



Meta Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Idawati^{1*}, Indri Wulandari Sukoco², Tatu Hilaliyah³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

E-mail: 7771220010@untirta.ac.id, 7771220011@untirta.ac.id, tatuh@untirta.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-08-12 Revised: 2023-09-15 Published: 2023-10-01 Keywords: <i>Meta Analysis;</i> <i>Kahoot Applications;</i> <i>Learning Media.</i>	This study aims to determine the use of the Kahoot Application as a learning medium Indonesian in terms of education level, research objectives, research methods or techniques, data analysis, and the final results of research from various research studies that have been conducted. The use of Kahoot application media is obtained from the results in previous published research. This study used Meta-Analysis. The technique in data collection is to search for published journals in google scholar related to research on the use of the Kahoot Application as a learning medium. The data analysis used is quantitative data analysis in the form of percentage results and qualitative data in descriptive form. Each data is tabled and calculated for presentation to get the highest value and can be interpreted. The results showed that the use of the Kahoot Application as a learning medium can Indonesian increase student motivation and learning outcomes. The results of processed data in five categories, namely the level of high school education by 50%, the purpose of research as a learning medium by 33.3%, qualitative data collection methods/techniques by 41.7%, the use of qualitative descriptive data analysis by 41.7%, and the final results of research that have an impact on increasing student learning motivation by 50%.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2023-08-12 Direvisi: 2023-09-15 Dipublikasi: 2023-10-01 Kata kunci: <i>Aplikasi Kahoot;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Meta Analisis.</i>	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan deskripsi tentang pemanfaatan Aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari jenjang pendidikan, tujuan penelitian, metode atau teknik penelitian, analisis data, serta hasil akhir penelitian dari berbagai kajian penelitian yang telah dilakukan. Pemanfaatan media aplikasi <i>Kahoot</i> di dapatkan dari perolehan hasil dalam penelitian terdahulu yang terpublis. Penelitian ini menggunakan Meta-Analisis. Teknik dalam pengumpulan data adalah dengan menelusuri jurnal terpublikasi dalam google scholar yang berkaitan dengan penelitian pemanfaatan Aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai media pembelajaran. Analisis data menggunakan data kuantitatif dalam bentuk hasil perhitungan skala 100% dan data kualitatif dalam bentuk deskriptif. Setiap data dibuat tabel dan dihitung persentasinya untuk mendapatkan nilai tertinggi serta dapat diinterpretasikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil olahan data dalam lima kategori yaitu tingkat pendidikan SMA sebesar 50%, tujuan penelitian sebagai media pembelajaran 33,3%, metode/teknik pengumpulan data kualitatif sebesar 41,7%, penggunaan analisis data deskriptif kualitatif sebesar 41,7%, serta hasil ahir penelitian yang berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa sebesar 50%.

I. PENDAHULUAN

Laju kemajuan teknologi di bidang pendidikan sangat pesat. Fungsi teknologi informasi sebagai media memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Guru selaku pionir pendidikan tentu memiliki peran yang cukup besar dalam meningkatkan kualitas peserta didiknya. Tentu hal tersebut menuntut gur untuk mahir dan cakap dalam dunia digital dalam mendukung proses pembelajaran. Sejalan dengan pandangan Syamsuar & Reflianto (2019:52) yang menyatakan bahwa Inovasi pembelajaran pada era digital ini dapat dilakukan dengan meman-

faatkan teknologi informasi guna meingkatkan pembelajaran yang berkaitan dengan mutu dan system pembelajaran berbasis IT. *Digital learning* yaitu istilah yang merepresentasikan berbagai jenis stratergi pendidikan yang disempurnakan dengan pemanfaatan teknologi.

