

# Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Asesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas

**Azza Nabila<sup>1</sup>, Rustam<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Jambi, Indonesia

<sup>1</sup>nabilaazza0829@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini berkontribusi dalam mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai asesmen untuk Penilaian Akhir Tahun (PAT) mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang bertujuan untuk menelaah berbagai jurnal, buku referensi, dan karya ilmiah lainnya yang terkait dengan pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media asesmen dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Data disajikan dan dianalisis menggunakan narasi deskriptif, studi kasus, analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan aplikasi Kahoot saat PAT cukup mudah digunakan baik untuk guru dan siswa. Guru mudah dalam penginputan soal, sementara siswa mudah dalam pengoperasiannya. Kendala yang dihadapi adalah (1) masalah jaringan yang berbeda-beda di setiap siswa, (2) ada soal yang kurang lengkap, (3) layar ponsel yang kecil.

**Kata Kunci:** Kahoot, asesmen, bahasa Indonesia

## Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Namun, banyak metode pembelajaran yang masih tradisional dan kurang mampu menarik minat siswa di era digital ini. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, metode penilaian tradisional seperti tes tertulis atau soal pilihan ganda sering kali kurang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Selain itu, metode tradisional juga cenderung hanya mengukur kemampuan kognitif siswa tanpa memberikan umpan balik yang segera, sehingga siswa sulit mengetahui kelemahan mereka secara langsung dan memperbaikinya. Dampaknya, pembelajaran Bahasa Indonesia yang seharusnya dapat membangun keterampilan berbahasa seperti pemahaman tata bahasa, kosakata, dan keterampilan membaca menjadi kurang optimal.

Salah satu pendekatan yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran adalah penggunaan teknologi. Dalam konteks ini, asesmen atau penilaian menjadi komponen vital yang tidak hanya berfungsi untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa, tetapi juga untuk meningkatkan minat belajar mereka. Namun, penggunaan metode penilaian yang inovatif masih terbatas, yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Studi terbaru menunjukkan bahwa teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Misalnya, penelitian oleh Wicaksono et al. (2022), Mazarina (2023), dan Lutfi et al. (2020) menunjukkan bahwa aplikasi berbasis game seperti Kahoot memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan umpan balik yang cepat dan tepat.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, Kahoot dapat memberikan manfaat khusus. Misalnya, Kahoot memungkinkan siswa untuk berlatih tata bahasa dan kosakata melalui permainan kuis yang interaktif. Dengan format permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi mereka. Selain itu, Kahoot

dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap teks bacaan, seperti menganalisis isi teks atau menjawab pertanyaan terkait ide pokok dan pendukung. Penelitian oleh Sakdah et al. (2021) dan Martín-Sómer et al. (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Namun, meskipun ada banyak penelitian yang mendukung penggunaan Kahoot, masih terdapat keterbatasan dalam memahami respon siswa terhadap aplikasi ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA). Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada efektivitas penggunaan Kahoot tanpa mempertimbangkan aspek respon siswa secara mendalam. Penelitian oleh Puspitasari et al. (2023) dan Nugraha (2023) menunjukkan hasil yang positif, tetapi kurang memberikan perhatian pada analisis mendalam tentang bagaimana siswa merasakan pengalaman belajar menggunakan Kahoot. Dengan demikian, analisis respon siswa dan keterlibatan mereka menjadi aspek yang belum banyak dieksplorasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media asesmen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Pertanyaan penelitian yang ingin dijawab adalah: Bagaimana efektivitas Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaannya dalam proses evaluasi pembelajaran? Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi, dengan fokus pada aspek keterlibatan siswa dan penguasaan materi Bahasa Indonesia. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan analisis respon siswa yang lebih mendalam dan penekanan pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, yang belum banyak dibahas dalam studi sebelumnya.

