

## **PENERAPAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

B. Syukroni Baso<sup>1</sup>, Abdul Sakti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makasar

<sup>2</sup>PGSD Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mega Rezky

[syukroni@unismuh.ac.id](mailto:syukroni@unismuh.ac.id), [abdulsakti@unimerz.ac.id](mailto:abdulsakti@unimerz.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effectiveness of implementing Kahoot as an interactive evaluation medium in Indonesian language learning at the elementary school level. The research involved classroom observations, student perception questionnaires, and learning outcome tests conducted before and after the implementation of Kahoot. Quantitative data were analyzed by calculating the percentage increase in learning outcomes, while qualitative data were obtained through observations of students' learning behaviors and interpretations of questionnaire responses. The results indicate that the use of Kahoot increased student engagement by up to 92%, learning motivation by 88%, enjoyable evaluation experiences by 90%, and understanding of Indonesian language material by 84%. These findings confirm that Kahoot functions not only as a digital evaluation tool but also as an effective pedagogical strategy that strengthens Indonesian language literacy and creates a more active, collaborative, and engaging learning experience aligned with the demands of contemporary education.*

**Keywords:** Kahoot, interactive evaluation media, Indonesian language learning, elementary school, learning outcomes

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis afektifitas penerapan kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini melibatkan observasi kelas, angket perspektif siswa dan tes hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan Kahoot. Data kuantitatif dianalisis melalui persentase peningkatan hasil belajar, sementara data kualitatif diperoleh melalui observasi perilaku belajar siswa dan interpretasi respons angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan keterlibatan siswa hingga 92%, motivasi belajar 88% pengalaman evaluasi yang menyenangkan 90% dan pemahaman materi Bahasa Indonesia sebesar 84% yang mengonfirmasi bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi digital, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang memperkuat literasi Bahasa Indonesia dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran

**Kata Kunci:** Kahoot, media evaluasi interaktif, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar, hasil belajar

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi awal peserta didik, terutama dalam aspek membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Namun, proses evaluasi hasil belajar yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran sering kali masih bersifat konvensional, seperti tes tertulis atau tanya jawab. Metode tersebut kurang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa pada era digital yang menuntut suasana pembelajaran lebih menarik, interaktif dan memotivasi. Kondisi ini mengharuskan guru mencari strategi evaluasi yang mampu mengintegrasikan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar menuntut pendekatan evaluasi yang tidak hanya mengukur pencapaian kognitif, tetapi juga memelihara motivasi partisipasi, dan literasi abad-21 siswa. Evaluasi tradisional yang dominan berupa tes tertulis dan tanya jawab sering kali kurang mampu membangkitkan keterlibatan aktif siswa dan kurang

responsif terhadap kebutuhan umpan balik cepat yang diperlukan dalam proses pembelajaran modern. Sebagai respon terhadap tantangan ini, literatur Pendidikan menunjukkan pergeseran menuju penggunaan media berbasis permainan sebagai salah satu strategi untuk merevitalisasi proses evaluasi dan pembelajaran.

Salah satu platform yang banyak ditelaah dalam lima tahun terakhir adalah Kahoot!. Sebuah aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan pelaksanaan evaluasi real-time melalui perangkat digital. Beberapa kajian empiris menemukan bahwa Kahoot mampu digunakan sebagai asesmen formatif yang memberikan umpan balik segera. Setyawati (2025) menegaskan bahwa mayoritas studi 2020-2024 melaporkan efek positif Kahoot terhadap motivasi dan partisipasi belajar.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, beberapa studi lokal menyajikan bukti manfaat kahoot dalam aspek-aspek spesifik pembelajaran Bahasa, Purba (202) melaporkan pengaruh positif Kahoot terhadap hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, dengan Sebagian

besar responden melaporkan peningkatan minat belajar. Arini dan Silistyarini menemukan bahwa Kahoot dapat mendukung peningkatan keterampilan membaca kritis, otonomi belajar, dan partisipasi siswa, sedangkan kajian persepsi siswa menunjukkan bahwa peserta didik memandang Kahoot sebagai media asesmen yang menyenangkan dan memotivasi. Temuan-temuan ini mengidentifikasi bahwa Kahoot bukan hanya alat hiburan, tetapi alat pedagogis yang mampu memperkaya praktik evaluasi Bahasa SD bila diimplementasikan secara pedagogis.

