

## Tren dan dampak penggunaan Kahoot!! dalam pembelajaran bahasa Indonesia: *A systematic literature review*

Sukarismanti<sup>1\*</sup>, Subyantoro<sup>2</sup>, Rahayu Pristiwati<sup>2</sup>, Samsudin<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Sastra Indonesia, FPH, Universitas Teknologi Sumbawa, Sumbawa, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Inggris, FPH, Universitas Teknologi Sumbawa, Sumbawa, Indonesia

Email: [sukarismanti@uts.ac.id](mailto:sukarismanti@uts.ac.id)

\* Penulis korespondensi

### Informasi artikel

Dikirim : Januari 2024  
Revisi : Maret 2024  
Diterima : Maret 2024

### Kata kunci:

Tren  
Dampak  
Kahoot!  
Bahasa Indonesia

### Keywords:

Trends  
Impact  
Kahoot!  
Indonesia language

### ABSTRAK

Penggunaan Kahoot!! dalam konteks pembelajaran telah mendapatkan popularitas yang signifikan. Namun, penelitian mengenai penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih terbatas. Mayoritas penelitian belum berfokus pada keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan menulis, mendengarkan, dan membaca. Tinjauan literatur sistematis ini mengumpulkan temuan dari 15 jurnal yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga Oktober 2023 untuk menggambarkan tren dan dampak penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih jarang, khususnya pada keterampilan menulis, mendengarkan, dan membaca. Meskipun kurangnya publisitas selama beberapa tahun terakhir, penggunaan Kahoot! secara umum memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan Kahoot! dalam konteks bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan mendengarkan, membaca, dan menulis, berpotensi untuk mengembangkan literatur dan pengetahuan yang ada. Penelitian selanjutnya perlu mempertimbangkan pandangan guru, respon siswa, interaksi kelas, dan model pengembangan yang efektif untuk mengintegrasikan Kahoot! ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan tujuan meningkatkan kemahiran siswa dalam keterampilan berbahasa. Tinjauan literatur ini menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya dan memberikan kontribusi berharga dalam melihat titik masuk untuk melakukan penelitian lebih dalam.

### ABSTRACT

*Trends and impact of using Kahoot! in Indonesian language learning: A systematic literature review. The use of Kahoot! in learning contexts has gained significant popularity. However, research regarding the use of Kahoot! in learning Indonesian is still limited. The majority of research has not focused on language skills, especially writing, listening and reading skills. This systematic literature review collects findings from 15 journals published between 2019 and October 2023 to describe the trends and impact of using Kahoot! in Indonesian language learning. The research results show that the use of Kahoot! in learning Indonesian is still rare, especially in writing, listening and reading skills. Despite a lack of publicity over the past few years, the use of Kahoot! has generally had a positive impact on student motivation and learning outcomes. Therefore, further research regarding the use of Kahoot! in the Indonesian language context, especially in listening, reading and writing skills, has the potential to develop existing literature and knowledge. Future research needs to consider teacher views, student responses, classroom interactions, and effective development models for integrating Kahoot! into Indonesian language learning with the aim of*

*increasing student proficiency in language skills. This literature review forms the basis for future researchers and provides a valuable contribution in seeing entry points for conducting deeper research.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## Pendahuluan

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi semakin penting di era digital ini. Seiring dengan perkembangan teknologi, alat-alat pendidikan inovatif seperti Kahoot! telah muncul dan mendapat perhatian khusus dalam pembelajaran. Kahoot! adalah sebuah platform berbasis permainan yang telah digunakan secara luas di berbagai lingkungan pendidikan, menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Tetep & Arista, 2022).

Penggunaan Kahoot! juga semakin berkembang dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Platform ini memungkinkan pengajar untuk membuat kuis, permainan, atau ujian interaktif yang dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih efektif. Selain itu, aspek kompetitif dalam Kahoot! dapat merangsang motivasi belajar siswa karena mereka dapat bersaing dalam permainan yang menantang (Litually et al., 2022; Toma et al., 2021). Dengan demikian, Kahoot! tidak hanya memungkinkan pengajar untuk mengajar dengan cara yang lebih menarik. Namun, juga memberikan peluang bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia mereka dengan cara yang menyenangkan. Perkembangan teknologi seperti Kahoot!, pembelajaran bahasa Indonesia semakin menarik dan efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital ini.

