

## **Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kabupaten Banyumas**

*Students' Perceptions of The Use of Kahoot as an Indonesian Language Learning Medium in Junior High Schools in Banyumas Regency*

**Dwiana Nur Rizki Hanifah<sup>1\*</sup>, Sumarwati<sup>2</sup>, Raheni Suhita<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, <sup>2,3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Sebelas Maret

\*email: [dwiananurrizki08@staff.uns.ac.id](mailto:dwiananurrizki08@staff.uns.ac.id), [sumarwati@staff.uns.ac.id](mailto:sumarwati@staff.uns.ac.id), [rahenisuhita@staff.uns.ac.id](mailto:rahenisuhita@staff.uns.ac.id)

### **ABSTRAK**

#### **Histori Artikel:**

Diajukan:  
29/07/2025

Diterima:  
27/10/2025

Diterbitkan:  
29/10/2025

Penggunaan teknologi di era digital telah merambah ke dunia pendidikan, tidak terkecuali dalam penggunaan media pembelajaran. Namun sayangnya, penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Banyumas belum sepenuhnya dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi siswa SMP di Kabupaten Banyumas terhadap pemanfaatan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi menggunakan platform Kahoot. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix-method* dengan teknik pengambilan data menggunakan kuesioner dan wawancara mendalam. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini, yaitu *purposive sampling*. Uji validitas dalam penelitian ini, yakni uji validitas konstruk menggunakan *expert judgement*. Uji reliabilitas yang digunakan, yaitu uji reliabilitas *split-half*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMP di Kabupaten Banyumas setuju dengan penggunaan platform Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan penggunaan Kahoot yang dapat membantu siswa dalam menganalisis dan memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia, mudah digunakan, penggunaannya yang fleksibel, dan tampilannya yang menarik sehingga membuat siswa tidak mudah bosan dan ingin menggunakan Kahoot kembali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** kahoot, media pembelajaran, teknologi

### **ABSTRACT**

*The use of technology in the digital era has penetrated the world of education, including the use of learning media. However, unfortunately, the use of digital media in Indonesian language learning in Banyumas Regency has not been fully implemented. This study aims to analyze the perceptions of junior high school students in Banyumas Regency regarding the use of technology-based Indonesian language learning media using the Kahoot platform. This study used a mixed-methods approach, with data collection techniques using questionnaires and in-depth interviews. The sampling technique used was purposive sampling. The validity test in this study was a construct validity test using expert judgment. The reliability test used was a split-half reliability test. The results of this study indicate that the majority of junior high school students in Banyumas Regency agree with the use of the Kahoot platform as a medium for Indonesian language learning. This is because Kahoot can help students analyze and understand Indonesian language learning materials, is easy to use, has flexibility, and has an attractive interface, which makes students not easily bored and want to use Kahoot again in Indonesian language learning.*

**Keywords:** Kahoot, learning media, technology

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Penggunaan teknologi telah merambah ke berbagai bidang, salah satunya ilmu pengetahuan. Peranan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan (Maritsa *et al.*, 2021). Perkembangan ilmu pengetahuan menggunakan teknologi ini dapat dilihat dari semakin banyaknya akses penggunaan Google untuk mencari sumber pengetahuan, *artificial intelligence*, maupun penggunaan buku-buku digital. Berkaitan dengan hal tersebut, teknologi sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Teknologi memiliki berbagai peranan dalam dunia pendidikan seperti menyediakan fasilitas pendidikan, memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan, serta mempermudah guru dalam mengajar (Nurillahwaty, 2021; Nento & Roswan, 2023). Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran (Ramadani *et al.*, 2023).

