

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Media *Kahoot!* Pada Materi Fakta Dan Opini Kelas IV SD

Jayendra Evaningtyas ✉, Universitas PGRI Madiun
Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun
Siti Khuzaimah, SDN 02 Josenan

✉ jayendraeva01@gmail.com

Abstract: This research is classroom action research using Kahoot! in an effort to improve cognitive learning outcomes in learning Indonesian with fact and opinion material for class IV students at SDN 02 Josenan, Madiun City. The target of this research is 30 class IV students. Data collection is obtained through interviews, observation, documentation when carrying out actions and tests. The research results stated that there were changes that occurred in students after learning to use Kahoot! Analysis of test results stated that there was an increase in learning outcomes for both cycles compared to pre-cycle activities. Implementation of Kahoot! When learning Indonesian with fact and opinion material it can improve student performance and learning outcomes.

Keywords: Media, Kahoot!, Cognitive Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang memakai media *Kahoot!* dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini pada peserta didik kelas IV SDN 02 Josenan, Kota Madiun. Sasaran pada riset ini yaitu 30 orang peserta didik kelas IV. Pengambilan data memperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi ketika melaksanakan tindakan dan tes. Hasil riset menyatakan bahwa terdapat perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah belajar menggunakan media *Kahoot!*. Analisis hasil tes menyatakan terdapat peningkatan dalam hasil belajar kedua siklus dibandingkan dengan kegiatan pra-siklus. Pengimplementasian media *Kahoot!* ketika belajar Bahasa Indonesia dengan materi fakta dan opini bisa meningkatkan kinerja dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Media, Kahoot!, Hasil Belajar Kognitif



PENDAHULUAN

Pembelajaran pada era 5.0 dalam kurikulum merdeka merupakan peserta didik mempelajari mata pelajaran dengan pengintegrasian pada kehidupan mereka sehari-hari yang dilakukan pada lingkungan sekolah dan masyarakat. Tuntutan tersebut bisa terlaksana dalam pengimplementasian kurikulum merdeka, penggunaan teknologi harus terlibat dengan baik dapat terjangkau dan berkelanjutan (Rahayu et al., 2022). Era 5.0 saat ini sangat perlu dibutuhkan kemampuan kognitif lebih dalam pada pengimplementasian hidup terkait peristiwa pemecahan masalah. Penting untuk mempertimbangkan bahwa penerapan teknologi ini dalam pengajaran memerlukan keterlibatan guru dengan tingkat kompetensi digital yang sesuai. Kompetensi digital guru berdampak langsung pada penggunaan teknologi di kelas dan oleh karena itu guru harus kompeten secara digital untuk memperkuat pembelajaran siswa melalui teknologi digital (Serrano-Ausejo & Mårell-Olsson, 2024). Teknologi digital memberikan banyak kesempatan bagi pelajar untuk mempublikasikan karya mereka secara global, membawa banyak manfaat dalam proses belajar dan mengajar. Publikasi karya siswa secara online telah menghasilkan sikap belajar yang lebih positif serta meningkatkan prestasi dalam memahami materi.