Seringnya pembelajaran Bahasa Indonesia dirasa begitu menjenuhkan karena strategi pembelajaran yang cenderung monoton. Sebagai pendidik tentu kita diharapkan dapat mampu bekerja lebih kreatif dalam mengemas dan merencanakan pelaksanaan pembelajaran agar siswa merasa termotivasi dan senang mengikuti-

nya. Sebagai pendidik tentu tuntutan dalam hasil pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan kognitif saja, namun kemampuan untuk berkolaborasi, dapat bekerja sama, menjadi kreatif dan dapat berfikir kritis menjadi suatu tantangan tersendiri dalam membentuk karakter dan kebiasaan siswa.

Menurut pandangan Arsyad (2010) menjelaskan jika dalam sebuah proses pembelajaran dibutuhkan alat/media yang sesuai sebagai pendukung praktik pembelajaran karena media dapat membangkitkan minat baru, keinginan, memberikan dorongan motivasi serta rangsangan dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk itu pemilihan media yang tepat sangat penting untuk diperhatikan oleh pendidik sebelum upaya meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Dalam *digital learning* banyak sekali *Platform digital* yang dapat kita manfaatkan sebagai media dalam merancang kreatifitas proses belajar Bahasa Indonesia. Diantaranya adalah aplikasi *Kahoot*. Aplikasi ini dimunculkan oleh Jamie Brooker, Johan Brand, dan Morten Versik pada tahun 2013. Setelah satu tahun peluncuran, aplikasi *Kahoot* ini telah memiliki pengguna sebanyak 1,5 jutaan guru dan 49 juta siswa yang terdaftar. Terdapat dua alamat website untuk dapat mengakses aplikasi *Kahoot*. Pertama url sebagai guru dapat melalui <http://Kahoot.com/> dan kedua url sebagai siswa dapat melalui <https://Kahoot.it/>. Aplikasi *Kahoot* ini dapat diakses secara cuma-cuma oleh pengguna akun. Terdapat beberapa konten diantaranya adalah berupa kuis online, survey, dan diskusi yang dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan guru baik secara individu maupun secara berkelompok.

Penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* telah banyak dilakukan oleh praktisi pendidikan. Bahkan pemanfaatan aplikasi ini sudah banyak diadopsi oleh guru bahasa Indonesia di berbagai instansi pendidikan baik dari tingkat (SD), (SMP), (SMA), sampai pada tingkat Universitas. Penelitian yang dilakukan secara umum bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan study meta analisis untuk mengukur seberapa besar pengaruh pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari jenjang pendidikan, tujuan penelitian, metode atau teknik penelitian, analisis data, serta hasil akhir penelitian dari penelusuran jurnal-jurnal melalui *google scholar*. Dari

hasil studi meta analisis ini, diharapkan mendapatkan deskripsi media yang efektif untuk meningkatkan motivasi, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah Meta Analisis. Meta Analisis adalah penelitian yang menganalisis beberapa jurnal nasional untuk menentukan efek size berdasarkan masalah yang sejenis dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Teknik pengumpulan data adalah dengan teknik dokumentasi. Dilakukan dengan cara mencari dan menelusuri artikel, jurnal, dan laporan penelitian. Indikator atau kata kunci yang peneliti cari adalah Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di Google Scholar atau Google Cendikia. Teknik pengolahan data yang dilakukan adalah pertama dengan mengemlompokan tiap indicator ke dalam tabel, kemudian dipresentasikan dalam skala 100%. Setelah itu diinterpretasikan berdasarkan hasil perhitungan dengan cara mendeskripsikan setiap hasil. Setelah itu barulah ditarik kesimpulan tentang pengaruh atau kontribusi aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan studi analisis dari 12 jurnal terpublis yang telah diambil, peneliti mengklasifikasikan menjadi lima indikator. Indikator tersebut ditinjau dari jenjang pendidikan, tujuan penelitian, metode atau teknik penelitian, analisis data, serta hasil akhir penelitian dari kajian pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut penjabaran setiap indikator, peneliti uraikan dalam bentuk tabel dan persentase.