## Metode

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran teks naratif pada komunitas tertentu. Desain ini dipilih karena sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berfokus pada proses dan makna yang terkandung dalam fenomena sosial. Penelitian ini memberikan perhatian pada aspek sistematis dalam pengumpulan dan analisis data untuk memastikan akurasi hasil yang diperoleh. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan wawasan mendalam yang relevan terhadap pengembangan pedagogik genre.

Sumber data penelitian berasal dari artikel-artikel jurnal yang relevan, yang diidentifikasi melalui pencarian di beberapa database terkemuka, seperti Google Scholar, ScienceDirect, dan Scopus. Dalam proses pencarian, kata kunci yang digunakan mencakup frasa seperti “pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran,” “pedagogik genre,” dan “suku Anak Dalam.” Pencarian dibatasi pada artikel yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir (2019–2024) untuk memastikan bahwa data yang digunakan tetap relevan dengan konteks dan perkembangan terkini.

Proses penyaringan artikel dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah penyaringan awal berdasarkan judul dan abstrak artikel. Artikel yang tidak relevan, meskipun muncul dalam hasil pencarian, dieliminasi pada tahap ini. Selanjutnya, artikel yang lolos penyaringan awal diperiksa secara menyeluruh melalui pembacaan *full-text*. Kriteria inklusi meliputi topik yang relevan, metode penelitian yang sesuai (kualitatif atau campuran), serta kesesuaian dengan tujuan penelitian. Kriteria eksklusi mencakup artikel yang ditulis dalam

bahasa selain Indonesia, tidak tersedia dalam bentuk *full-text*, atau memiliki kualitas metodologi yang lemah.

Setelah tahap seleksi selesai, sebanyak 20 artikel dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Pemilihan ini didasarkan pada evaluasi mendalam terhadap relevansi dan kualitas artikel, termasuk kejelasan tujuan penelitian, kelengkapan data, serta kedalaman analisis. Jumlah artikel yang dipilih dirasa cukup untuk memberikan gambaran yang komprehensif terhadap isu yang diteliti, sekaligus mempertahankan fokus analisis pada artikel-artikel berkualitas.

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*), yang melibatkan proses identifikasi tema-tema utama yang muncul dari artikel-artikel yang dipilih. Analisis dimulai dengan pembacaan intensif untuk memahami konteks setiap artikel. Selanjutnya, tema-tema kunci diidentifikasi berdasarkan kesamaan atau pola yang muncul dalam hasil penelitian. Proses ini bertujuan untuk menemukan hubungan antara data yang tersedia dengan pertanyaan penelitian.

Dalam proses analisis, evaluasi terhadap kekuatan dan kelemahan artikel juga dilakukan. Kekuatan artikel dinilai berdasarkan kejelasan tujuan penelitian, penggunaan metode yang tepat, serta relevansi hasil dengan konteks penelitian ini. Di sisi lain, kelemahan artikel, seperti keterbatasan dalam pengumpulan data atau analisis yang kurang mendalam, juga dicatat sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun sintesis akhir.

Tahapan sintesis dilakukan dengan menggabungkan temuan dari berbagai artikel untuk menghasilkan kesimpulan yang holistik. Dalam tahap ini, fokus diberikan pada penyusunan narasi yang menggambarkan hubungan antara berbagai tema yang diidentifikasi. Proses ini juga mencakup interpretasi data untuk menghasilkan pandangan baru atau pemahaman yang lebih luas mengenai isu yang diteliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup pedoman analisis isi yang dirancang untuk memastikan bahwa proses analisis dilakukan secara sistematis. Pedoman ini mencakup langkah-langkah terperinci untuk mengidentifikasi tema, mengevaluasi artikel, serta menyusun sintesis. Selain itu, pencatatan data dilakukan secara rinci untuk memudahkan proses pelacakan dan verifikasi temuan.