Meskipun demikian, adopsi Kahoot sebagai media evaluasi interaktif di sekolah dasar tidak tanpa hambatan. Penelitian-penelitian terbaru juga mencatat kendala kesiapan infrastruktur, kompetensi guru dalam merancang soal yang valid, dan kebutuhan adaptasi pedagogis agar kuis berbasis game tidak mengabaikan aspek kedalaman penilaian. Oleh karena itu, penelitian yang sistematis diperlukan untuk mengeksplorasi model penerapan Kahoot yang efektif dan berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mengkaji aspek efektivitas

pembelajaran, tantangan implementasi, serta rekomendasi praktis bagi guru dan pengambilan kebijakan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain kuasi-eksperimental tipe one-group pretest-posttest. Desain ini dipilih karena memberikan kesempatan untuk mengukur perubahan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah penerapan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif. Pendekatan kualitatif dipandang tepat karena fokus penelitian adalah mengukur efektivitas intervensi melalui pengolahan data numerik dan analisis statistik untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil evaluasi belajar siswa sekolah dasar.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V pada salah satu sekolah dasar negeri yang memiliki kesiapan perangkat digital untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan kesiapan

guru. Tersediaan perangkat, serta kesesuaian kurikulum Bahasa Indonesia yang sedang dipelajari. Instrumen penelitian terdiri dari 1. Tes pretest dan postes yang disusun berdasarkan 2. Lembar observasi keterlibatan siswa selama penggunaan Kahoot, dan 3. Angket persepsi siswa untuk memperkuat validasi isi oleh tiga ahli Pendidikan Bahasa dan teknologi pembelajaran.

Tabel 1. Prosedur Penelitian

Tahap	Kegiatan	Tujuan
Perencanaan	Penyusunan perangkat tes, membuat bank soal Kahoot, melakukan uji coba	Memastikan instrument akurat dan sesuai indicator Bahasa Indonesia
Pelaksanaan	Pretest-pembelajaran, evaluasi menggunakan Kahoot , posttest	Mengukur pengaruh penggunaan Kahoot pada hasil belajar siswa
Evaluasi	Nalisis statistic pretest-posttes, analisis obesrbasi dan persepsi siswa	Menarik simpulan efektifitas serta menilai keterlibatan dan resons siswa

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga taha utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang butir evaluasi pada Kahoot serta mempersiapkan perangkat dan jaringan yang diperlukan. Taha pelaksanaan meliputi pemberian pretes, enerapan eavaluasi interaktif menggunakan Kahoot seama tiga sesi pembelajaran, serta pemberian postes. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis skor pretest-posttes. Selain itu, data observasi dan angket diolah secara deskriptif untuk memberikan Gambaran mendalam mengenai keterlibatan an persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi.

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa terdapat penngkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap awal, kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran terlihat berada pada kategori sedang, ditunukkan oleh nilai retest yang relative moderat.

Namun setelah intervensi melalui tiga sesi pembelajaran berbasis evaluasi Kahoot terjadi peningkatan yang konsisten pada nilai posttest. Peningkatan tersebut mengidentifikasi bahwa Kahoot mampu memberikan pengalaman evaluasi yang efektif serta mendukung keterlibatan kognitif siswa dalam proses memahami materi.

Untuk memberikan Gambaran empiris yang lebih jelas, berikut disajikan tabel perbandingan nilai pretest dan posttest berdasarkan tiga indikator utama yang diukur dalam penelitian ini.

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Pretest dan posttest**

Indikator penilaian	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	Peningkatan
Pemahaman bacaan	62	82	+20
Penggunaan Bahasa	58	79	+21
Kosakata	64	85	+21
Rata-rata keseluruhan	61,3	82,0	+20,7

Berdasarkan analisis komparatif antara nilai pretest dan posttest Tingkat keberhasilan penerapan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif mencapai 81% yang dihitung dari rata-rata peningkatan skor keseluruhan sebesar +20,7 point dari skala 100. Persentase

keberhasilan ini mencerminkan bahwa Sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan pada tiga indikator utama yaitu pemahaman bacaan penggunaan Bahasa dan penguasaan kosakata. Tinggi persentase ini juga selaras dengan data observasi yang menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa selama proses evaluasi serta hasil angket yang memperlihatkan respon positif terhadap penggunaan Kahoot.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa mekanisme umpan balik cepat (immediate feedback) yang disediakan oleh Kahoot berkontribusi langsung terhadap perbaikan pemahaman konseptual siswa. Ketika siswa mengetahui kesalahan secara real time, mereka memiliki kesempatan untuk melakukan koreksi diri dan memperdalam pemahaman terhadap konsep Bahasa yang sedang dipelajari, selain itu, atmosfer kompetitif sehat yang tercipta selama penggunaan Kahoot memperkuat daya dorong intrinsik siswa untuk memberikan jawaban yang lebih tepat pada setiap sesi evaluasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurhayati

(2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan .

**Tabel 3. Persentase keberhasilan implemetasi Kahoot! Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia**

<b>Aspek yang diukur</b>	<b>Indicator penilaian</b>	<b>Persentase (%)</b>
Keterlibatan siswa	Siswa aktif menjawab, focus pada waktu kompetitif	92%
Motivasi belajar	Antusias	88%
Pemahaman materi	Ketepatan menjawab, peningkatan akurasi pemahaman	84%
Pengalaman belajar yang menyenangkan	Siswa tidak tegang lebih meningkat evaluasi	90%
Peningkatan hasil Belajar	Kenaikan nilai rata-rata sebelum - sesudah intervensi	86%

Data observasi kelas memperlihatkan bahwa selama penggunaan Kahoot seluruh siswa

menampilkan keterlibatan yang tinggi. Siswa yang biasanya pasif dalam evaluasi tradisional terlihat jauh lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, memperhatikan waktu dan berusaha memperoleh skor tinggi. Teman ini mendukung pandangan bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang meningkatkan perhatian , energi belajar, dan partisipasi. Dalam konteks evaluasi Bahasa Indonesia , aspek-aspek tersebut sangat penting untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan Bahasa secara bermakna.

Selanjutnya angket persepsi siswa menunjukkan bahwa mereka merasa Kahoot memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan., tidak menegangkan dan membantu memahami materi secara lebih baik. Aspek efektif ini memiliki implikasi penting bagi keberhasilan pembelajaran , karena pengalaman positif selama evaluasi membuat siswa lebih siap secara emosional untuk menerima materi. Dengan demikian, efektivitas Kahoot dalam penelitian ini hanya tercermin dalam peningkatan nilai, tetapi juga

dalam peningkatan motivasi dan kesiapan mental siswa untuk belajar. Muhajir (2024) menjelaskan bahwa pengintegrasian Kahoot sebagai media pembelajaran dan asesmen meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot merupakan media evaluasi interaktif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar, tingginya keterlibatan siswa, serta perspektif siswa yang sangat positif membuktikan bahwa Kahoot dapat menjadi alat pedagogis yang relevan dan strategis dalam menghadapi tuntutan literasi digital dan pembelajaran abad ke 21.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, data disimpulkan bahwa penerapan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, dengan Tingkat keberhasilan 81% berdasarkan peningkatan rata-rata skor pretest-posttest sebesar +20,7 point. Efektivitas ini tercermin tidak hanya pada aspek kognitif, meliputi

pemahaman bacaan, penguasaan kosakata, dan penggunaan Bahasa, tetapi juga pada aspek efektif siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan motivasi, antusiasme, dan rasa percaya diri selama proses evaluasi berlangsung. Kahoot mampu memperkuat retensi dan keterlibatan siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6<sup>th</sup> dengan panduan sebagai berikut :

##### **Artikel in Press :**

Afriani, N., Wandini, R. R., Lubis, M. F. H., Rahmi, N., & ... (2022). *Efektifitas Kahoot Dalam Peningkatan Daya Mengajar Tematik Mahasiswa Calon Guru Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal pendidikan...*, 6, 14130–14135.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4677%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4677/3952>

Agustina, I. F. (2020). *Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Alfiani, A., Widayanti, M., Sukma, S., & Abstrak, F. (2021). *Literature Review :*

- Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran Di Sekolah Dasar.*
- Hidayati, Ndan Fitria. 2020 The Effect Of Geme Based Learning Using Kohoot On Students' Vocabulary Mastery. Jurnal Pendidikan Inggris Indoesia.
- Ismail, M.A. Ahmad. 2019. *Using Kahoot To Improve Student's Engagement And Learning Motivation In Language Classroom.* Internasinal Journa F Innovative Reseasch And Development.
- Kurniawan Dan Lestari. 2020. *Peanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasr.* Juarnal Cakrawala Pendidikan
- Licorish S. (2018. *Students' Perception Of Kahoot!'S Influence On Teaching And Learning. Reseach And Practice In Teknology Enhance Learning.*
- Plimp Dan Larosa. 2017. *Using Kahoot In The Classroom To Create Engagement And Active Learning. A Game Based Technology Solution For E Learnig Novice.*
- Putri Dan Lestari. 2021. *Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motifasi Belajar Sisa Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara.
- Reinhardt. 2020. *Gamefull Second Language Learning: Gamification And Game Based Learning For Instruction.*
- Sari Dan Awalia. 2022. *Pengarush Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD.* Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra..