

**HUBUNGAN ANTARA RESPON PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMPN 57 SURABAYA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT
DENGAN HASIL BELAJAR MENGIDENTIFIKASI STRUKTUR PUISI**

Cayya Nan Jingga¹

S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas
Negeri Surabaya

cayya.22098@mhs.unesa.ac.id

Informasi Artikel	ABSTRAK
Submit: XX – XX – 2020 Diterima: XX – XX – 2020 Dipublikasikan: XX – XX – 2020	Pembelajaran sastra di sekolah menengah seringkali dihadapkan pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mengidentifikasi struktur puisi, yang disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang monoton dan kurangnya integrasi teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot dengan hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi pada peserta didik kelas VIII SMPN 57 Surabaya tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 57 Surabaya, yang melibatkan 30 responden dengan teknik pengambilan purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan tes. Data dianalisis menggunakan uji korelasi dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata persentase total sebesar 62,78%, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur puisi kelas VIII SMPN 57 Surabaya berada pada kategori tuntas

1 | Cayya Nan Jingga, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya,
cayya.22098@mhs.unesa.ac.id

dengan jumlah 19 peserta didik mendapatkan nilai ≥ 70 (63,3%), dan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot dengan hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi, hasil korelasi Pearson Product Moment dengan koefisien $r = 0,428$ (sedang) dan Sig. (2-tailed) = $0,018 < 0,05$. Temuan ini mengimplikasikan bahwa integrasi media berbasis gamifikasi seperti Kahoot dapat menjadi strategi fundamental dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sastra.

Kata kunci: kahoot, hasil belajar, struktur puisi

Penerbit

Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra
Indonesia, Universitas
Negeri Surabaya, Surabaya,
Indonesia

ABSTRACT

Literature instruction in middle school often faces the challenge of low student achievement in identifying poetic structure, which is caused by monotonous conventional teaching methods and a lack of technology integration. This study aims to determine the relationship between students' responses to the use of Kahoot and their learning outcomes in identifying poetic structure among eighth-grade students at SMPN 57 Surabaya during the 2025/2026 academic year.

This study employed a quantitative approach using a correlational method. The population of this study consisted of all eighth-grade students at SMPN 57 Surabaya, involving 30 respondents selected through purposive sampling. Data were collected via questionnaires and tests. Data were analyzed using tests with the aid of SPSS.

The results of the study indicate that students' response to the use of Kahoot was in the "good" category, with an average total score of 62.78%. Student learning outcomes in the lesson on identifying the structure of poetry for eighth-grade students at SMPN 57 Surabaya were in the "proficient" category, with 19 students (63.3%) scoring 70 or higher, there is a positive and significant relationship between students' responses to the use of Kahoot and their learning outcomes in identifying the structure of poetry, as indicated by a Pearson product-moment correlation coefficient of $r = 0.428$ (moderate) and a significance level (two-tailed) of $0.018 < 0.05$. These findings suggest that the integration of gamification-based

media such as Kahoot can be a key strategy for enhancing the effectiveness of literature instruction.

Keywords: Kahoot, learning outcomes, poem structure

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan bangsa karena memiliki peran penting dalam mencetak generasi yang berpengetahuan, terampil, dan berakhlak mulia. Dalam era globalisasi dan digitalisasi, tuntutan pendidikan semakin kompleks. Peserta didik tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan dasar, tetapi juga diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Trilling & Fadel dalam Redhana, 2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu instrumen penting untuk mewujudkan kompetensi tersebut, karena bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan literasi dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, peserta didik ditargetkan untuk menguasai berbagai jenis teks, termasuk teks sastra. Salah satu bentuk teks sastra yang dipelajari adalah puisi. Puisi memiliki peran penting karena dapat melatih kepekaan berbahasa, memperkaya daya imajinasi, serta membentuk kemampuan apresiasi estetika. Selain itu, puisi juga menuntut keterampilan analisis, terutama dalam mengidentifikasi struktur yang menyusun teks tersebut. Dengan demikian, penguasaan struktur puisi bukan hanya soal memahami isi, tetapi juga membentuk dasar kemampuan literasi sastra yang lebih luas. Disinilah peran penting yang perlu disadari oleh pendidik. Ketika pendidik masih dominan menggunakan metode dan media yang masih ketinggalan zaman seperti ceramah, pencatatan, dan penugasan, peserta didik menjadi pasif, kurang terlibat, serta kurang terdorong untuk mengeksplorasi teks puisi secara mendalam.

Hal tersebut disebabkan karena sastra cenderung abstrak dan pembelajarannya monoton. Akibatnya terjadilah rendahnya hasil belajar sastra karena peserta didik sulit memahami dan kurangnya kemampuan untuk mengapresiasi sebuah karya sastra. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Febriani, dkk. (2023) problematika rendahnya hasil belajar dalam pendidikan sastra dalam lingkup pendidikan formal meliputi berbagai masalah yang terkait dengan kurikulum, peran serta kompetensi pendidik dan peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran, serta

minimnya kebiasaan membaca karya sastra. Sejalan dengan pendapat tersebut, Tundreng (2022) menambahkan bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sastra karena pendidik banyak menjelaskan pada teori dan minimnya praktek yang diberikan kepada peserta didik untuk mengapresiasi serta menghayati cipta sastra. Lebih spesifik lagi, Monalisa dan Fitrianto (2024) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik pada karya sastra disebabkan oleh kurangnya metode pengajaran yang interaktif dan minimnya motivasi pada peserta didik. Ketika pendidikan sastra hanya diposisikan sebagai objek hafalan teoritis, tanpa ada upaya untuk mengintegrasikan teknologi multimedia atau menghubungkan karya sastra dengan realitas kehidupan digital peserta didik, maka sastra akan terus dianggap sebagai subjek yang terasing dari dunia mereka. Oleh karena itu, diperlukan pergeseran paradigma dari pengajaran sastra berbasis teks konvensional menuju pendekatan yang lebih partisipatif dan adaptif, disaat pendidik tidak hanya berperan sebagai pemberi teori, tetapi sebagai fasilitator yang menjembatani sastra dengan pengalaman estetik peserta didik melalui platform digital. Tanpa adanya transformasi ini, minat baca dan apresiasi sastra akan terus mengalami degradasi, karena peserta didik tidak mampu melihat relevansi nilai-nilai sastra dalam menjawab tantangan zaman.

Sebagai solusi yang relevan, adanya teori gamifikasi (Deterding, dkk:2011) dan teori konstruktivisme berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi kini menjadi solusi relevan untuk menjawab tantangan rendahnya efektivitas pembelajaran di kelas. Integrasi antara teori gamifikasi dan teori konstruktivisme melalui platform digital terbukti mampu menciptakan ekosistem belajar yang berpusat pada peserta didik. Kuron, dkk. (2025) menjelaskan bahwa media interaktif misalnya Kahoot, Wayground, dan Wordwall dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dibuktikan dengan penelitian Hutasoit, dkk (2024) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi kahoot berpengaruh signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam menulis teks laporan hasil observasi. Diperkuat oleh penelitian Fajriyah, dkk. (2025) bahwa penelitian yang dilakukan menunjukkan Kahoot sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi terhadap hasil belajar dengan pengaruh sebesar 70,4%. Keberhasilan ini berakar pada bangkitnya minat dan semangat eksplorasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan hadirnya elemen kompetisi sehat dan umpan balik instan dalam Kahoot, hambatan belajar dapat diminimalisasi sehingga hasil belajar secara keseluruhan mengalami peningkatan yang substansial. Oleh karena itu, penerapan media berbasis gamifikasi bukan sekadar inovasi alat, melainkan strategi fundamental untuk membangun konstruksi pengetahuan yang lebih kokoh dan bermakna.

Implementasi media interaktif dalam ranah sastra menawarkan dimensi baru, khususnya dalam membedah struktur puisi yang mencakup unsur fisik (tipografi, diksi, imaji, kata konkret, bahasa figuratif, verifikasi) dan unsur batin (tema, rasa, nada, amanat). Dalam pandangan konstruktivisme, pemahaman mendalam terhadap struktur puisi tidak dapat dicapai hanya melalui hafalan, melainkan melalui proses konstruksi makna secara aktif. Media seperti Kahoot memungkinkan pendidik untuk

mentransformasi analisis struktur fisik yang kaku menjadi aktivitas eksploratif; misalnya, melalui kuis interaktif yang menantang peserta didik mengidentifikasi majas atau rima dalam bait-bait puisi secara real-time.