Pemahaman materi belajar yang efektif dan efisien dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara langsung melibatkan pemakaian media digital. Media pembelajaran yang menggunakan digital sangat cocok diterapkan pada peserta didik SD tentunya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Santos-jaén & Marín-hernández, 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu suatu keterampilan berkomunikasi dengan baik dan benar menggunakan Bahasa Indonesia yang tepat fungsi dan tujuannya untuk di ajarkan kepada peserta didik di sekolah (Khaira Ummul, 2018). Pengajaran Bahasa Indonesia di terapkan dengan tujuan dapat mengajari peserta didik untuk bisa berbahasa dengan menuangkan gagasan, ide secara kreatif. Pembelajaran Bahasa Indonesia dimanfaatkan dalam meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berbahasa, intelektual, matang terhadap sosial dan emosional (Ali, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan proses optimalisasi tidak juga pada materi, dengan menggunakan teknik serta metode pembelajaran yang diterapkan di kelas. Proses belajar mengajar memerlukan interaksi yang memadai untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih optimal (Yusi Kamhar & Lestari, 2019). Interaksi mempunyai peran sebagai proses kognitif. Pengimplementasian sebenarnya merupakan peserta didik terjadi kendala dalam proses interaksi atau pemahaman materi untuk menyampaikan pendapatnya. Peserta didik hanya menyimak masukan akan tetapi tidak berpartisipasi aktif dalam mengolah masukan dan pendapatnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan bantuan digital untuk dimanfaatkan guna fasilitas dalam menyampaikan materi belajar. Peserta didik belum memahami bahan ajar yang disampaikan akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Hasil belajar peserta didik berpengaruh pada proses belajar yang diciptakan oleh guru. Pengaruh perbedaan dapat berubah kepada setiap peserta didik adalah hasil belajar, perbedaan yaitu meliputi aspek psikomotorik, kognitif dan afektif yang diperoleh peserta didik dengan menjalankan kegiatan pembelajaran dengan mengikuti alur tujuan yang telah dibuat (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar adalah suatu pencapaian peserta didik secara akademis melalui tugas, ujian, aktif bertanya dan menjawab yang didasarkan untuk memperoleh hasil belajar (Somayana, 2020). Peningkatan hasil belajar peserta didik sangat dibutuhkan oleh guru, dengan demikian guru mampu mengukur kemahiran peserta didiknya. Hasil belajar yang belum memenuhi standar pencapaian atau kkm yang telah ditetapkan, guru harus melakukan tindakan untuk mencari permasalahan yang terjadi ketika terdapat hambatan dalam memperoleh hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang menyatakan bahwa hasil observasi di SDN 02 Josenan Kota Madiun pada pembelajaran Bahasa Indonesia terjadi adanya hambatan. Hambatan tersebut tahu pada hasil pra siklus dari 30 siswa, 11 siswa melampaui kriteria tercapainya tujuan belajar, akan tetapi 19 siswa belum melampaui kriteria tercapainya tujuan belajar. Data hasil belajar siswa dapat diketahui melalui persentase

siswa, 63 % siswa belum melampaui tuntas dan 37% siswa sudah melampaui tuntas dalam pembelajaran. Penggunaan alat sarana di SDN 02 Josenan sudah cukup memadai seperti LCD proyektor, gambar, papan tulis, dan ruangan yang ber-AC. Media pembelajaran yang digunakan, akan tetapi belum cukup maksimal di terapkan di sekolah. Guru hanya mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan papan tulis, buku, dan PPT saja. Penggunaan media pembelajaran yang belum sepenuhnya digunakan mengakibatkan siswa pasif dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Hasil observasi yang dilakukan di awal pada pembelajaran Bahasa Indonesia bersama wali kelas IV siswa terasa kurang fokus karena siswa hanya fokus berbicara sendiri dengan temannya dan tidak memperhatikan pemaparan materi yang telah di jelaskan. Siswa yang cenderung melakukan hal tersebut karena siswa merasa pembelajaran yang kurang menarik. Observasi yang telah dilakukan menyatakan bahwa hasil pengamatan saat berlangsungnya proses belajar siswa hanya diam. Guru ketika mengajukan tanya jawab kepada siswa, siswa tidak dapat merespon atau memberikan umpan balik. Inovasi dalam pembelajaran perlu digunakan salah satunya yaitu mengimplementasikan media *Kahoot!* dalam pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Kahoot! merupakan alat efisien bagi evaluator untuk memprediksi pengetahuan yang diperoleh peserta didik, sehingga memungkinkan evaluator mengidentifikasi pengetahuan yang memiliki kesulitan terbesar serta isi atau konsep yang harus ditinjau (Garza et al., 2023). Salah satu fitur paling berharga dari game seperti *Kahoot!* Hal yang diapresiasi secara positif oleh peserta didik adalah memungkinkan peserta didik dan instruktur menerima umpan balik langsung atas pekerjaan mereka dan kemajuan dalam perolehan pengetahuan mereka. *Kahoot!* menurut (Santos-jaén & Marín-hernández, 2023) adalah sebuah platform (kahoot.com) yang sepenuhnya gratis yang memungkinkan guru melakukan permainan jenis kuis di mana siswa menjadi pemainnya. Salah satu keuntungan menggunakan opsi ini adalah aplikasinya yang sepenuhnya intuitif. Cukup dengan penggunaan perangkat pusat dengan layar yang memungkinkan peserta didik mengikuti permainan dan penggunaan perangkat dengan akses internet oleh peserta didik, selain koneksi jaringan yang diperlukan. Aplikasi ini menonjol karena penggunaannya yang mudah, karena tidak diperlukan pengetahuan tentang komputer atau teknologi untuk berpartisipasi (Keadkraichaiwat et al., 2024). Apalagi guru hanya perlu memiliki akun terbuka di aplikasi, dan peserta didik tidak perlu mendaftar atau mendownloadnya terlebih dahulu. Beberapa manfaat penggunaan *Kahoot!* adalah untuk memberikan interaktivitas, meningkatkan kinerja akademik, dan keterlibatan, meskipun ada beberapa ketidaknyamanan lain, seperti waktu tunggu atau kecemasan yang tercipta pada siswa.