Penggunaan Kahoot! telah digunakan berbagai bidang pendidikan. Hal ini menyoroti dampak positif terhadap penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran (Sukmawati et al., 2022; Putra & Afrilia, 2020; Firdiansyah & Pamungkas, 2021). Kemudian, Sinnivasagam & Hua (dalam Situmorang & Simajuntak, 2023) mengemukakan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran, terutama dalam konteks ESL. Mereka Juga menyelidiki persepsi guru tentang efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan pengetahuan kosa kata siswa dan meningkatkan keterlibatan belajar serta hasilnya menunjukkan persepsi positif di antara para guru (Situmorang & Simajuntak, 2023). Selain itu, Elkhamsy & Wassef (2021) mengevaluasi persepsi siswa secara umum tentang penggunaan Kahoot! dan menemukan persepsi positif dan kinerja akademik.

Meskipun penggunaan Kahoot! semakin populer dalam dunia pendidikan, belum banyak penelitian empiris yang fokus pada penggunaan *platform* ini dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian yang ada saat ini cenderung lebih terfokus pada aspek motivasi siswa dan hasil pembelajaran, sementara kurang memperhatikan secara mendalam keterampilan bahasa yang lebih spesifik, seperti membaca, menulis, dan mendengar. Peninjauan literatur yang dilakukan secara sistematis bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai manfaat penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peninjauan ini berupaya membantu para pendidik, peneliti, dan siswa dalam mengenali keunggulan dan hubungan antara penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini berfokus pada relevansi penggunaan Kahoot! dalam lingkungan pembelajaran konkret dan pada perkembangan keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tren dan dampak penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara tahun 2019 hingga 2023. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana Kahoot! telah digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia dan dampaknya terhadap hasil pembelajaran. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan teknologi ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan perspektif baru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia serta mengidentifikasi peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks ini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang berharga bagi para pendidik dan pembuat kebijakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

## Metode

*Systematic literature review* melibatkan analisis dan sintesis literatur penelitian terkait suatu topik secara mendalam. Proses ini dilakukan dengan langkah-langkah terstruktur untuk mengidentifikasi, memilih, menilai, dan merangkum studi-studi yang relevan dari beragam sumber. Tujuannya untuk menyajikan rangkuman yang menyeluruh, mengevaluasi kualitas penelitian, dan mendapatkan kesimpulan yang signifikan dari data yang ada.