Hasil pengamatan awal di kelas VIII SMPN 57 Surabaya memperlihatkan bahwa pembelajaran masih dominan menggunakan media konvensional dan sebagian kecil juga terdapat pembelajaran menggunakan media interaktif, yaitu Kahoot dan Quizizz. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik generasi Z yang akrab dengan teknologi digital dengan strategi pembelajaran yang masih tradisional. Padahal, perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai media interaktif yang dapat menunjang keterlibatan peserta didik sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka. Kahoot memungkinkan pendidik membuat kuis yang dapat diakses peserta didik melalui gawai, dengan batas waktu tertentu dan umpan balik langsung. Bahkan, melalui fitur slide materi, pendidik dapat menyisipkan poin-poin penjelasan atau konteks pembelajaran secara langsung di antara kuis, sehingga proses belajar menjadi lebih integratif tanpa perlu beralih aplikasi. Di sisi lain, suasana kompetitif yang tercipta melalui sistem peringkat dan skor membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat hubungan antara respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot dengan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam kemampuan mengidentifikasi struktur puisi. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 57 Surabaya pada peserta didik kelas VIII tahun pelajaran 2025/2026, dengan latar belakang adanya fenomena inovasi media pembelajaran interaktif, antara penggunaan media Kahoot dan hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi. Maka penelitian ini diberi judul “Hubungan Antara Respon Peserta Didik Kelas VIII SMPN 57 Surabaya terhadap Penggunaan Media Kahoot dengan Hasil Belajar Mengidentifikasi Struktur Puisi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif dengan jenis penelitian korelasional studi hubungan. Jenis studi hubungan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana variasi pada suatu variabel berkaitan dengan variasi pada variabel lain. Penelitian ini menguji tingkat dan arah hubungan antar variabel, yaitu respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot (X) dengan hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi (Y) tanpa melakukan manipulasi atau pemberian perlakuan (*treatment*) baru.

Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas VIII-G, sedangkan objek penelitian mencakup respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan peserta didik dalam

mengidentifikasi struktur puisi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Teknik tersebut digunakan karena kelas tersebut secara spesifik telah terpapar variabel penggunaan media Kahoot, sehingga dapat secara akurat mengukur bagaimana hubungannya dengan hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas angket dan tes, yang masing-masing memiliki fungsi untuk memperoleh data sesuai variabel penelitian. Angket digunakan untuk melihat respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran puisi, sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi struktur puisi. Data yang diperoleh dari angket dan tes akan dianalisis secara statistik untuk mengetahui hubungan antara persepsi penggunaan media Kahoot dengan hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi. Validitas isi instrumen penelitian telah melalui proses percobaan oleh *expert judgment*.

Analisis data dalam penelitian kuantitatif berperan sebagai proses pengolahan data mentah hasil pengukuran menjadi informasi yang bermakna. Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui tahap analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data penelitian secara umum, baik mengenai respon penggunaan media Kahoot maupun hasil belajar peserta didik. Statistik deskriptif yang digunakan meliputi ukuran pemusatan data (nilai rata-rata (*mean*), skor tertinggi, skor terendah, frekuensi, dan persentase data) dan ukuran penyebaran data (jangkauan indikator dan simpangan baku). Sebelum dilakukan analisis inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji Normalitas, untuk menentukan apakah data berdistribusi normal digunakan Shapiro-Wilk ($n < 30$). Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai sig. dari tabel Shapiro Wilk diperoleh Sig. X = 0,073 > 0,05, dan Sig. Y = 0,795 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Lalu uji Linearitas, untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot (X) dan hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi (Y) berbentuk linear. Berdasarkan hasil uji linearitas, diperoleh nilai Sig. pada baris *Deviation from Linearity* sebesar 0,589, yang mana nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,589 > 0,05$). Selain itu, hasil perhitungan menunjukkan nilai f-hitung sebesar 0,884 < nilai f-tabel sebesar 2,48 pada derajat bebas (df) 14 dan 14. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat data yang linear antara variabel media Kahoot dengan hasil belajar peserta didik, sehingga data tersebut memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji korelasi menggunakan statistik parametrik yaitu *Product Moment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 57 Surabaya ini mengolah data yang terkumpul menggunakan deskripsi data dengan gambaran dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Tabel 1. Perolehan Data Angket Respon Penggunaan Media Kahoot (X)