Penelitian ini juga mengidentifikasi jenis data yang dicatat, seperti tujuan penelitian, metode yang digunakan, temuan utama, serta konteks artikel. Data ini kemudian diorganisir ke dalam tabel untuk memudahkan proses analisis dan sintesis. Penggunaan tabel ini memastikan bahwa seluruh informasi yang relevan dapat diakses dengan mudah selama proses penelitian berlangsung.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk memberikan panduan yang jelas bagi pembaca yang ingin mereplikasi penelitian atau memahami proses yang dilakukan. Dengan langkah-langkah yang sistematis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman tentang pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran teks naratif, khususnya dalam konteks komunitas tertentu seperti suku Anak Dalam.

## Hasil

Penilaian Akhir Tahun (PAT) merupakan salah satu kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa setelah satu tahun pembelajaran. Dalam era digital, pemanfaatan teknologi menjadi solusi inovatif untuk mendukung asesmen ini. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Kahoot, platform berbasis kuis interaktif yang menggabungkan elemen permainan dengan penilaian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta keterlibatan siswa selama proses asesmen.

Tabel 1. rangkuman fitur utama Kahoot, tantangan yang dihadapi, serta solusi yang dapat diimplementasikan

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

### ***Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa***

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa merasa lebih antusias saat menggunakan aplikasi ini karena elemen gamifikasi yang menarik, seperti papan skor langsung dan efek suara interaktif. Sebagai contoh, pada salah satu studi kasus, siswa Kelas IX menggunakan Kahoot untuk menjawab 20 soal pilihan ganda tentang unsur intrinsik dalam cerpen. Dengan fitur penilaian langsung, siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai tertinggi, yang secara tidak langsung memotivasi mereka untuk lebih memahami materi. Fitur timer juga mendorong siswa untuk berpikir cepat dan efisien.

### ***Kemudahan Operasional bagi Siswa***

Penggunaan Kahoot memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses soal melalui ponsel masing-masing. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana, sehingga mudah dioperasikan bahkan oleh siswa yang tidak terbiasa menggunakan teknologi. Sebagai ilustrasi, siswa cukup memasukkan kode kuis yang diberikan oleh guru, memilih jawaban yang dianggap benar, dan mengirimkan hasilnya setelah selesai. Dalam salah satu studi, siswa menyebutkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri karena dapat menyelesaikan soal secara mandiri dalam suasana yang menyenangkan.

### ***Pengaruh Kahoot terhadap Interaksi Guru dan Siswa***

Interaksi antara guru dan siswa meningkat melalui penggunaan Kahoot dalam asesmen. Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi soal, tetapi juga fasilitator yang memberikan umpan balik langsung setelah kuis berakhir. Sebagai contoh, dalam sesi pembelajaran tentang majas dalam puisi, guru menggunakan fitur laporan hasil untuk membahas soal yang banyak dijawab salah oleh siswa. Hal ini menciptakan diskusi yang konstruktif dan mendalam mengenai materi yang kurang dipahami.

### ***Kemudahan Guru dalam Penyusunan dan Pengawasan Soal***

Aplikasi Kahoot mempermudah guru dalam menyusun soal dan mengelola hasil asesmen. Guru dapat menginput soal dengan cepat dan mengatur opsi jawaban melalui fitur yang user-friendly. Selain itu, fitur pengacakan soal secara otomatis memastikan bahwa urutan soal dan jawaban berbeda untuk setiap siswa. Sebagai contoh, dalam pembelajaran teks

eksposisi, guru menyusun 15 soal tentang struktur teks dan menyimpannya dalam aplikasi untuk digunakan di berbagai kelas. Dengan cara ini, potensi kecurangan dapat diminimalkan, meskipun pengawasan tetap diperlukan.

### ***Kendala dalam Penggunaan Kahoot***

Meskipun banyak keunggulan, penggunaan Kahoot tidak terlepas dari tantangan. Kendala utama yang sering dihadapi adalah koneksi internet yang tidak stabil, terutama di daerah dengan infrastruktur digital yang kurang memadai. Selain itu, ukuran layar ponsel yang kecil kadang-kadang membuat siswa kesulitan membaca soal dengan jelas. Untuk mengatasi hal ini, beberapa guru menyarankan siswa menggunakan tablet atau laptop jika memungkinkan.