Permainan *Kahoot!* dimulai, peserta didik masuk ke permainan menggunakan kode PIN atau tautan, berpartisipasi secara anonim dengan nama preferensi atau peraturan-peraturan kelas mereka, dan kemudian menjawab pertanyaan pilihan ganda atau benar/salah atau jenis pertanyaan lainnya oleh mereka- diri (Ismail et al., 2019). Pemain bersaing satu sama lain untuk mendapatkan skor tinggi dalam waktu tertentu. Skor tersebut didasarkan pada kecepatan menjawab soal benar, dapat dikategorikan sebagai skor *Kahoot!* dan skor terkoreksi. Skor *Kahoot!* adalah poin yang diperoleh siswa atas kebenaran dan kecepatan jawaban mereka terhadap pertanyaan, sedangkan skor yang dikoreksi secara khusus mengacu pada poin yang diperoleh karena menjawab pertanyaan dengan benar (Keadkraichaiwat et al., 2024). *Kahoot!* dapat dikategorikan menjadi dua jenis: *Kahoot!* untuk permainan individu (*Kahoot-I*) dan permainan tim (*Kahoot-T*). *Kahoot-I* menawarkan kepada siswa pengalaman belajar yang dipersonalisasi yang meningkatkan motivasi, pengetahuan, keterlibatan, pembelajaran mandiri, umpan balik yang dipersonalisasi, dan pengurangan kecemasan.

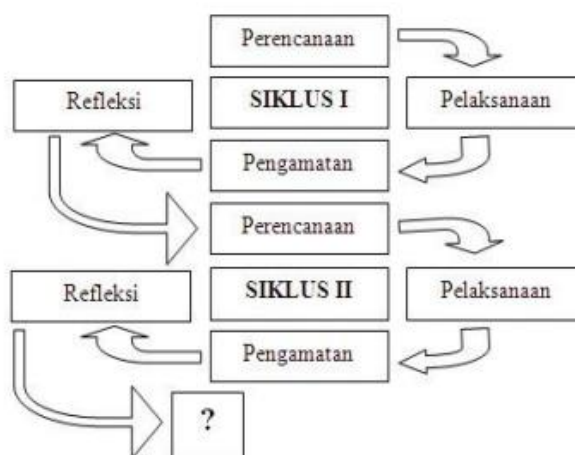
Media *Kahoot!* yaitu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menarik siswa dan meningkatkan pemahaman dalam pelajaran Bahasa Indonesia. (Alfansyur, 2019) mengatakan pada risetnya bahwa penerapan media *Kahoot!* bisa bantu siswa agar tujuan pembelajaran tercapai, karena siswa terlibat dalam pengalaman belajar yang utuh seperti aspek psikomotorik, afektif dan kognitifnya. Kognitif

siswa akan berjalan ketika mereka melakukan kompetisi pada penilaian dalam permainan *Kahoot!* karena skor yang didapat akan langsung terlihat ketika soal terjawab. (Irwan et al., 2019) menyatakan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dapat menggairahkan motivasi siswa dalam belajar, karena *Kahoot!* menayangkan beberapa fitur permainan dan musik yang membuat siswa tertarik serta hasil belajar siswa bisa naik. *Kahoot!* adalah yang paling disukai untuk berbagai aspek, untuk “pemahaman” dan untuk “bertanya/menjawab pertanyaan” interaktif. Pemilihan yang selaras dengan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Keadkraichaiwat et al., 2024).