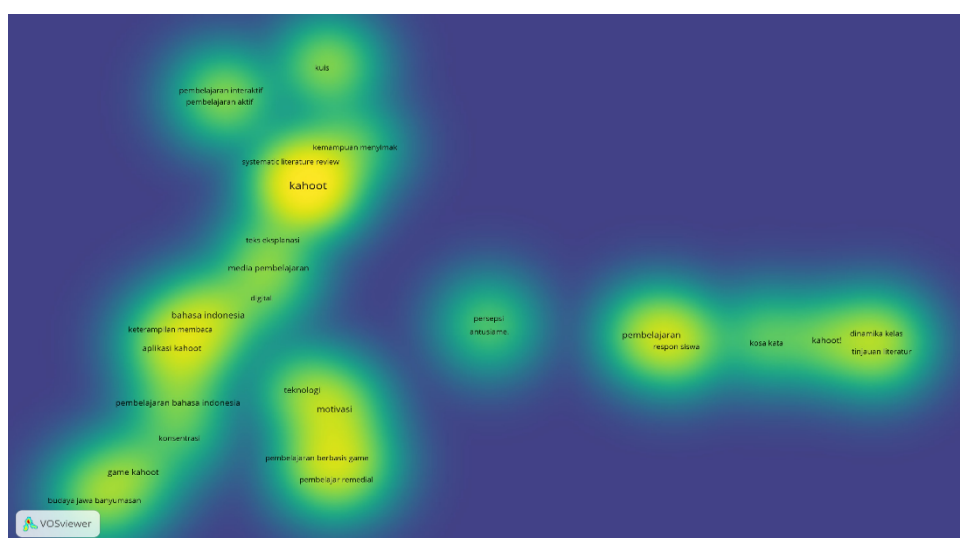
Penelitian ini dilakukan dengan mencari artikel-artikel yang membahas penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menyoroti aspek-aspek khusus dari aspek-aspek yang unik dari pembelajaran menggunakan Kahoot! dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Penelitian ini mengadopsi tiga tahap seleksi yang merupakan modifikasi dari metodologi yang digunakan oleh Garcia (2021) dan Martin et al. (2020), yaitu tahap identifikasi, tahap penyaringan, dan tahap penilaian kelayakan dan inklusi guna menyeleksi artikel-artikel yang relevan untuk dianalisis. Penjelasan tahap-tahap sebagai berikut. Pertama, tahap identifikasi. Proses seleksi artikel mengikuti kriteria yang telah ditetapkan sebagai pedoman. Pelaksanaan tinjauan sistematis ini, peneliti menggali sumber data dari berbagai *platform*, termasuk *Scopus* dan *Google Scholar* dengan menggunakan alat bantu Publish or Perish. Peneliti membatasi jangka waktu publikasi artikel yang masuk dalam analisis antara tahun 2019 hingga 2023 sehingga menjamin relevansi dengan kerangka waktu yang ditetapkan untuk penelitian ini. Identifikasi artikel-artikel yang memenuhi syarat ini dilakukan berdasarkan pada kata kunci tertentu yang telah ditetapkan dan tercantum secara rinci dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Daftar Kata Kunci yang Diterapkan dalam Pencarian Artikel Berkaitan

Basis Data	Kata Kunci
<i>Google Scholar, Scopus</i>	Judul-Kata Kunci "Kahoot!, Bahasa Indonesia, Indonesian Language, Pengajaran Teks (semua teks) dengan menggunakan Kahoot!"
Dibatasi pada	Kriteria inklusi dan eksklusi
Dapat di Akses	Semua di centang
Tahun	Semua di centang (2019-2023)
Nama Penulis	Semua di centang
Judul Sumber	Semua di centang
Level Pendidikan	Semua di centang
Kata Kunci	Contextual learning for reading, CTL and teaching reading, Teaching reading using CTL, CTL approach in teaching reading
Jenis Sumber	Journal, Conference Proceeding
Bahasa	English, Indonesia



Pada Gambar 2, terdapat 44 elemen yang terdiri atas 9 kelompok dan terhubung oleh 108 tautan. Gambar tersebut juga menggambarkan sebaran hasil penelitian tentang penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia sepanjang waktu, terutama fokus pada periode sekitar tahun 2019. Ini dapat dilihat melalui elemen-elemen yang lebih besar yang mewakili "Kahoot!", "pembelajaran", dan "bahasa Indonesia." Tingkat kegelapan elemen-elemen dalam gambar mencerminkan waktu publikasi penelitian terkait dengan elemen-elemen yang lebih gelap mengindikasikan penelitian dalam beberapa tahun terakhir, sedangkan elemen yang lebih terang menunjukkan kontribusi yang lebih baru. Selain itu, garis-garis yang saling terhubung dalam gambar menggambarkan hubungan antara "Kahoot!" dan berbagai faktor seperti "pembelajaran", "bahasa Indonesia", "media pembelajaran", "motivasi", "persepsi", dan lainnya. Garis-garis ini mencerminkan upaya penelitian untuk memahami interaksi antara variabel-variabel ini. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa elemen "Kahoot!" yang lebih kecil yang mewakili hubungan dengan variabel seperti "keterampilan membaca", "kemampuan mendengarkan", "teks tanggapan", dan "persepsi" menunjukkan bahwa ada sedikit penelitian ilmiah sebelumnya dalam area ini. Gambar 3 menyoroti serangkaian variabel yang belum menerima perhatian lebih banyak dan memerlukan penyelidikan lebih lanjut.