### ***Efisiensi dalam Pengelolaan Asesmen***

Kahoot membantu guru mengelola asesmen dengan lebih efisien. Fitur laporan hasil memungkinkan guru untuk memantau kinerja siswa secara real-time dan melakukan analisis lebih mendalam setelah kuis selesai. Sebagai contoh, dalam pembelajaran tentang jenis-jenis paragraf, guru dapat langsung mengetahui bahwa sebagian besar siswa kesulitan membedakan paragraf deduktif dan induktif. Berdasarkan data ini, guru dapat merancang kegiatan remedi yang lebih tepat sasaran.

### ***Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran Interaktif***

Bagi siswa, pengalaman menggunakan Kahoot menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam sesi PAT, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga menikmati suasana kompetisi sehat di antara teman-teman mereka. Sebagai contoh, pada pembelajaran drama, siswa diminta menjawab soal tentang karakterisasi tokoh dengan cepat untuk mendapatkan poin tertinggi. Kompetisi ini meningkatkan fokus dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

### ***Dukungan Teoritis terhadap Penggunaan Teknologi***

Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Teori konstruktivisme, misalnya, menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik melalui interaksi aktif dan pengalaman langsung. Dengan Kahoot, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang bermakna melalui diskusi dan refleksi hasil kuis. Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot dalam Penilaian Akhir Tahun memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah guru dalam menyusun dan mengelola asesmen, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa serta interaksi antara guru dan siswa. Meskipun terdapat kendala teknis, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar, sehingga Kahoot layak untuk terus digunakan sebagai media inovatif dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Berikut adalah tabel contoh soal yang diujicobakan kepada siswa dalam penelitian ini:

Tabel 2. Contoh Soal

| No | Pertanyaan                                                                             | Pilihan Jawaban                             | Jawaban Benar |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------|
| 1  | Apa tema utama dalam cerpen "Laskar Pelangi" karya Andrea Hirata?                      | A. Pendidikan, B. Cinta, C. Petualangan     | A             |
| 2  | Majas apakah yang terdapat dalam kalimat "Hidup ini seperti roda yang terus berputar"? | A. Metafora, B. Personifikasi, C. Hiperbola | A             |

- |   |                                                                      |                                                     |
|---|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 3 | Apa fungsi paragraf penutup dalam teks eksposisi?                    | A. Menyimpulkan, B. A Menjelaskan, C. Menambah data |
| 4 | Siapakah tokoh utama dalam novel "Sang Pemimpi"?                     | A. Ikal, B. Arai, C. Lintang B                      |
| 5 | Dalam puisi, penggunaan kata "berdenting" menggambarkan suasana apa? | A. Hening, B. Ramai, C. A Tegang                    |
- 

## Pembahasan

Penerapan Kahoot sebagai alat asesmen pendidikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah menunjukkan hasil yang signifikan. Penelitian ini menemukan bahwa aspek gamifikasi dalam Kahoot tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap sikap siswa terhadap pembelajaran. Hasil ini menunjukkan relevansi antara penggunaan Kahoot dan teori keterlibatan belajar, di mana motivasi intrinsik siswa meningkat saat pembelajaran dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi. Penemuan ini juga memperkuat teori-teori seperti Teori Konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat-alat budaya dalam pembelajaran.

Sejalan dengan temuan ini, penelitian Kaur & Nadarajan (2020), Mahbub (2020), Rojabi et al. (2022), dan Nuri et al. (2022) juga menggarisbawahi bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kinerja akademik mereka. Penggunaan teknologi seperti Kahoot mendukung teori pembelajaran aktif yang menekankan peran siswa sebagai pusat proses pembelajaran. Dengan mengubah metode penilaian tradisional menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis, Kahoot memungkinkan siswa untuk lebih fokus, memiliki retensi pengetahuan yang lebih baik, dan mendapatkan umpan balik instan. Hal ini mencerminkan prinsip-prinsip dalam Teori Belajar Berbasis Pengalaman Kolb, yang menekankan pentingnya refleksi dan pengalaman langsung dalam proses belajar.

