struktur teks, serta keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Sohlait et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di tingkat dasar, dari skor rata-rata pra-tes 62,12 menjadi 83,25 pada pasca-tes ( $p = .000$ ), sehingga mendukung keterlibatan siswa yang lebih tinggi. Demikian pula, Rahmayana & Halim (2024) melaporkan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai alat penilaian formatif di SMPN 22 Samarinda secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur bahasa Inggris, relevan sebagai analogi untuk keterampilan bahasa Indonesia. Selain itu, Irwan, Luthfi & Walidi (2019) menemukan bahwa implementasi *Kahoot* dalam pembelajaran di SMA memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibanding kontrol ( $p < 0,05$ ) dengan nilai rata-rata pasca-tes lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Pendekatan ini sejalan dengan teori Cone of Experience dari Dale (1969), yang menekankan efektivitas pembelajaran melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Dengan kuis interaktif berbasis permainan, siswa diajak berpartisipasi aktif dan merespons secara cepat, menciptakan suasana persaingan yang sehat serta meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi. *Kahoot* juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan reflektif. Fitur seperti sistem poin, batas waktu menjawab, dan umpan balik real-time memotivasi siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka secara langsung. Dari sudut pandang guru, kemudahan memantau kemajuan siswa melalui data kuis memungkinkan evaluasi yang lebih akurat dan tepat waktu.

Dari perspektif hasil belajar, teori Bloom (1964) menjelaskan bahwa proses belajar mencakup tiga ranah utama: kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan teknis). *Kahoot* memungkinkan ketiga ranah ini berkembang secara simultan—menjawab soal memacu ranah kognitif; kompetisi meningkatkan ranah afektif; interaksi dengan perangkat digital memantau ranah psikomotorik. Pandangan ini diperkuat oleh Winkel (dalam Zakky, 2018), yang menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan akumulasi kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Temuan dari Pratiwi & Supriyadi (2020) menegaskan bahwa media teknologi seperti *Kahoot* meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa. Konsentrasi, antusiasme, dan motivasi belajar meningkat saat siswa terlibat dalam kuis interaktif yang menyenangkan. Umpan balik instan dan sistem peringkat mendorong siswa untuk ambil bagian aktif dan berupaya lebih baik, yang memberikan kontribusi positif terhadap hasil akademik. Karakteristik generasi digital saat ini—yang akrab dengan media berbasis teknologi dan gadget—menjadikan *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang sangat relevan. Dengan fleksibilitas akses dan interaksi, *Kahoot* menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, efisien, dan menyenangkan. Secara keseluruhan, *Kahoot* bukan hanya sekadar alat evaluasi, tetapi sarana strategis untuk mentransformasi pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih dinamis, reflektif, dan bermakna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif

Copyright (c) 2025 LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra

terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61,5 pada saat pre-test menjadi 78,8 pada saat post-test setelah pembelajaran menggunakan *Kahoot*. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga mengalami peningkatan signifikan, dari semula 30% menjadi 70% setelah penerapan *Kahoot* dalam pembelajaran. Hasil analisis statistik menggunakan korelasi Pearson Product Moment menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *Kahoot* dan hasil belajar siswa, dengan koefisien korelasi sebesar 0,752 dan nilai thitung yang lebih besar dari ttabel. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan capaian akademik siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru memanfaatkan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan atau workshop kepada para guru mengenai penggunaan media digital seperti *Kahoot* untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar fokus tidak hanya pada hasil belajar, tetapi juga pada aspek lain seperti motivasi belajar, keaktifan siswa, maupun kolaborasi antar peserta didik, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam lingkungan pendidikan

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, B., Mesia, B., & Krathwohl, D. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives* (two vols: The Affective Domain & The Cognitive Domain). New York: David McKay.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Febriani, E. (2019). The Use of *Kahoot* as an Interactive Arabic Teaching Media. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(2), 387–396.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). *Efektifitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Piaget, J. (1973). *To Understand Is to Invent: The Future of Education*. New York: Grossman Publishers.
- Pratiwi, E., & Supriyadi. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi berbasis teknologi terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar. Diakses dari [http://repository.unpas.ac.id/55365/7/12.%20BAB%20IV%20\(Khoirun%20Nisa%20175060133\).pdf](http://repository.unpas.ac.id/55365/7/12.%20BAB%20IV%20(Khoirun%20Nisa%20175060133).pdf)
- Rahmayana, L., & Halim, A. (2024). *The impact of Kahoot-based formative assessment on student learning outcomes at a Junior High School in Samarinda*. *EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English*, 9(1), 103–118. <https://doi.org/10.26905/enjourme.v9i1.13150>
- Rasyid, R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik SD Kelas V. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 10(2), 58–67.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.



- Sohlait, D., Arjanto, P., Chong, S. T., & Soares, M. I. da C. (2024). *The power of gamification: How Kahoot! transforms motivation and learning in primary science education*. International Research-Based Education Journal.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarso. (2019) *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combroweb*. Sleman: Deepublish.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Zakky, (2018). *Pengertian Hasil Belajar Siswa dan Definisinya Menurut Para Ahli*. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>. Diunduh desember 2019.