**Gambar 3.** Density Visualization (Variabel Potensial untuk Penelitian Lebih Lanjut)

Gambar 3 memberikan representasi yang komprehensif. Kecerahan gambar atau variabel mengindikasikan sejauh mana penelitian telah dijalani oleh berbagai peneliti. Sebaliknya, ketika gambar tampak lebih gelap, ini menunjukkan batasan dalam penelitian yang telah dilakukan dalam wilayah tersebut. Perbedaan kontras antara yang terang dan yang gelap ini memiliki implikasi penting mengenai tingkat kedalaman penelitian yang terfokus pada berbagai variabel atau topik. Dengan demikian, posisi variabel atau item dalam gambar ini berfungsi sebagai petunjuk potensi penelitian yang lebih mendalam. Semakin jauh variabel atau item tertentu ditempatkan dalam gambaran tersebut, semakin besar potensi untuk penelitian lebih mendalam di masa depan dalam bidang-bidang tersebut. Temuan ini menekankan perlunya penyelidikan lebih lanjut untuk mempertimbangkan variabel-variabel ini, termasuk persepsi, antusiasme, pengembangan kosakata, pembelajaran interaktif, dan aktif serta penjelasan teks. Oleh karena itu, proses seleksi artikel secara sistematis yang mengikuti empat tahap yang dijelaskan dalam

kerangka Item Pelaporan Pilihan untuk Tinjauan Sistematis dan Meta-Analisis (PRISMA), disajikan secara rinci dalam Tabel 2.

**Tabel 2.** Metadata Artikel

No	Metadata Artikel
1	Rambe et al., 2023. implementasi penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap inovasi pembelajaran bahasa Indonesia. <i>Jurnal Dunia Pendidikan</i> , 3(3), 171-179. (12)
2	Safitri et al., (2023). Kahoot! dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada peserta didik kelas xi. <i>Metamorfosis: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya</i> , 16(1), 11-24. (13)
3	Inayah et al., 2023. pendekatan culturally responsive teaching menggunakan media game Kahoot! pada pembelajaran bahasa Indonesia. <i>Seminar Nasional Literasi Pedagogi (SRADA) III, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal</i> . 24-31. (14)
4	Prasetia et al., (2023). penerapan media Kahoot! pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato. <i>Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya</i> , 9(1), 141-148. (15)
5	Sartika. 2023. analisis keterampilan membaca pemahaman dengan media pembelajaran Kahoot! pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. <i>Jotika Journal in Education</i> , 3(1), 1-15. (16)
6	Alfalah et al., 2022. keefektifan teknik tes menggunakan media literasi digital dalam kuliah bahasa Indonesia terhadap mahasiswa baru. <i>Jurnal Pembahas: Pembelajaran Bahasa dan Sastra</i> , 1(5), 693-700. (17)
7	Permatasari. 2022. peningkatan motivasi dan konsentrasi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode game Kahoot! di tingkat sekolah menengah atas Dyajeng. <i>SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I)</i> , 4(1) 578-585. (18)
8	Putri dan Wulandari. 2022. Strategi Pembelajaran Kontekstual Dengan Media Kahoot! Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Teks Eksposisi. <i>Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> , 2(1), 29-39. (19)
9	Siti Rahmawati. 2022. pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di Sma. <i>Buletin Ilmiah Pendidikan</i> , 1(1), 55-66. (20)
10	Widodo. 2021. Peningkatkan keterampilan menulis huruf kapital melalui media game edukasi Kahoot! pada bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kedungrejo 02 Kecamatan Pilangkenceng. <i>Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan</i> , 9(1), 294-299. (21)
11	Perdana et al.,2020. persepsi siswa terhadap pemanfaatan media Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. <i>Kwangan: Jurnal Teknologi Pendidikan</i> , 8(2), 290-306. (22)
12	Meinindartato dan Kurnia. 2020. Implementasi media Kahoot! dalam pembelajaran bahasa indonesia pada mahasiswa ilmu komunikasi universitas swadaya gunung jati (implementation of Kahoot! media in Indonesian language learning for communication studies students at Swadaya University of Gunung). <i>Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</i> , 1(2), 82-87. (23)
13	Seftiana.2020. Alat evaluasi pembelajaran interaktif Kahoot! pada mata pelajaran bahasa Indonesia di era revolusi industri 4.0. <i>International Journal of Virtual and Personal Learning Environments</i> , 2(9), 55-71. (24)
14	Safitri et al.,2019. Kahoot! dalam pembelajaran menulis teks ksplanasi pada peserta didik kelas xi. <i>Metamorfosis Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya</i> , 16(1), 11-24. (24)
15	Charlina dan Septyanti. 2019.Pemanfaatan media Kahoot!s sebagai motivasi belajar mengikuti kuis wacana bahasa Indonesia. <i>Geram: Gerakan Aktif Menulis</i> , 7(2), 79-83. (25)