Berdasarkan pemaparan permasalahan, peneliti akan melaksanakan tindakan yang bertujuan untuk upaya meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik melalui media *kahoot!* pada materi fakta dan opini kelas IV SDN 02 Josenan. Peneliti bisa melahirkan pembaharuan bagi siswa atau guru ketika mengimplementasikan pembelajaran di kelas salah satunya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan PTK (penelitian tindakan kelas), fokus riset ini menggunakan satu kelas yang diberikan tindakan. PTK merupakan riset yang dilaksanakan guru kelas dengan menggunakan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi (Arikunto, 2019). Tahapan yang dilakukan adalah berikut ini:



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan PTK

Riset yang dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Josenan Kota Madiun. Lokasi riset dilakukan dengan beberapa pertimbangan, pertama lokasi tersebut dilaksanakan PPL 1 dan 2, kedua berdasarkan hasil pengamatan lokasi tersebut di kelas IV SDN 02 Josenan, ketiga belum ada yang meneliti di lokasi tersebut yang sama dengan riset topik yang peneliti lakukan di kelas IV. Alasan tersebut menjadi dukungan peneliti untuk melakukan riset pertama dalam penentuan kegiatan. Peneliti melaksanakan riset selama 3 bulan dari bulan Maret-bulan Mei 2024. Fokus kegiatan yang dilakukan sudah dipaparkan yaitu memakai satu kelas saja agar terciptanya tujuan utama yaitu hasil belajar kognitif dapat naik (Sugiyono, 2017). Peneliti bertujuan untuk hasil belajar siswa naik. *Kahoot!* digunakan untuk alat refleksi dalam pembelajaran agar diketahui melampauinya tujuan belajar siswa. *Kahoot!* berguna sebagai media pra pembelajaran karena lebih efektif saat digunakan di kelas. Kegiatan refleksi dapat menggunakan *Kahoot!* agar menarik siswa aktif ketika pelaksanaan asesmen kognitif.

PTK dilaksanakan dengan 2 tahapan adalah siklus 1 dan 2. Populasi pada riset ini adalah siswa kelas IV SDN 02 Josenan Kota Madiun. Siswa kelas IV berjumlah 30 siswa yang digunakan sebagai riset. Instrumen penelitian menggunakan lembar soal tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, hasil dari tes tersebut dimanfaatkan guna mengetahui tingkat keberhasilan memanfaatkan media *Kahoot!*. Riset ini dibutuhkan informasi dari beberapa sumber. Pengamatan langsung atau wawancara langsung terkait siswa di sekolah dan tes

merupakan sumber primer. Artikel-artikel riset sebelumnya atau dokumentasi PTK dan hasil belajar siswa sebelumnya merupakan sumber informasi sekunder. Pemanfaatan data tersebut sebagai penjawab pada rumusan masalah yang akan di riset, dengan demikian informasi yang didapatkan dapat dilaksanakan pada teknik pengumpulan data.

Teknik yaitu pengamatan yang dilaksanakan pada kelas dengan hasil pengamatan diketahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini kurang melampaui KKM yang telah ditentukan. Siswa ketikan pelaksanaan proses pembelajaran kurang antusias dan hanya sebagai pendengar saja. Peneliti melakukan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru untuk diketahui info bahwa siswa terjadi hambatan saat belajar materi fakta dan opini. Dokumentasi kegiatan juga diambil ketika melaksanakan siklus 1 dan 2 serta tes hasil belajar juga di ambil. Data yang diperoleh akan dilaksanakan analisis data yaitu menggunakan analisis deskriptif bisa diberikan informasi terkait peningkatan capaian hasil belajar kognitif. Analisis yang telah dilaksanakan dalam bentuk persentase agar diketahui perubahan penilaian yang terjadi ketika pembelajaran. metode yang berguna yaitu metode *percentage correction*. Phitungan yang dilaksanakan pada perlakuan sebagai ukuran tingkatan keberhasilan dapat tercapai 75% atau tidak. Riset dapat menyatakan berhasil jika dapat terpenuhi 75% tersebut.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada kelas IV SDN 02 Josenan Kota Madiun data didapatkan sebagai pengetahuan tujuan riset pelaksanaan adalah tingkatan kemahiran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini kelas IV SDN 02 Josenan Kota Madiun. Riset tindak kelas dilakukan di kelas IV SDN 02 Josenan Kota Madiun mendapati dengan 2 siklus, pada siklus ada 4 terbagi yaitu pengamatan, rencana tindakan, penerapan, dan evaluasi. Riset tindak kelas dilakukan dengan kegiatan pra-siklus agar tahu kemampuan dasar siswa. Nilai yang di dapat pada pra siklus di lampirkan pada table 1.