Dalam membandingkan temuan ini dengan penelitian lain, terlihat bahwa penggunaan Kahoot juga berdampak pada pengembangan keterampilan berbahasa, seperti skimming, scanning, dan penguasaan kosakata. Penelitian Mala et al. (2023) dan Hadijah et al. (2020) mencatat bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mendukung perkembangan kompetensi bahasa siswa. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran bahasa interaktif, yang menekankan pentingnya konteks dan keterlibatan aktif dalam penguasaan bahasa. Kahoot berfungsi tidak hanya sebagai alat asesmen tetapi juga sebagai medium efektif dalam pengembangan kompetensi linguistik siswa.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala teknis dalam implementasi Kahoot. Masalah konektivitas internet menjadi tantangan utama, terutama saat banyak siswa mengakses aplikasi secara bersamaan. Kualitas jaringan yang buruk dapat menghambat pengalaman belajar, mengurangi efektivitas asesmen, dan bertentangan dengan prinsip-prinsip dalam teori teknologi pendidikan yang mengharuskan infrastruktur mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, ukuran layar ponsel yang kecil menyulitkan siswa dalam membaca soal panjang. Hal ini mencerminkan keterbatasan dalam desain perangkat keras yang dapat memengaruhi penerapan teknologi dalam pendidikan.

Pengawasan selama tes juga menjadi tantangan. Meskipun ada pengawasan langsung oleh guru, beberapa siswa mungkin masih mencari jawaban dari sumber lain atau bekerja sama dengan teman. Situasi ini menunjukkan perlunya pendekatan baru dalam pengawasan asesmen berbasis teknologi. Penggunaan perangkat tambahan, seperti aplikasi yang dapat memonitor

aktivitas siswa selama tes, dapat menjadi solusi. Pendekatan ini selaras dengan teori kontrol pendidikan, yang menekankan pentingnya memastikan integritas proses pembelajaran dan penilaian.

Implikasi dari temuan ini sangat signifikan dalam konteks pendidikan bahasa Indonesia. Penggunaan Kahoot sebagai alat asesmen menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, hasil belajar, dan motivasi mereka dalam pembelajaran. Temuan ini mendukung teori motivasi belajar, seperti Hierarki Kebutuhan Maslow, yang menempatkan penghargaan dan pengakuan sebagai faktor penting dalam meningkatkan kinerja siswa. Oleh karena itu, integrasi elemen gamifikasi dalam pembelajaran perlu diperluas untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung kebutuhan siswa.

Namun, tantangan teknis yang dihadapi menunjukkan perlunya perhatian lebih pada infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah. Untuk memastikan kelancaran pelaksanaan asesmen, diperlukan dukungan berupa peningkatan kualitas jaringan internet dan penyediaan perangkat yang lebih memadai. Pendekatan ini sejalan dengan teori adopsi teknologi, yang menekankan bahwa kesiapan infrastruktur adalah faktor kunci dalam keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan.

Keterbatasan penelitian ini mencakup aspek metodologi dan ukuran sampel yang terbatas. Hasil penelitian ini mungkin tidak sepenuhnya mewakili seluruh populasi siswa di sekolah menengah, mengingat variasi dalam infrastruktur teknologi dan pendekatan pengajaran di setiap sekolah. Pengakuan terhadap keterbatasan ini mencerminkan pendekatan ilmiah yang transparan dan membuka peluang untuk penelitian lanjutan. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan untuk eksplorasi lebih mendalam mengenai efektivitas Kahoot dalam konteks yang lebih luas.

Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih jauh tentang variabel-variabel yang berkontribusi terhadap efektivitas Kahoot dalam pembelajaran bahasa. Misalnya, penelitian dapat difokuskan pada pengaruh faktor eksternal, seperti dukungan guru dan keterlibatan orang tua, terhadap hasil pembelajaran. Selain itu, pendekatan pengawasan selama asesmen menggunakan Kahoot perlu diteliti lebih lanjut untuk menemukan strategi yang lebih efektif dalam memastikan integritas asesmen.