Berdasarkan analisis terhadap lima belas artikel yang dicatat dalam Tabel 2, ulasan ini akan mengungkapkan hasilnya dalam dua bagian yang berbeda. Bagian pertama akan fokus pada temuan yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian awal dengan menyoroti tren penelitian yang teramati dalam hal (a) tahun penelitian, (b) tingkat pendidikan, (c) variabel penelitian, dan (d) metode penelitian. Analisis elemen-elemen ini akan disajikan gambaran menyeluruh tentang status penelitian terkini di bidang tersebut.

Kemudian akan diungkap temuan-temuan yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian kedua dengan menitikberatkan pada data yang terkumpul terkait (a) hasil penelitian dan (b) implikasi serta saran. Pada bagian ini, peneliti akan menjelajahi temuan penelitian serta maknanya, sekaligus mengidentifikasi pandangan atau rekomendasi yang mungkin timbul dari literatur yang telah ditinjau untuk dipertimbangkan dalam penelitian lebih lanjut.

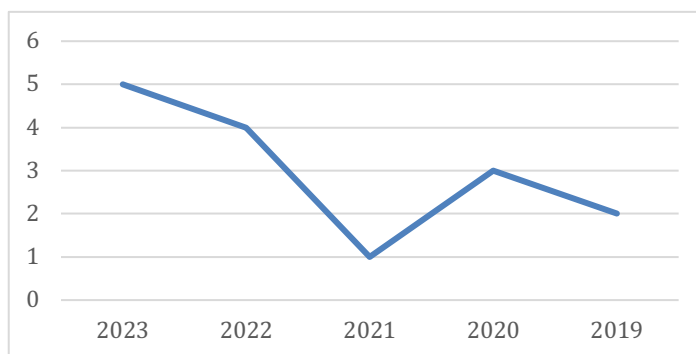
## Tren-Tren Penelitian

### Dokumentasi berdasarkan tahun

Gambar 4 memberikan ilustrasi yang jelas tentang distribusi penelitian yang berkaitan dengan penggunaan Kahoot! dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Data tersebut mengungkapkan perkembangan yang signifikan dalam penelitian ini dalam beberapa tahun terakhir. Menariknya, ketika seseorang memperhatikan situasi pada Oktober 2023, seseorang dapat melihat bahwa literatur yang secara eksplisit mencakup topik ini masih sangat terbatas, dengan hanya lima publikasi yang teridentifikasi.