Total Skor	1.130
Rata-rata	37,6
Skor Tertinggi	48
Skor Terendah	31
Simpangan Baku	4,2
Persentase Total	62,78%

Variabel respon penggunaan media pembelajaran Kahoot (X) diukur melalui angket yaitu terdiri dari 12 butir pernyataan dengan skala likert yang terdiri dari 5 alternatif jawaban. Hasil skor angket yang diperoleh dari 30 peserta didik mempunyai skor tertinggi 48 dan skor terendah 31. Dari nilai tersebut dianalisis dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 37,6 dan simpangan baku sebesar 4,2. Ketentuan kategori respon peserta didik merujuk pada kriteria interpretasi skor berikut.

Tabel 2. Interpretasi Skor Respon Peserta Didik

Persentase	Kategori
0% – 20%	Sangat Kurang
21% – 40%	Kurang
41% – 60%	Cukup
61% – 80%	Baik/Layak
81% – 100%	Sangat Baik/Sangat Layak

Hasil analisis data menunjukkan bahwa respon peserta didik kelas VIII SMPN 57 Surabaya terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur puisi berada pada kategori "Baik" atau "Positif" dengan persentase rata-rata sebesar 62,78%.

Tabel 3. Perolehan Data Hasil Belajar Mengidentifikasi Struktur Puisi (Y)

Total Skor	2.198
Rata-rata	73,2
Skor Tertinggi	48
Skor Terendah	90
Simpangan Baku	55

Variabel hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi (Y) diukur menggunakan nilai hasil belajar peserta didik. Nilai yang diperoleh dari 30 peserta didik mempunyai nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55. Dari nilai tersebut dianalisis dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,2 dan simpangan baku sebesar 9,25. Untuk mengukur efektivitas penggunaan Kahoot, digunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70.

Tabel 4. Kategori Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Hasil Belajar

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
----------	----------------------	------------

Tuntas (Nilai ≥ 70)	19	63,3%
Tidak Tuntas (Nilai < 70)	11	36,7%
Total	30	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi, mayoritas peserta didik berada pada kategori Tuntas dengan 19 peserta didik (63,3%), disusul oleh kategori tidak tuntas dengan 11 peserta didik (36,7%). Hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi peserta didik kelas VIII SMPN 57 Surabaya setelah menggunakan media Kahoot dikategorikan Baik. Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran data, selanjutnya akan dilakukan analisis statistik inferensial. Uji Prasyarat Analisis, akan dipaparkan hasil uji normalitas dan linearitas sebagai syarat sah penggunaan analisis statistik parametrik dalam penelitian ini.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
X	.937	30	.073
Y	.979	30	.795

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai sig. dari tabel Shapiro Wilk diperoleh Sig. X = 0,073 > 0,05, dan Sig. Y = 0,795 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Squares	F	Sig.
X*Y	Between Groups	(Combined)	1407.367	15	93.284	1.220	.357
		Linearity	455.533	1	455.533	5.924	.029
		Deviation from Linearity	951.834	14	67.988	.884	.589
	Whitin Groups		1076.500	14	76.893		
	Total		2483.867	29			

Berdasarkan hasil uji linearitas, diperoleh nilai Sig. pada baris Deviation from Linearity sebesar 0,589, yang mana nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,589 > 0,05$). Selain itu, hasil perhitungan menunjukkan nilai f-hitung sebesar 0,884 < nilai f-tabel sebesar 2,48 pada derajat bebas (df) 14 dan 14. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat data yang linear antara variabel media Kahoot dengan hasil belajar peserta didik, sehingga data tersebut memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji korelasi menggunakan statistik parametrik yaitu *Product Moment*.

Tabel 7. Hasil Uji Korelasi

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.428
	Sig. (2-tailed)		.018
	N	30	30
Y	Pearson Correlation	.428	.795

Sig. (2-tailed)

.018

N

30

Berdasarkan analisis, diperoleh koefisien korelasi (r) sebesar 0,428 dengan tingkat korelasi sedang, nilainya positif (+), dan nilai sig. sebesar $0,018 < 0,05$, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan dengan kekuatan sedang antara respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Kahoot (X) dengan hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi (Y) untuk peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 57 Surabaya.