Media pembelajaran menjadi hal yang sangat krusial dalam proses belajar mengajar (Perdana *et al.*, 2020). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan (Julita & Purnasari, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat diperlukan salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Maisarah *et al.*, 2022). Penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital memiliki manfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa (Suminar, 2019). Namun sayangnya, penggunaan media pembelajaran digital di Kabupaten Banyumas belum sepenuhnya dilaksanakan. Penelitian yang dilakukan oleh Sumantri dan Budiastuti (2022) menemukan bahwa penguasaan teknologi pada guru Sekolah Kristen 1 Purwokerto, Banyumas, masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Bahasa

Indonesia SMP di Kabupaten Banyumas, penggunaan media digital dalam pembelajaran belum sepenuhnya dilakukan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya fasilitas serta minimnya penguasaan teknologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sahelatua *et al.* (2018) menemukan bahwa kurangnya pengetahuan guru mengenai teknologi menjadi salah satu kendala dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital di SDN 109 Pekanbaru. Penelitian lain yang dilakukan oleh Fitria (2023) menemukan bahwa salah satu bentuk maladaptasi guru dalam penggunaan teknologi di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Ciamis, yakni kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Kurangnya pengetahuan guru dalam penguasaan teknologi tentunya harus diatasi. Saat ini banyak perusahaan layanan digital yang telah meluncurkan berbagai fasilitas pendidikan berbasis teknologi yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran. Kemudahan pembelajaran berbasis teknologi tersebut tentunya dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk menggunakannya sebagai salah satu media pembelajaran.

Platform digital yang telah diluncurkan sebagai media pembelajaran di antaranya Quiziz, Kahoot, Edmodo, maupun Quizlet. Platform Kahoot merupakan salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital interaktif. Kahoot ini dapat digunakan sebagai media untuk memberikan soal menggunakan jaringan internet yang dapat diakses siswa melalui perangkat masing-masing. Pengerjaan soal dalam Kahoot memiliki durasi waktu dan memiliki bermacam varian tampilan yang menarik. Platform ini juga dapat menampilkan koreksi pengerjaan sehingga siswa dapat belajar dari kesalahan jawaban. Penelitian mengenai penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran ini telah dilakukan oleh Fahnur *et al.* (2020) dengan subjek SMA di Sukabumi. Penelitian tersebut menemukan bahwa Kahoot mudah digunakan dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengerjakan soal Bahasa Indonesia. Penelitian lain yang

serupa telah dilakukan oleh Fajri *et al.* (2021) yang menemukan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Banuhampu dapat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan evaluasi, selain itu penggunaan Kahoot juga dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif.

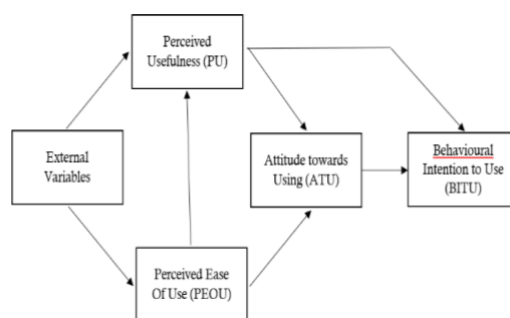
Peneliti terdorong untuk melakukan penelitian serupa, yaitu persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kebaruan pada subjek penelitian, yaitu siswa SMP di Kabupaten Banyumas. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa SMP di Kabupaten Banyumas mengenai kegunaan, kemudahan, sikap, serta perilaku dalam penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk menganalisis persepsi siswa SMP di Kabupaten Banyumas terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix-method*. Pendekatan *mix-method* merupakan pendekatan yang cenderung menggunakan klaim pengetahuan pragmatis dengan kumpulan data berupa kuantitatif maupun kualitatif secara berurutan (Creswell & Creswell, 2017). Penggunaan *mix-method* akan menghasilkan penelitian yang lebih komprehensif dibandingkan dengan penelitian tunggal. Penelitian ini difokuskan pada persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji validitas instrumen menggunakan uji validitas konstruk *expert judgment* yang dilakukan oleh 3 ahli. Uji reliabilitas yang digunakan, yakni *split-half* dengan nilai 0,95, hal tersebut menunjukkan bahwa data reliabel. Data dikatakan reliabel apabila nilai di atas 0,70 (Hair *et al.*, 2020).