Tinjauan menyiratkan sebuah isu yang mendasar, yaitu kurangnya penelitian ilmiah yang menyeluruh dan mendalam mengenai implementasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Meskipun data ini mencakup periode waktu yang luas, mulai dari tahun 2019 hingga saat ini, hanya ada 15 artikel yang membahas topik ini secara detail. Fakta bahwa jumlah publikasi ilmiah yang signifikan masih sangat terbatas menunjukkan bahwa masih ada banyak yang perlu dipahami tentang potensi sebenarnya dari penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

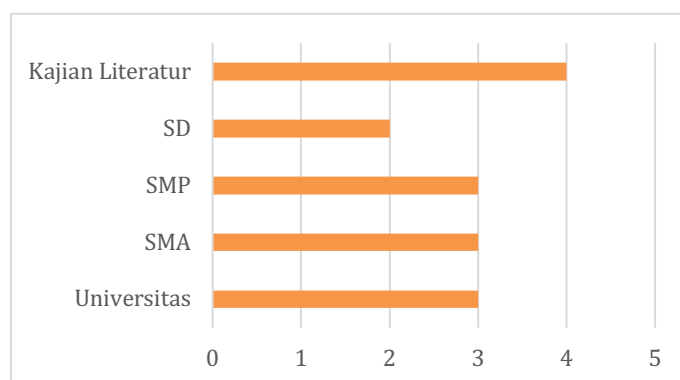
Keterbatasan kontribusi akademik ini menjadi sebuah peringatan penting tentang urgensi untuk melanjutkan penelitian yang lebih komprehensif dalam topik ini. Peneliti perlu menggali lebih dalam dan memperluas cakupan penelitian ini agar dapat memahami secara menyeluruh bagaimana Kahoot! dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, literatur ilmiah yang ada seharusnya mendorong peneliti-peneliti untuk terlibat lebih aktif dalam pengembangan pengetahuan ini dan memperkaya pemahaman tentang cara efektif menggunakan Kahoot! dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia.



**Gambar 4.** Dokumentasi artikel berdasarkan tahun publikasi

### Dokumentasi berdasarkan level pendidikan

Penelitian tentang penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan adanya tren yang menarik, seperti terlihat pada Gambar 5. Gambar tersebut terlihat bahwa sebagian besar penelitian dilakukan dengan melakukan studi literatur atau analisis kritis. Penelitian pada tingkat sekolah menengah pertama, menengah atas dan universitas memiliki jumlah yang sama kemudian diikuti oleh penelitian yang dilakukan di tingkat dasar. Secara keseluruhan penelitian tentang media Kahoot! dalam konteks bahasa Indonesia masih sangat sedikit. Hal ini membuka peluang besar bagi penelitian lebih lanjut di semua tingkatan pendidikan tersebut. Sedikitnya penelitian yang telah dilakukan, masih ada banyak ruang untuk menggali potensi dan manfaat media Kahoot! dalam pengajaran bahasa Indonesia.