Pembahasan Penelitian

Sebelum masuk dalam pembahasan hasil penelitian, Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan teknologi cloud untuk menciptakan kuis, diskusi, dan survei secara real-time. Pada umumnya, Kahoot lebih dikenal secara luas di kalangan pendidik sebagai platform *game-based learning* yang terbatas pada fungsi evaluasi, kuis singkat, atau ice breaking di akhir sesi pembelajaran. Namun, hasil analisis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa potensi Kahoot jauh melampaui sekadar alat pemberi skor, tetapi Kahoot diposisikan sebagai jembatan komunikasi materi. Melalui fitur *Slide*, Kahoot bertransformasi menjadi media penyampaian materi yang utuh, dimana batas antara penyajian informasi dan aktivitas bermain menjadi sangat tipis. Penggunaan Kahoot sebagai media penyampaian materi (bukan hanya tes) mengusung konsep "Belajar Sambil Bermain". Pendidik tidak lagi memisahkan sesi ceramah yang kaku dengan sesi kuis yang terpisah. Sebaliknya, materi dapat disisipkan secara organik di antara tantangan interaktif.

Implementasi Kahoot sebagai media penyampaian materi secara langsung berkorelasi positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik, baik dari aspek kognitif maupun afektif. Ketika materi disampaikan melalui fitur quiz-*Slide* yang diselengi permainan, beban kognitif (cognitive load) peserta didik menjadi lebih terkelola karena informasi diberikan dalam potongan-potongan kecil yang interaktif. Hal ini mencegah kejenuhan yang biasanya muncul pada metode ceramah konvensional. Secara teoritis, keterlibatan aktif peserta didik dalam merespons tantangan di sela-sela materi memicu retensi memori yang lebih kuat. Akibatnya, pemahaman mendalam (*Deep Learning*) dapat tercapai, yang pada akhirnya tercermin pada nilai evaluasi yang lebih stabil dan meningkat. Selain itu, peningkatan hasil belajar ini tidak hanya bersifat kuantitatif melalui skor kuis, tetapi juga kualitatif melalui perubahan perilaku belajar. Suasana "Belajar Sambil Bermain" menciptakan lingkungan rendah tekanan (low-stress environment) yang memotivasi peserta didik untuk lebih berani mengambil resiko dalam menjawab dan berpartisipasi. Motivasi intrinsik yang terjaga selama proses penyampaian materi ini memastikan bahwa peserta didik tidak hanya menghafal informasi untuk jangka pendek,

melainkan menginternalisasi konsep secara lebih utuh. Dengan demikian, penggunaan Kahoot sebagai media instruksional yang komprehensif terbukti efektif dalam menjembatani penyampaian pesan pedagogis dengan pencapaian target kurikulum secara optimal.

Fokus peninjauan mengarah pada gerakan capaian peserta didik kelas VIII di SMPN 57 Surabaya, mencakup 30 partisipan dalam satu forum kajian. Informasi yang disajikan adalah luaran gabungan dari dua alat pokok, yaitu kuesioner guna menilai pandangan dan tanggapan peserta didik sehubungan pemakaian sarana Kahoot, dan alat ukur tes untuk mengetahui penguasaan peserta didik dalam memaknai tata fisik maupun rasa syair. Melalui pemaparan informasi ini, akan tampak seberapa erat keterkaitan antara penggunaan teknologi pengajaran yang aktif dengan kemajuan mutu capaian sastra Indonesia di jenjang sekolah menengah pertama.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap variabel penggunaan media pembelajaran Kahoot (X) pada peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 57 Surabaya, diperoleh gambaran umum data yang mencakup nilai tertinggi sebesar 48 dan nilai terendah sebesar 31. Melalui perhitungan statistik, diketahui bahwa rata-rata skor (mean) responden adalah sebesar 37,6 dengan simpangan baku (standard deviation) sebesar 4,2. Persentase total sebesar 62,78%. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, respon peserta didik kelas VIII SMPN 57 Surabaya terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur puisi menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan perhitungan data yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata persentase total sebesar 62,78%. Jika merujuk pada tabel kriteria interpretasi skor menurut Sugiyono yang digunakan dalam penelitian ini, angka tersebut berada dalam rentang 61% — 80%, yang termasuk ke dalam kategori "baik". Temuan lainnya adalah pada aspek indikator respon. Memberikan gambaran bahwa peserta didik tidak hanya sekadar mengikuti pembelajaran secara pasif, tetapi ikut terlibat aktif dalam proses mengidentifikasi struktur puisi. Selain itu, media Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga memicu antusiasme peserta didik untuk berpartisipasi dalam setiap sesi kuis atau kegiatan yang diberikan. Hasil respon yang "baik" ini juga menjadi landasan yang mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik pada variabel selanjutnya, mengingat ketertarikan (respon positif) merupakan langkah awal menuju pemahaman materi yang lebih baik.