Teknik pengambilan sampel, yakni menggunakan *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel menggunakan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019).

Pertimbangan pemilihan sampel dalam penelitian ini, yakni sekolah menengah pertama yang sudah menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media digital. Sampel dalam penelitian ini, yaitu dua sekolah menengah pertama di Kabupaten Banyumas. Responden dalam penelitian ini sejumlah 80 siswa dari 2 SMP di Kabupaten Banyumas. Peneliti menggunakan kode W dengan arti responden wanita dan kode P dengan arti responden pria. Pengumpulan data diperoleh menggunakan kuesioner dan wawancara mendalam. Wawancara dan kuesioner dilakukan untuk memperdalam hasil penelitian (Wasti *et al.*, 2022). Terdapat 9 item kuesioner yang dikembangkan menggunakan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989) seperti pada gambar 1. Skala dalam kuesioner menggunakan skala Likert. Skala Likert yang digunakan, yaitu skala 4 dengan sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.



Gambar 1. Model TAM

Indikator pada gambar 1 menunjukkan persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Indikator *perceived usefulness* (penerimaan kegunaan) merepresentasikan manfaat yang dirasakan siswa ketika menggunakan Kahoot. Indikator *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan) merepresentasikan persepsi siswa terhadap kemudahan pengoperasian Kahoot. Indikator *attitude towards usage*

(sikap penggunaan) merepresentasikan perasaan siswa ketika menggunakan Kahoot. Indikator *behavioral intention to use* (niat penggunaan) merepresentasikan persepsi siswa mengenai niat penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selanjutnya.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Persepsi Siswa terhadap Kegunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Aspek yang menunjukkan kegunaan platform Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia difokuskan pada beberapa item, di antaranya (1) memudahkan pengerjaan soal, (2) membantu memahami materi, (3) membantu meningkatkan minat belajar, (4) membantu menganalisis soal dengan cepat. Item pada aspek ini dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Respons siswa terhadap penerimaan kegunaan Kahoot

Pernyataan	Respons (%)				Rata-rata
	SS	S	TS	STS	
Kahoot memudahkan saya dalam mengerjakan soal Bahasa Indonesia.	46	50	3	1	3,4
Kahoot membantu saya memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.	25	69	6	0	3,2
Kahoot membantu meningkatkan minat belajar saya.	45	50	5	0	3,4
Kahoot membantu saya menganalisis soal Bahasa Indonesia dengan cepat.	19	68	10	3	3

Catatan. SS: Sangat setuju; S: Setuju; TS: Tidak Setuju; STS: Sangat tidak setuju

Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel 1, sejumlah 96% siswa memberikan respons setuju bahwa Kahoot dapat memudahkan dalam mengerjakan soal mata pelajaran bahasa Indonesia dengan rata-rata skor sebesar 3,4. Berdasarkan hasil wawancara mendalam, siswa menyatakan bahwa platform Kahoot memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

*“Platform Kahoot memiliki tampilan yang menarik dan penggunaannya mudah sehingga mengerjakan soal terasa mudah dan tidak merasa bosan.”* (Sekolah 1-W)

*“Penggunaan Kahoot memudahkan saya dalam mengerjakan soal Bahasa Indonesia karena tampilan pertanyaan yang muncul simpel dan menarik.”* (Sekolah 2-W)

Persepsi siswa terhadap platform Kahoot yang dapat membantu memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu sebesar 94% dengan rata-rata skor 3,2. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara mendalam berikut.

*“Ketika saya salah mengerjakan soal, Kahoot memunculkan jawaban yang benar sehingga memudahkan saya dalam memahami materi berdasarkan*

Pernyataan	Respons (%)				Rata-rata
	SS	S	TS	STS	
Kahoot mudah digunakan	62	35	3	0	3,6
Penggunaan Kahoot fleksibel	35	56	9	0	3,2

*kesalahan jawaban. Misalnya pada penggunaan konjungsi yang benar maupun pada pengoreksian kata baku dan tidak baku.”* (Sekolah 2-W).