1. Meta Analisis Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Setelah peneliti melakukan analisis, indikator berdasarkan tingkat pendidikan dari 12 jurnal terpublis di dapatkan bahwa aplikasi *Kahoot* ini digunakan mulai dari tingkat SD, SMP, SMA dan Universitas sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Persentasi dapat dilihat dalam tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Tingkat Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan	Frekuensi	(%)
1.	SD	1	8,3%
2.	SMP	3	25%
3.	SMA	6	50%
4.	Universitas	2	16,7%
	Jumlah	12	100%

2. Meta Analisis Berdasarkan Tujuan Penelitian

Indikator berdasarkan tujuan dari 12 jurnal terpublis di dapatkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berkisar pada pemanfaatan sebagai alat evaluasi, persepsi siswa, motivasi belajar, keterampilan berbahasa, dan sebagai media pembelajaran. Persentasi dapat dilihat dalam tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Tujuan dalam Penelitian Aplikasi Kahoot

No	Tujuan Penelitian	Frekuensi	(%)
1.	Alat Evaluasi	3	25%
2.	Persepsi Siswa	1	8,3 %
3.	Motivasi Belajar	2	16,7%
4.	Keterampilan Berbahasa	2	16,7%
5.	Media Pembelajaran	4	33,3%
	Jumlah	12	100%

3. Meta Analisis Berdasarkan Metode/teknik Pengumpulan Data

Indikator berdasarkan Metode/teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian-penelitian tentang pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri atas: study pustaka, kuantitatif, R and D, kualitatif, PTK, dan kombinasi. Persentasi dapat dilihat dalam tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Metode/Teknik Pengumpulan Data

No	Metode/Teknik	Frekuensi	(%)
1.	Study Pustaka	1	8,3 %
2.	Kuantitatif	2	16,7%
3.	R and D	2	16,7%
4.	kualitatif	5	41,7%
5.	PTK	1	8,3 %
6.	Kombinasi	1	8,3 %
	Jumlah	12	100%

4. Meta Analisis Berdasarkan Analisis Data

Indikator berdasarkan Analisis Data dalam penelitian pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* diantaranya yaitu: Independen sample t-test, Deskriptif kualitatif, kuasi eksperimen, Pretes dan Posttest Group Design, ADDIE, dan Research and development. Persentasi dapat dilihat dalam tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Analisis Data

No	Analisis Data	Frekuensi	(%)
1.	Independent sample t-test	1	8,3 %
2.	Deskriptif Kualitatif	5	41,7%
3.	kuasi eksperimen	2	16,7%
4.	Pretest dan Posttest Group Design	1	8,3 %
5.	ADDIE	1	8,3 %
6.	research and development	2	16,7%
	Jumlah	12	100%

5. Meta Analisis Hasil Akhir Penelitian

Indikator berdasarkan hasil akhir penelitian dalam pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* berdampak pada beberapa hasil penelitian diantaranya, meningkatkan motifasi belajar; evaluasi belajar dengan menyenangkan; mengatasi hambatan dalam keterampilan berbahasa; menciptakan pembelajaran yang aktif; serta meningkatkan hasil belajar siswa. Persentasi dapat dilihat dalam tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Akhir Penelitian

No	Hasil Akhir Penelitian	Frekuensi	(%)
1.	Meningkatkan Motivasi Belajar	6	50%
2.	Evaluasi belajar dengan menyenangkan	2	16,7%
3.	Mengatasi hambatan dalam keterampilan berbahasa	2	16,7%
4.	Menciptakan Pembelajaran yang aktif	1	8,3 %
5.	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	1	8,3 %
	Jumlah	12	100%

B. Pembahasan

Dari tinjauan terhadap hasil penelitian, meta analisis dibagi menjadi lima indikator yaitu berdasarkan jenjang pendidikan, tujuan penelitian, metode/teknik pengumpulan data,

analisis data, dan hasil akhir penelitian. Masing-masing indikator mendapat hasil akhir sebagai berikut.

Berdasarkan tingkat pendidikan yang digunakan dari 12 penelitian pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* atau yang menjadi subjek penelitiannya adalah siswa SD 8,5%, SMP 25%, SMA 50%, dan Mahasiswa 16,7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dominan diterapkan di tingkat pendidikan SMA yaitu sebesar 50%.

