
**PENERAPAN MEDIA KAHOOT! UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
ANALISIS STRUKTUR TEKS BIOGRAFI PADA SISWA KELAS X TEKNIK
JARINGAN KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI SMK NEGERI 3 PALU**

Siti Mawaddah¹, Juniati², Israwati³

^{1,2,3}Universitas Tadulako

Email: mawaddah300302@gmail.com

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mengkaji efektivitas *Kahoot!* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi digital dalam meningkatkan keterampilan siswa menganalisis struktur teks biografi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi SMK Negeri 3 Palu. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan mengikuti model Kemmis dan McTaggart: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes tertulis, observasi kelas, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan adanya peningkatan capaian akademik secara konsisten, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,4 pada pra-siklus, menjadi 73,2 pada siklus I, dan 82,8 pada siklus II. Tingkat ketuntasan belajar juga meningkat dari 36% menjadi 88%. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan *Kahoot!* tidak hanya mendorong keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir analitis dalam pembelajaran berbasis teks.

Kata Kunci: Kahoot!, Pembelajaran Interaktif, Teks Biografi, Kompetensi Analisis, Motivasi Belajar.

Abstract: This classroom action research aims to assess the effectiveness of Kahoot! as a digital gamification-based learning medium in improving students' skills in analyzing the structure of biographical texts. The subjects were 25 tenth-grade students of the Computer Network and Telecommunication Engineering program at SMK Negeri 3 Palu. The study was conducted in two cycles following the Kemmis and McTaggart model: planning, implementation, observation, and reflection. Data were obtained through written tests, classroom observations, and documentation. The results showed a consistent increase in academic achievement, with the average student score increasing from 62.4 in the pre-cycle to 73.2 in the first cycle and 82.8 in the second cycle. The learning completion rate also increased from 36% to 88%. These findings confirm that the use of Kahoot! not only encourages student engagement and motivation but also strengthens analytical thinking skills in text-based learning.

Keywords: Kahoot!, Interactive Learning, Biographical Text, Analytical Competence, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk berinovasi dalam menghadirkan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMK adalah kemampuan menganalisis struktur teks biografi. Sayangnya, berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas X TJKT SMK Negeri 3 Palu, kemampuan tersebut masih rendah. Dari 25 siswa, hanya 36% yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata skor kelas 62,4.

Rendahnya capaian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton dan kurang memanfaatkan media digital yang sesuai dengan karakter generasi Z. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan alternatif yang mampu menghidupkan suasana kelas, meningkatkan motivasi, sekaligus memperdalam pemahaman.

Kahoot! hadir sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang populer. Fitur kuis interaktifnya memungkinkan siswa untuk terlibat aktif, berkompetisi secara sehat, serta memperoleh umpan balik secara real time. Penelitian terbaru [1], [2], [3] menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! berdampak positif terhadap hasil belajar, retensi pengetahuan, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Dengan dasar tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menguji bagaimana penerapan Kahoot! dapat meningkatkan kemampuan analisis struktur teks biografi pada siswa SMK, khususnya kelas X TJKT SMK Negeri 3 Palu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis & McTaggart dengan siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

- Subjek Penelitian: 25 siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Palu (18 laki-laki, 7 perempuan).
- Instrumen: (1) tes analisis teks biografi, (2) lembar observasi aktivitas siswa dan guru, (3) dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan.
- Analisis Data: data kuantitatif dianalisis melalui rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menilai perubahan perilaku belajar siswa.

Tabel 1. Desain Penelitian

Siklus	Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Pra-siklus	Observasi	Memberikan tes awal	Mengisi soal analisis teks biografi
Siklus I	Perencanaan	Menyusun RPP, soal, dan kuis Kahoot!	Mendapat pengarahan penggunaan aplikasi.
	Pelaksanaan	Mengajar dengan integrasi <i>Kahoot!</i>	Mengikuti kuis dan berdiskusi hasil
	Observasi	Mengamati partisipasi dan respons siswa	Aktif/pasif saat kuis
	Refleksi	Mengevaluasi hasil siklus	Menerima umpan balik dari guru
	Perencanaan	Memperbaiki soal & strategi pembelajaran	engikuti kuis lanjutan.
Siklus II	Pelaksanaan	Menerapkan metode yang disempurnakan	Lebih aktif dan antusias
	Observasi	Mencatat peningkatan partisipasi	Siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi.
	Refleksi	Merumuskan evaluasi final	Menyampaikan refleksi pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

- Pra-siklus: Banyak siswa belum memahami struktur teks biografi dengan baik, terutama elemen orientasi dan reorientasi.
- Siklus I: Penerapan Kahoot! mulai meningkatkan motivasi dan nilai, namun beberapa siswa masih canggung pada penggunaan teknologi.

- Siklus II: Siswa lebih familiar dengan media, terlibat aktif, dan menunjukkan peningkatan signifikan secara kualitatif dan kuantitatif.

Tahap	Rata-Rata Nilai	Ketuntasan (%)	Jumlah Siswa Tuntas
Pra- Siklus	62,4	36%	9 dari 25
Siklus I	73,2	64%	16 dari 25
Siklus II	82,2	88%	22 dari 25

Data menunjukkan adanya tren peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa. Pada pra-siklus, mayoritas siswa kesulitan dalam mengidentifikasi struktur teks biografi. Siklus I memperlihatkan adanya kemajuan, meskipun sebagian siswa masih belum terbiasa dengan penggunaan Kahoot!. Namun, setelah melalui siklus II, siswa semakin terbiasa, antusiasme meningkat, dan hasil belajar melonjak tajam.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terbaru [1], [2] yang menekankan bahwa Kahoot! tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga membangun motivasi intrinsik dan menurunkan kecemasan belajar. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Integrasi aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis struktur teks biografi. Peningkatan terlihat dari rata-rata nilai pra-siklus (62,4) hingga siklus II (82,8), dengan ketuntasan belajar naik dari 36% menjadi 88%. Hasil ini mengindikasikan bahwa gamifikasi berbasis teknologi dapat menjadi strategi alternatif yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- O. Özdemir, "Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis," *J. Comput. Assist. Learn.*, vol. 41, no. 2, 2025.

- S. Ramaila, "Harnessing Kahoot! as an educational tool to foster meaningful teaching and learning: A systematic review," *Afr. J. Teach. Educ.*, vol. 13, no. 2, 2024.
- Frontiers in Psychology, "Gamification in the classroom: Kahoot! as a tool for university learning," 2024.
- A. M. Lubna, et al., "Effectiveness of Kahoot-Based Gamified Assessment on Student Motivation and Learning Success," *KUEY Journal*, 2025.
- S. Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.