Table 1. Hasil Belajar Pra Siklus

No.	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
1.	00-74	19	63%
2.	75-83	0	0%
3.	84-92	8	27%
4.	93-100	3	10%

Hasil pengumpulan data yang dipaparkan dalam tabel 1 yaitu masih terdapat banyak siswa yang dapat nilai di bawah KKM adalah di bawah nilai 75. Nilai di bawah 75 jumlahnya ada 19 siswa dengan persentase 63%. Siswa yang mendapat nilai tinggi juga belum tercapai pada KKM, akan tetapi siswa yang dapat nilai di atas KKM jumlahnya hanya 11 siswa. Siklus ini masih banyak siswa yang belum memahami materi fakta dan opini. Penggunaan media *Kahoot!* pada siklus 1 bisa mwariskan hasil perkembangan yang lebih baik. Pendapatan hasil di siklus 1 bisa terlihat di tabel 2.

Table 2. Hasil Belajar Siklus I

No.	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
1.	00-74	9	30%
2.	75-83	8	27%
3.	84-92	4	13%
4.	93-100	9	30%

Pemaparan pada tabel 2 menyatakan bahwa pengimplementasian media *Kahoot!* di siklus 1 bisa menaikkan hasil belajar siswa, dengan demikian lumayan signifikansi untuk dijadikan pedoman siswa yang mempunyai kemahiran dan pencapaian paham lebih baik dengan diperolehnya penilaian KKM yang terpenuhi. Siswa secara menyeluruh mendapat nilai 75-83 sebanyak 8 siswa yaitu 27%, lalu 4 siswa dengan nilai antara 84-92 yaitu memperoleh persentase 13% dan 9 siswa memperoleh nilai antara 90-100 yaitu memperoleh persentase 30%. Siklus 1 ini, 9 siswa yang belum terpenuhi KKMnya dikarenakan pada proses belajar mengajar di siklus 1 terdapat kekurangan ketika melaksanakan pembelajaran. Proses pembelajaran tidak kondusif karena guru dan siswa belum memiliki kesepakatan kelas, dengan demikian ada perbaikan di siklus 2. Hasil belajar di siklus 2 dipaparkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

No.	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
1.	00-74	2	7%
2.	75-83	0	0%
3.	84-92	13	43%
4.	93-100	15	50%

Tabel 3 memaparkan kelanjutan mengenai implementasi tindak kelas dengan memanfaatkan media *Kahoot!*. siklus 2 memperoleh nilai 84-100 dengan jumlah 28 siswa yaitu 93%, siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM jumlahnya 2 siswa yaitu 7%. Perbedaan dengan hasil sebelumnya sangat berbeda karena dibuktikan dengan implementasi menggunakan media *kahoot!* pada pra siklus dan refleksi dengan memanfaatkan media tersebut hasil belajar bisa naik dengan efektif dan efisien. Pemaparan dapat dilihat pada tabel 4 dan gambar 1.

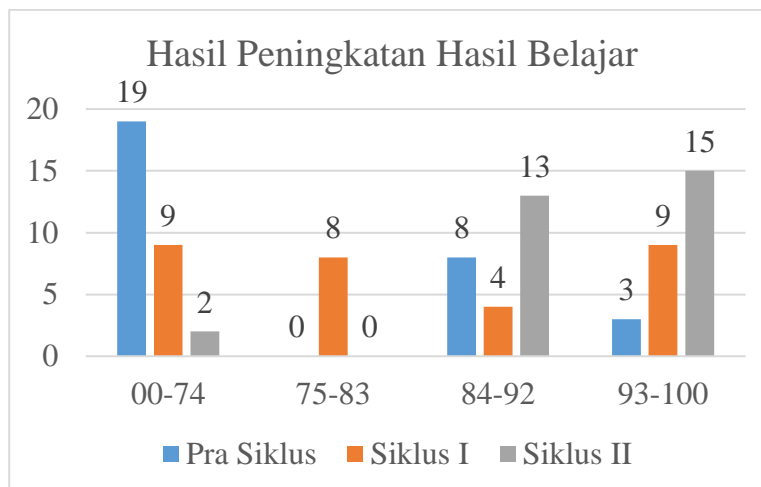
Tabel 4. Perbandingan Keberhasilan Hasil Belajar