Berdasarkan tujuan dari 12 penelitian tentang pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang didapatkan berkisar pada pemanfaatan sebagai alat evaluasi 25%, persepsi siswa 8,3%, motivasi belajar 16,7%, keterampilan berbahasa 16,7%, dan sebagai media pembelajaran 33,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian pemanfaat aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dominan bertujuan sebagai media pembelajaran dengan presentasi 33,3%.

Berdasarkan Metode/teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian-penelitian tentang pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* dari 12 penelitian terdiri atas: study pustaka 8,3%, kuantitatif 16,7%, R and D 16,7%, kualitatif 41,7%, PTK 8,3 %, dan kombinasi 8,3 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode/teknik pengumpulan data dari pemanfaat aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dominan menggunakan metode/teknik kualitatif dengan presentasi 41,7%.

Berdasarkan analisis aeskriptif kualitatif 41,7%, kuasi eksperimen 16,7%, Pretes dan Posttest Group Design 8,3 %, ADDIE 8,3 %, dan Research and development 16,7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan analisis data pada pemanfaat aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dominan menggunakan Deskriptif kualitatif dengan presentasi 41,7%.

Berdasarkan hasil akhir penelitian terhadap 12 penelitian pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* berdampak pada beberapa hasil diantaranya meningkatkan motivasi belajar 50%; evaluasi belajar dengan menyenangkan 16,7%; mengatasi hambatan dalam keterampilan berbahasa 16,7%; menciptakan

pembelajaran yang aktif 8,3 %; serta meningkatkan hasil belajar siswa 8,3 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil akhir penelitian dominan berdampak pada meningkatkan motivasi belajar dengan presentasi 50%.

Dari hasil pembahasan data di atas, Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum adalah sebagai berikut. (1) Dengan penerapan aplikasi *Kahoot*, motivasi belajar siswa lebih meningkat. Siswa akan lebih mempersiapkan diri dalam mengikuti kuis secara digital dan pembelajaran menjadi tidak monoton. (2) Dengan penerapan aplikasi *Kahoot*, meningkatkan kompetensi kognitif siswa. Aplikasi ini dapat memacu adrenalin siswa agar dapat menjawab soal cepat dan tepat. Pemerolehan skor pun dapat dilihat langsung oleh seluruh siswa secara bersama. (3) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa, karena siswa lebih termotivasi dalam menyimak dan mencatat materi pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia. (4) Meminimalisir kecurangan dalam proses penilaian, karena aplikasi *Kahoot* terdapat batasan waktu. Sehingga siswa tidak memiliki waktu untuk berdiskusi dengan teman yang lainnya. (5) Guru tidak perlu mengoreksi hasil jawaban siswa. Sehingga membantu pekerjaan guru lebih efektif dan efisien. (6) Tampilan aplikasi *Kahoot* menarik dan mudah dioperasikan. Sehingga menjadikan pembelajaran mudah dipahami.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Pemanfaat aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dominan diterapkan di tingkat pendidikan SMA yaitu sebesar 50%
2. Tujuan penelitian pemanfaat aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dominan bertujuan sebagai media pembelajaran dengan presentasi 33,3%.
3. Metode/teknik pengumpulan data dari pemanfaat aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia lebih

dominan menggunakan metode/teknik kualitatif dengan presentasi 41,7%.

4. Penggunaan analisis data pada pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dominan menggunakan Deskriptif kualitatif dengan presentasi 41,7%.
5. Hasil akhir penelitian dominan berdampak pada meningkatkan motivasi belajar dengan presentasi 50%.
6. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Meta Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Faznur, L. S., Khaerunnisa, K., & 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.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306.
- Rahmawati, I. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 55-61.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021, July). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar* (pp. 359-364). FBS Unimed Press.
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* (pp. 284-291).
- Supriatini, S., Refson, R., & Mustofa, M. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 48-62.
- Triastuti, S., Hilaliyah, T., & Astridewi, S. (2023). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran SAVI Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 267-275.