Penyajian analisis deskriptif variabel hasil belajar peserta didik dalam mengidentifikasi struktur puisi (Y) memperlihatkan perolehan dengan rata-rata sebesar 73,2 yang secara umum telah melampaui standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yakni 70. Lalu nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55. Keberadaan simpangan baku sebesar 9,25 mencerminkan bahwa walau terjadi perbedaan kecepatan pemahaman antara peserta didik, selisih antara kemampuan itu tidak terlalu jauh, sehingga arahan pengajaran dapat tersampaikan secara cukup merata ke segenap tingkatan. Tingkat ketuntasan belajar secara klasikal menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik telah berhasil memahami materi melalui media pembelajaran ini. Sebanyak 19 peserta didik (63,3%) dinyatakan tuntas karena

memperoleh nilai di atas atau sama dengan 70, sedangkan 11 peserta didik lainnya (36,7%) masih berada di bawah kriteria ketuntasan.

Kondisi data yang beragam namun terbagi dengan baik ini dapat dilanjutkan ke uji korelasi jika data memenuhi persyaratan, seperti uji normalitas dan linearitas, sebagai langkah permulaan menuju tinjauan statistik parametrik. Berdasarkan capaian uji normalitas dengan prosedur Shapiro Wilk ($N = 30$), didapatkan nilai probabilitas variabel penggunaan media Kahoot (X) sebesar 0,073 dan variabel hasil belajar (Y) sebesar 0,795. Karena kedua nilai probabilitas itu lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa informasi riset ini tersebar secara normal. Secara konseptual, ini mengartikan bahwa persebaran data variabel X dan Y mencerminkan situasi populasi yang wajar dan tanpa memiliki titik ekstrim yang menyimpang mencolok. Pemenuhan anggapan normalitas ini menjadi dasar krusial karena menampakkan bahwa telaah korelasi yang akan dikerjakan kemudian memiliki taraf ketepatan dan pemerataan yang beralasan. Berikutnya, untuk uji linearitas, hasil pemrosesan data melalui Test for Linearity memperlihatkan nilai probabilitas pada baris *Deviation from Linearity* sebesar 0,589, yang mana jauh melampaui batas 0,05. Hal ini dikuatkan dengan nilai F-hitung sebesar 0,884 yang lebih kecil dari F-tabel (2,48). Penemuan ini membuktikan bahwa ada jalinan yang lurus secara signifikan antara penggunaan media Kahoot dengan hasil belajar peserta didik dalam mengidentifikasi struktur puisi. Jalinan lurus ini menandakan bahwa setiap pergeseran atau peningkatan penggunaan media Kahoot akan diikuti oleh pergeseran yang seirama hasil belajar peserta didik. Dengan terpenuhinya kedua syarat pokok, (uji normalitas dan linearitas) maka penggunaan statistik parametrik selanjutnya memanfaatkan metode korelasi *Pearson Product Moment* yang sesuai secara kaidah penelitian untuk menguji kaitan antar variabel dalam riset ini.

Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan uji korelasi *Pearson Product Moment*, ditemukan adanya hubungan antar variabel dengan arah hubungan positif antara penggunaan media Kahoot (X) dan hasil belajar peserta didik dalam memahami struktur puisi (Y). Ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang tercatat sebesar 0,018, yang mana angka ini lebih rendah dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Penemuan ini memberi landasan empiris bahwa Kahoot bukan hanya sekedar sarana hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga merupakan alat yang memiliki relevansi yang nyata terhadap hasil belajar peserta didik dalam mengidentifikasi struktur puisi. Dilihat dari kekuatan keterkaitannya, nilai koefisien korelasi (r) yang didapatkan berjumlah 0,428. Berdasarkan panduan interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2019), angka ini berada dalam rentang 0,40 – 0,599 yang dinyatakan dengan korelasi sedang. Nilai korelasi positif menunjukkan bahwa hubungan tersebut bersifat searah; artinya, semakin optimal dan efektif pemanfaatan Kahoot dalam proses pembelajaran, semakin besar kemungkinan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam memahami struktur puisi.