No.	Kategori	Interval Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
1.	Tidak Tuntas	00-74	19	63%	9	30%	2	7%
2.	Tuntas Nilai Tertinggi	75-100	11	37%	21	70%	28	93%
	Nilai Terendah		93		100		100	
	Nilai Rata-Rata		45		55		65	
			74		81		90	

Hasil banding di atas dapat dilihat dan dipahami dengan baik. Pembelajaran yang dilaksanakan mempunyai kriteria ketuntasan minimal ialah 75,00, jika di bawah KKM maka dapat dikatakan tidak tercapai KKM. Tabel 4 memiliki kenaikan terhadap hasil tes refleksi yang dilakukan dengan memanfaatkan media *Kahoot!* dari pra siklus yang dilaksanakan sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan siklus. Siswa yang bisa mencapai KKM adalah 21 siswa dengan persentase 70%, siklus 1 dipaparkan belum tercapainya kemaksimalan pada tingkatan pencapaian karena belum tercapai standar ketentuan KKM.

Siklus 1 terjadi tidak berhasil dikarenakan terdapat hambatan yang mempengaruhi seperti siswa tidak kondusif, pengaplikasian media *Kahoot!* terlalu lama, siswa cenderung kurang aktif pada pembelajaran. permasalahan tersebut menjadikan bahan refleksi bagi peneliti untuk pemecahan masalah di siklus 1. Tindak lanjut yang dilakukan adalah dengan

pemanfaatan waktu yang baik dan peneliti melihat waktu sesuai yang disepakati di siklus 2 nantinya. Permasalahan ditemukannya peneliti untuk dijadikan bahan refleksi yaitu di siklus 2 semua siswa diajak untuk bermain menggunakan media *Kahoot!* agar siswa tidak terasa bosan saat belajar.



Gambar 2. Hasil Peningkatan Belajar dengan Media *Kahoot!*

Melaksanakan siklus 2 dengan 1 kali ketemu, ada refleksi di hasil evaluasi siklus 1. Melaksanakan siklus 2 mengamalami perubahan-perubahan yang signifikansi yaitu siswa sangat bersemangat dan menggunakan waktu yang efisien. Pengaruh tersebut menjadikan kemahiran pada hasil belajar kognitif siswa kelas IV yang telah memanfaatkan media *Kahoot!*. Pada gambar 2 terlihat yaitu menerapkan media *kahoot!* bisa mencapai hasil belajar siswa yang signifikan. Meningkatnya ini lebih jelas terhadap kenaikan pada diagram batang yang telah dipaparkan di atas. Bukti tersebut sangat jelas bahwa pengimplementasian media *Kahoot!* mempunyai kelebihan yang bagus dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi fakta dan opini.

PEMBAHASAN

Hasil riset yang dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran di SDN 02 Josenan Kota Madiun yaitu memanfaatkan media *Kahoot!*, hasil belajar siswa bisa naik. Pada pengamatan pertama siswa belum bisa paham pada materi yang diajarkan adalah materi fakta dan opini, dengan adanya penerapan tersebut dalam proses belajar-mengajar hasil belajar siswa dapat naik. Wawancara yang telah dilaksanakan bersama guru menyatakan hasil bahwa menggunakan *Kahoot!* pada proses belajar-mengajar dapat meningkatkan belajar, siswa bisa termotivasi pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan analisis persentase dan diperjelas dengan deskriptif menyatakan bahwa pada tahapan awal pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 memiliki rerata hasil belajar yaitu naik. Tahapan selanjutnya pra siklus memiliki rata-rata ketercapaian siswa yaitu 63%. Siklus 1 dengan bantuan media *Kahoot!* mengalami kenaikan sedikit baik adalah 70%. Siklus 2 adanya refleksi yang dilakukan menyatakan kenaikan hasil belajar memiliki rerata 93% (28 siswa) tuntas, akan tetapi 2 siswa belum tuntas. Pemanfaatan media *Kahoot!* pada proses belajar-mengajar Bahasa Indonesia materi fakta dan opini bisa mencapai KKM dan dapat dikatakan terjadi kenaikan.