Sejumlah 95% siswa setuju bahwa platform Kahoot dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Rata-rata persepsi siswa dalam item ini, yaitu 3,4. Hal tersebut diperkuat dengan wawancara mendalam berikut.

“Ketika saya mengerjakan soal dalam Kahoot, saya merasa sedang berkompetisi dengan teman sehingga saya terpacu untuk lebih giat belajar memahami materi.” (Sekolah 2-W)

“Kahoot mengemas bentuk soal menjadi seperti game yang menarik sehingga meningkatkan semangat belajar saya.” (Sekolah 1- W)

Persepsi siswa mengenai platform Kahoot dapat membantu menganalisis soal dengan cepat, yaitu sebesar 87% dengan rata-rata skor sebesar 3. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara mendalam berikut.

“Tampilan visual soal dalam Kahoot menarik sehingga membantu saya dalam menganalisis soal dengan cepat.” (Sekolah 2-W)

#### Persepsi Siswa terhadap Kemudahan

Pernyataan	Respons (%)				Rata-rata
	SS	S	TS	STS	
Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Kahoot tidak membosankan.	44	4	5	4	3,3
Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Kahoot menyenangkan.	47	5	3	0	3,4

#### Penggunaan Platform Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Aspek yang menunjukkan kemudahan penggunaan platform Kahoot ini difokuskan pada beberapa item, di antaranya (1) kemudahan penggunaan, (2) fleksibel saat digunakan. Item kuesioner dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Respons siswa terhadap kemudahan penggunaan platform Kahoot  
Catatan. SS: Sangat setuju; S: Setuju; TS: Tidak Setuju; STS: Sangat tidak setuju

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat dianalisis bahwa sebesar 97% siswa setuju dengan pernyataan bahwa platform Kahoot mudah digunakan dengan rata-rata 3,6. Hal tersebut diperkuat dengan wawancara mendalam dengan siswa sebagai berikut.

“Penggunaan Kahoot sangat mudah dapat diakses melalui gadget yang biasa saya pakai sehari-hari sehingga saya tidak bingung saat menggunakan Kahoot.” (Sekolah 1-P)

Persepsi siswa mengenai Kahoot fleksibel digunakan, yaitu sebesar 91% dengan rata-rata skor sebesar 3,2. Persepsi siswa ini diperkuat dengan hasil wawancara mendalam berikut.

“Penggunaan Kahoot dapat dioperasikan menggunakan perangkat apa pun dan di mana pun sehingga platform ini sangat simpel dan fleksibel digunakan.” (Sekolah 1-W)

#### Persepsi Sikap Siswa terhadap Penggunaan Platform Kahoot Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Aspek yang menunjukkan persepsi sikap siswa terhadap penggunaan platform Kahoot ini difokuskan pada beberapa item, di antaranya (1) tidak membosankan, (2) merasa senang saat menggunakan. Item kuesioner dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Respons sikap siswa terhadap penggunaan platform Kahoot  
Catatan. SS: Sangat setuju; S: Setuju; TS: Tidak Setuju; STS: Sangat tidak setuju

Hasil kuesioner pada tabel 3 menunjukkan bahwa penggunaan platform Kahoot dalam pembelajaran tidak membosankan. Hal tersebut ditunjukkan dengan sejumlah 91% siswa setuju dengan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Kahoot tidak membosankan dengan rata-rata skor sebesar 3,3. Persepsi siswa mengenai penggunaan platform

kahoot menyenangkan menunjukkan nilai positif yang tinggi, yaitu sebesar 97% siswa dengan skor rata-rata sebesar 3,4. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara mendalam berikut.