Akhirnya, penelitian lebih lanjut juga dapat mempertimbangkan dampak jangka panjang penggunaan Kahoot terhadap perkembangan keterampilan bahasa siswa. Pendekatan longitudinal dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang bagaimana gamifikasi dapat membentuk pola belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang. Dengan memperluas cakupan penelitian, kontribusi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dioptimalkan, menciptakan peluang baru dalam inovasi pendidikan.

## Kesimpulan

Penggunaan Kahoot dalam Penilaian Akhir Tahun (PAT) di sekolah menengah Indonesia menunjukkan dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran bahasa. Aplikasi ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik langsung, dan menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif sekaligus mendukung. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan teknis, seperti kualitas jaringan internet dan kebutuhan pengawasan yang ketat, yang dapat menghambat efektivitas implementasinya.

Keunggulan Kahoot sebagai alat penilaian inovatif dan formatif menjadikannya solusi praktis bagi guru bahasa Indonesia di SMA. Guru dapat memanfaatkan Kahoot untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa secara langsung, sehingga memungkinkan penyesuaian strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Selain itu, fitur kompetitif aplikasi

ini dapat digunakan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam memahami materi, terutama pada aspek kebahasaan yang memerlukan perhatian khusus.

Penting untuk dicatat bahwa temuan penelitian ini hanya berlaku dalam konteks sekolah menengah di Indonesia. Oleh karena itu, generalisasi ke tingkat pendidikan lainnya harus dilakukan dengan hati-hati. Keterbatasan penelitian, seperti sampel yang terbatas dan variabel yang tidak terkontrol sepenuhnya, juga perlu dipertimbangkan dalam interpretasi hasil.

Meskipun demikian, penelitian ini telah memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pengetahuan ilmiah tentang teknologi pendidikan. Dengan penerapan Kahoot yang tepat, ditunjang oleh dukungan teknis dan pengawasan yang memadai, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di SMA pada era digital.

## References

- Ali, R. and ABDALGANE, M. (2022). The impact of gamification “kahoot app” in teaching english for academic purposes. *World Journal of English Language*, 12(7), 18. <https://doi.org/10.5430/wjel.v12n7p18>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi kahoot! pada pembelajaran fisika. *Orbita Jurnal Kajian Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Bakti, R. (2023). Persepsi siswa x ips 3 terhadap penggunaan asesmen kompetensi minimum (akm) pada penilaian akhir tahun (pat) dalam mata pelajaran sejarah indonesia di sma negeri 9 malang. *Historiography*, 3(1), 114. <https://doi.org/10.17977/um081v3i12023p114-125>
- Daryanes, F. and Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Enstein, J., Bulu, V., & Nahak, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Hadijah, H., Pratolo, B., & Rondiyah, R. (2020). Interactive game “kahoot!” as the media of students’ vocabulary assessment. *Journal on English as a Foreign Language*, 10(1), 87-105. <https://doi.org/10.23971/jefl.v10i1.1670>
- Henukh, A. and Guntara, Y. (2020). Analyzing the response of learners to use kahoot as gamification of learning physics. *Gravity Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.30870/gravity.v6i1.7108>
- Hikmah, N. and Ningsih, T. (2023). Media pembelajaran globe dan peta pada materi kenampakan alam (ips) pada siswa kelas iv mi ma’arif nu batuanten. *Dharmas Education Journal (De\_journal)*, 4(1), 59-68. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.907>
- Janattaka, N. and Tiyana, F. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran matematika kelas 2 di sdi aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 116-123. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i2.78>
- Kaur, P. and Nadarajan, R. (2020). Language learning and teaching using kahoot!. *International Journal of Modern Education*, 2(5), 19-28. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.25003>
- Lutfi, L., M.T., S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (sd) pada guru. *International Journal of*