Walaupun tingkat korelasinya dikategorikan "sedang", hasil ini tetap menunjukkan kontribusi yang signifikan, mengingat hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal dan internal lainnya. Secara keseluruhan, analisis ini menekankan bahwa penerapan media berbasis permainan (*gamifikasi*) seperti Kahoot adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sastra di jenjang sekolah menengah pertama. Dari perspektif teoritis, efektivitas media Kahoot dalam meningkatkan pencapaian belajar menguatkan argumen bahwa elemen permainan, seperti slide, poin, papan peringkat, dan umpan balik langsung, tidak hanya berfungsi sebagai pemicu kesenangan, tetapi juga alat kognitif yang ampuh. Dalam hal ini, Kahoot berfungsi sebagai pendorong motivasi yang mampu mengubah beban kognitif saat mempelajari struktur puisi yang rigid menjadi kegiatan yang lebih interaktif. Ini menunjukkan bahwa prinsip gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana peserta didik merasa termotivasi untuk meningkatkan pemahaman mereka secara mandiri agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik di dalam kuis tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai hubungan penggunaan media Kahoot dengan hasil belajar mengidentifikasi struktur puisi pada peserta didik kelas VIII SMPN 57 Surabaya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur puisi kelas VIII SMPN 57 Surabaya berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata persentase total sebesar 62,78%, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur puisi kelas VIII SMPN 57 Surabaya berada pada kategori tuntas dengan jumlah 19 peserta didik mendapatkan nilai ≥ 70 (63,3%), dan terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media Kahoot (X) dengan hasil belajar (Y) Dibuktikan uji korelasi Pearson Product Moment dengan koefisien $r = 0,428$ (sedang) dan Sig. (2-tailed) = $0,018 < 0,05$.

Sehubungan dengan kesimpulan tersebut, maka saran yang disampaikan bagi pendidik Bahasa Indonesia untuk dapat terus mengeksplorasi fitur-fitur pada media Kahoot dan media interaktif lainnya untuk menciptakan variasi pembelajaran khususnya pada materi sastra agar tidak dianggap membosankan oleh peserta didik. Bagi pihak sekolah (SMPN 57 Surabaya) untuk terus memfasilitasi kebutuhan sarana teknologi, seperti ketersediaan *Wi-Fi* dan perangkat pendukung di kelas, guna mendukung guru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis IT secara berkelanjutan. Bagi peserta didik hendaknya memanfaatkan gawai (*smartphone*) tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai media belajar mandiri melalui platform edukatif agar kompetensi literasi terus terasah. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharap penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambah variabel lain, seperti pengaruhnya terhadap kemampuan menulis puisi atau membandingkan efektivitas Kahoot dengan media *gamification* lainnya (seperti *Quizizz* atau *Wordwall*).

DAFTAR PUSTAKA

Deterding, dkk. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. 10.1145/2181037.2181040.

https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification

Fajriyah, E., Febriyana, D., Rahmiati, A., & Uctuvia, V. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Online Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 3(1), 28-37. DOI: 10.32502/differential.v3i1.598.

Hutasoit, L, dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan* 6 (2): 423-30. <https://doi.org/10.29303/kopula.v6i2.5419>.

Kuron, M. A., dkk. (2025). *Gamifikasi dalam Evaluasi Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Monalisa & Fitrianto, Ari. (2024). Problematika dalam Meningkatkan Apresiasi Sastra Sekolah Menengah pada Fase D Melalui Penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2024.004.01.01>

Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253. <https://www.researchgate.net/publication/371279776>

Tundreng, Syarifuddin. (2022). Problematik Pembelajaran Sastra (Studi Kasus di SMK Negeri 2 Kolaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 11. 126-138. 10.31571/bahasa.v11i1.4083.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