*“Platform Kahoot sangat menarik dan tampilannya bervariasi sehingga saya tidak mudah bosan saat menggunakannya.”* (Sekolah 2-W)

*“Tampilan Kahoot sangat beragam dan bahkan bisa menampilkan gambar yang berwarna. Selain itu, pengerjaan soal menggunakan Kahoot juga serasa bermain game sehingga membuat saya merasa senang dan tidak mudah bosan.”* (Sekolah 1-P)

*“Cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang biasanya membosankan, ketika dikemas menggunakan platform Kahoot menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan ketika dibaca karena penyajiannya yang simpel dan menarik.”* (Sekolah 2-W)

#### Persepsi Siswa terhadap Niat Penggunaan Platform Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Aspek yang menunjukkan perilaku siswa terhadap niat penggunaan platform Kahoot ini difokuskan pada item, keinginan siswa untuk menggunakan platform Kahoot kembali dalam pembelajaran. Item kuesioner dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Respons perilaku siswa terhadap penggunaan platform Kahoot

Pernyataan	Respons (%)				Rata-rata
	SS	S	TS	STS	
Saya ingin menggunakan Kahoot kembali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	46	49	3	2	3,4

Catatan. SS: Sangat setuju; S: Setuju; TS: Tidak Setuju; STS: Sangat tidak setuju

Hasil kuesioner pada tabel 4 menunjukkan bahwa sebesar 95% siswa

setuju dengan pernyataan ingin menggunakan platform Kahoot dalam pembelajaran, dengan rata-rata skor sebesar 3,4. Persepsi ini diperkuat dengan hasil wawancara mendalam dengan siswa berikut.

*“Saya ingin pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Kahoot lagi karena membuat saya semangat belajar dan tidak mudah jenuh.”* (Sekolah 1-P).

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan data keuesioner dan wawancara mendalam, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa menyatakan respons positif terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan penggunaan Kahoot membantu siswa dalam pengerjaan maupun analisis soal Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan Kahoot juga mudah dan siswa tidak mudah bosan saat menggunakannya sehingga sebagian besar siswa ingin menggunakan Kahoot kembali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu dan mempermudah proses belajar mengajar (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, yakni sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan minat belajar siswa (Moto, 2019). Peranan teknologi dalam media pembelajaran sudah menjadi sesuatu yang tidak asing lagi. Banyak platform digital yang menyediakan layanan sebagai media evaluasi pembelajaran. Platform Kahoot menjadi salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian, persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot menunjukkan nilai positif yang berarti penggunaan Kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara,

sebagian besar siswa setuju bahwa Kahoot membantu siswa dalam menganalisis dan mengerjakan soal Bahasa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan platform Kahoot memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fazriyah *et al.* (2020) yang menemukan bahwa penggunaan Kahoot dapat digunakan oleh semua jenjang usia dan penggunaannya mudah serta menarik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Temuan kuesioner mengindikasikan bahwa siswa secara umum setuju platform Kahoot berkontribusi positif terhadap pemahaman materi dan peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia. Validasi temuan ini didapat dari hasil wawancara, yang mengidentifikasi bahwa elemen batas waktu pengerjaan Kahoot efektif menumbuhkan daya saing (kompetisi) antar siswa. Dorongan kompetitif ini, khususnya pada materi yang berhubungan dengan cerita, secara simultan memacu siswa untuk meningkatkan kecepatan membaca dan kemampuan pemahaman materi pada level yang lebih tinggi. Tampilan dalam Kahoot memiliki fungsi atensi, yakni media visual yang dapat mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi pada materi pembelajaran (Mustikawati, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat *et al.* (2023) menemukan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat (Sobandi, 2017). Dengan hal ini, maka dapat diketahui keberhasilan yang dicapai siswa dalam pembelajaran dan tentunya akan membantu proses pembelajaran.