Kenaikan itu terjadi bisa dipaparkan dengan adanya riset dahulunya yang mengatakan bahwa *Kahoot!* merupakan alat kerja bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran peserta didik, yang akan tercermin dalam hasil akademik yang lebih baik, awalnya dalam tes penilaian berkelanjutan dan selanjutnya dalam nilai ujian akhir dan nilai keseluruhan untuk mata pelajaran tersebut (Santos-jaén & Marín-

hernández, 2023). Penggunaan *Kahoot!* sebagai alat penilaian, yang tidak hanya menilai tetapi juga mempunyai efek samping lain seperti motivasi yang lebih baik dan lain sebagainya. Riset yang dilaksanakan (Zhang & Yu, 2021) menyatakan bahwa *Kahoot!* dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran, meningkatkan motivasinya, meningkatkan pemahamannya terhadap pelajaran, dan mendorongnya untuk mencapai lebih banyak tujuan pembelajaran serta *Kahoot!* selaras dengan permintaan umpan balik untuk interaksi yang berhubungan positif dengan hasil pembelajaran. Riset yang dilaksanakan (Chen, 2022) juga menyatakan bahwa *Kahoot!* adalah gamifikasi pembelajarannya yang menarik bagi siswa dan dengan demikian meningkatkan keterlibatan mereka. Kesimpulannya bahwa pembelajaran berbasis permainan digital menggunakan *Kahoot!* dapat memotivasi dan melibatkan peserta didik dengan lebih baik serta menciptakan prosedur pengajaran yang lebih efektif. Media *Kahoot!* membuat peserta didik senang, tema-tema yang muncul berkaitan, baik dengan garis besar bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menaikkan motivasi siswa atau prasyarat untuk belajar sehingga pembelajaran dianggap memiliki manfaat atau makna. Peserta didik dengan jelas menunjukkan bahwa pelajaran tersebut berkontribusi terhadap pembelajaran mereka.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat dipaparkan adalah pembelajaran pada materi fakta dan opini dapat memanfaatkan media *Kahoot!* sebagai peningkatan hasil belajar siswa. Kenaikan hasil belajar siswa dari 2 yang belum mencapai KKM sehingga menjadikan 28 siswa melampaui KKM yang telah ditentukan. Hasil belajar telah terjadi kenaikan pada siswa yang mempunyai sifat mandiri dalam belajar, kemahiran dalam keterampilan, dan bisa bernalar kritis serta dapat memotivasi dirinya sendiri dalam belajar.

Saran untuk penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan lancar, serta pada era 5.0 untuk mendorong guru dalam mengimplementasikan teknologi internet. *Kahoot!* sebuah platform yang berguna untuk memahami materi atau soal yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik mampu paham materi yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Alfansyur, A. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT "KAHOOT" DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI*.
2. Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
3. Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
4. Chen, Y. M. (2022). Understanding foreign language learners' perceptions of teachers' practice with educational technology with specific reference to Kahoot! and Padlet: A case from China. *Education and Information Technologies*, 27(2), 1439–1465. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10649-2>
5. Garza, M., Olivan, S., Monleón, E., Cisneros, A. I., García-Barrios, A., Ochoa, I., Whyte, J., & Lamiquiz-Moneo, I. (2023). Performance in Kahoot! activities as predictive of exam performance. *BMC Medical Education*, 23(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04379-x>
6. Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]*. 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
7. Ismail, M. A. A., Ahmad, A., Mohammad, J. A. M., Fakri, N. M. R. M., Nor, M. Z. M., & Pa, M. N. M. (2019). Using Kahoot! as a formative assessment tool in medical education:

- A phenomenological study. *BMC Medical Education*, 19(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1658-z>
8. Keadkraichaiwat, I., Sitticharoon, C., Lertsiripatarajit, V., & Maprapho, P. (2024). Effects of using audience response systems (Kahoot and Google Forms and Sheets) on learning of medical students in a large class: A questionnaire-based retrospective study. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12548-8>
 9. Khaira Ummul. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
 10. Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
 11. Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
 12. Santos-jaén, E. O. J. M., & Marín-hernández, S. (2023). *university*. 12671–12686.
 13. Sari, S. K., & Ismet, S. (2021). *EDUKATI: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Gambar Cetak Geometri Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1), 149–155.
 14. Serrano-Ausejo, E., & Mårell-Olsson, E. (2024). Opportunities and challenges of using immersive technologies to support students' spatial ability and 21st-century skills in K-12 education. *Education and Information Technologies*, 29(5), 5571–5597. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11981-5>
 15. Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
 16. Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
 17. Yusi Kamhar, M., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>
 18. Zhang, Q., & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4507–4535. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10459-6>