- Community Service Learning, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i3.27999>
- Mahbub, M. (2020). Learning english mediated by kahoot: insights from the indonesian efl instructors. *Journal on English as a Foreign Language*, 10(2), 246-267. <https://doi.org/10.23971/jefl.v10i2.1917>
- Mahbubah, L. (2022). Students' perceptions of the implementation of kahoot! in english language teaching. *Lingua Scientia*, 29(1), 23-32. <https://doi.org/10.23887/ls.v29i1.35644>
- Mala, J., Mustofa, M., Jihad, M., & Hariyanto, S. (2023). Using kahoot! to improve skimming and scanning skills. *Edulec Journal of Education and Technology*, 6(3). <https://doi.org/10.29062/edu.v6i3.526>
- Martín-Sómer, M., Moreira, J., & Casado, C. (2021). Use of kahoot! to keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by covid 19. *Education for Chemical Engineers*, 36, 154-159. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.05.005>
- Mattawang, M. (2023). Dampak penggunaan kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *The Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33-42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mazarina, M. (2023). Pengaruh pemanfaatan teknologi berbasis game kahoot terhadap respon peserta didik pada pembelajaran ips kelas vii smp negeri 1 boyolangu. *Jurnal Economina*, 2(8), 2011-2018. <https://doi.org/10.55681/economina.v2i8.712>
- Nugraha, N. and Nugraha, D. (2022). Pelatihan penggunaan platform kahoot sebagai media pembelajaran interaktif di sdit al imam kuningan. *Dharma Bhakti Ekuitas*, 7(1), 16-22. <https://doi.org/10.52250/p3m.v7i1.566>
- Nugraha, T. (2023). Efektivitas penilaian hasil belajar berbasis kahoot! dalam pembelajaran sosiologi di sma negeri 2 pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 319-331. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3883>
- Nuri, H., Qadir, S., Mohammed, R., & Azaldin, A. (2022). Perceptions of postgraduate students towards the use of kahoot as a formative assessment tool in an english language course. *Journal of Raparin University*, 9(5), 229-251. [https://doi.org/10.26750/vol\(9\).no\(5\).paper11](https://doi.org/10.26750/vol(9).no(5).paper11)
- Plump, C. and LaRosa, J. (2017). Using kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: a game-based technology solution for elearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrurnisa, F. (2023). Pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211-8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Rojabi, A., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., ... & Amumpuni, R. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.939884>
- Rokhim, D., Rahayu, B., Alfiah, L., Peni, R., Wahyudi, B., Wahyudi, A., ... & Widarti, H. (2021). Analisis kesiapan peserta didik dan guru pada asesmen nasional (asesmen kompetensi minimum, survey karakter, dan survey lingkungan belajar. *Jamp Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.17977/um027v4i12021p61>
- Sakdah, M., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-

497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Suryati, I., Permatasari, R., Rofiana, A., Miftah, R., & Musthofa, W. (2021). Game based assessment untuk pembelajaran di masa pandemi: kahoot!. *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.25273/jta.v7i1.10310>
- Syah, R. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran kahoot dalam mata pelajaran sejarah di sman 68 jakarta. *Jurnal Pattingalloang*, 10(2), 129. <https://doi.org/10.26858/jp3k.v10i2.47002>
- Tamur, M., Gahung, A., Belos, M., Limur, M., Sutrani, D., & Lagam, Y. (2022). Bermain dan belajar dengan kahoot!: meningkatkan keterlibatan siswa smp menggunakan game digital. *Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2857. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6065>
- Turan, Z. and Meral, E. (2018). Game-based versus to non-game-based: the impact of student response systems on students'achievements, engagements and test anxieties. *Informatics in Education*, 17(1), 105-116. <https://doi.org/10.15388/infedu.2018.07>
- Wicaksono, I., Aprilia, I., & Supraptiningsih, L. (2022). Penerapan asesmen formatif pembelajaran fisika dengan kuis game edukasi dan penilaian diri siswa sma. *Education Journal Journal Educational Research and Development*, 6(2), 139-150. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i2.739>