Pernyataan selanjutnya, yaitu mengenai persepsi kemudahan penggunaan platform Kahoot. Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar siswa setuju dengan pernyataan Kahoot fleksibel dan mudah digunakan. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara mendalam yang menunjukkan bahwa penggunaan platform

Kahoot mudah dioperasikan dan dapat digunakan kapan pun di mana pun. Kemudahan penggunaan teknologi dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Agit *et al.*, 2023).

Analisis sikap siswa terhadap Kahoot, yang didasarkan pada kuesioner dan wawancara, mengindikasikan penerimaan yang sangat positif. Mayoritas responden menganggap platform tersebut menyenangkan dan efektif mencegah kebosanan. Wawancara mengkonfirmasi bahwa aspek gamifikasi dan variasi visual Kahoot menjadi daya tarik utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang terbukti mampu menjaga antusiasme siswa bahkan saat dihadapkan pada materi panjang seperti soal cerita. Dampak positif ini—rendahnya kebosanan—berkorelasi langsung dengan rendahnya kejenuhan belajar, yang esensial untuk mencapai konsentrasi belajar yang tinggi. Hal ini juga yang mendorong sebagian besar siswa untuk ingin menggunakannya kembali. (Ramadhani *et al.*, 2022).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, inidapar disimpulkan bahwa Kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP Kabupaten Banyumas, didukung oleh data kuesioner dan wawancara siswa. Siswa merasa platform ini membantu mereka lebih mudah memahami materi dan menganalisis soal, yang berujung pada peningkatan minat belajar. Keunggulan Kahoot terletak pada sifatnya yang mudah digunakan, fleksibel, dan menarik. Hal ini sukses mencegah kebosanan dan membuat siswa ingin menggunakannya kembali. Oleh karena itu, penelitian ini relevan dijadikan bahan pertimbangan guru atau referensi studi serupa. Implikasi dari temuan ini adalah Kahoot dapat dipertimbangkan oleh guru untuk pembelajaran digital dan dapat digunakan sebagai rujukan akademis untuk penelitian sejenis.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agit, A., Mujahidin, & Amiruddin, N. (2023). Evaluasi Penggunaan Teknologi Terhadap Efektivitas Belajar. *Journal Educandum*, 9(1), 31–42. <https://blamakassar.ejournal.id/educandum/article/view/1051>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>
- Creswell, John W., J. D. C. (2017). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. In *Sage*. <https://doi.org/10.1128/microbe.4.485.1>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/249008>
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 78–89. <http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040>
- Fauzani Nento, R. M. (2023). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *E-Tech*, 11(1), 1–5. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Fitria, A. Z. (2023). Maladaptasi Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Pembelajaran Di Era Digital ( Studi Pada MTsN 7 Ciamis). *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, 3, 1349–1362.
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3924>
- Julita, Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian*

- Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104. <https://semcon.unib.ac.id/index.php/semiba/Semiba/schedConf/presentations>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Perdana, Indra, Rinda Eria Soliana Saragi, E. K. W. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306. <http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Rahma, O. R., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. *JURNAL PANCAR: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 6(2), 242–250. <https://doi.org/10.52802/pancar.v6i2.474>
- Sahelatua, L. V. dan M. (2018). Kendala Guru Memanfaatkan Media It Dalam Pembelajaran Di Sdn 1 Pagar Air Aceh Besar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 131–140. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/download/8579/3601>
- Sobandi, R. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri 1 Pangandaran. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 306. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v1i2.634>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Alfabeta.
- Sumantri, P., & Budiastuti, A. (2022). *Manajemen Kelas Dengan Basis Teknologi Pada Sekolah Kristen 1 Purwokerto*. 1(1), 130–134. <https://wikucitya.unwiku.ac.id/>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/snnp/article/viewFile/5886/4220>
- Wasti, S. P., Simkhada, P., van Teijlingen, E., Sathian, B., & Banerjee, I. (2022). The Growing Importance of Mixed-Methods Research in Health. *Nepal Journal of Epidemiology*, 12(1), 1175–1178. <https://doi.org/10.3126/nje.v12i1.4363>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe>
-