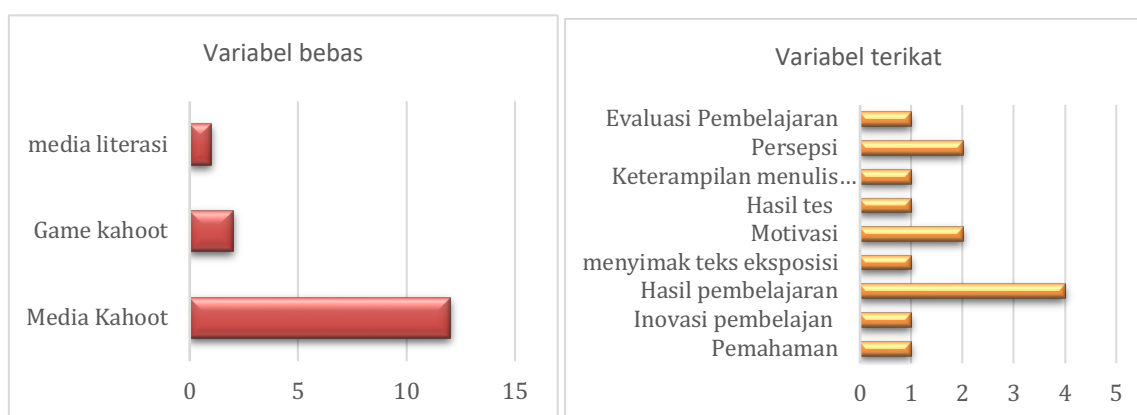


Gambar 5. Dokumentasi berdasarkan level pendidikan

### Dokumentasi berdasarkan variabel penelitian

Gambar 6 adalah sebuah visualisasi yang memberikan gambaran mendalam tentang keragaman variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian terkait penggunaan media Kahoot! dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Variabel penelitian dibagi menjadi dua kategori utama: variabel terikat dan variabel bebas serta masing-masing memiliki peran penting dalam memahami dampak dan efektivitas penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Variabel terikat (*dependent variables*) dikelompokkan dalam sembilan konsep yang berbeda, masing-masing mencerminkan aspek tertentu dalam penelitian ini. Aspek-aspek tersebut melibatkan penilaian pembelajaran, persepsi siswa, kemampuan menulis huruf, hasil tes, motivasi belajar, keterampilan mendengarkan teks eksposisi, hasil belajar secara umum, inovasi pembelajaran, dan pemahaman materi.

Sementara itu, variabel bebas (*independent variables*) adalah faktor-faktor yang mengarah pada penggunaan Kahoot! dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Ini termasuk media literasi, permainan Kahoot!, dan media Kahoot! sebagai alat bantu. Distribusi variabel independen ini menyoroti pentingnya memahami elemen-elemen yang mendasari penggunaan Kahoot! dalam pengajaran bahasa Indonesia serta bagaimana faktor-faktor ini dapat berkontribusi pada beragam aspek pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya. Penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan memahami keragaman variabel ini.



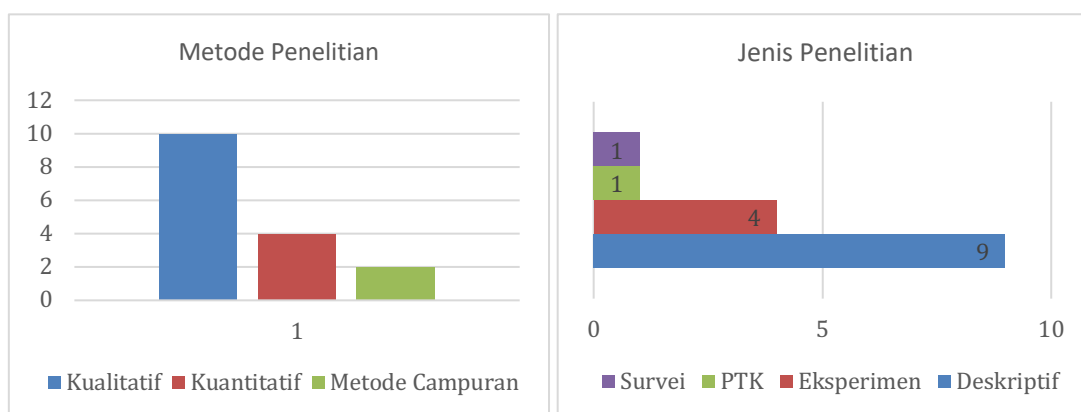
Gambar 6. Dokumentasi berdasarkan variabel



## Dokumentasi berdasarkan metode penelitian

Gambar 7 menggambarkan sebaran penggunaan berbagai metode penelitian dalam analisis lima belas artikel, mencerminkan prevalensi metode kualitatif (sebanyak 10 artikel), metode kuantitatif (sebanyak 4 artikel), dan metode campuran (sebanyak 2 artikel). Penelitian dengan pendekatan kualitatif umumnya melibatkan studi penelitian tindakan kelas dan studi deskriptif sebagai desain utamanya, sedangkan pendekatan kuantitatif lebih cenderung menggunakan penelitian eksperimental. Terakhir, terdapat juga penelitian yang menggabungkan unsur kualitatif dan kuantitatif.

Data yang dipresentasikan dalam Gambar 6 memberikan gambaran tentang kecenderungan kuat di kalangan peneliti dalam memilih pendekatan kualitatif sebagai metode utama dalam penelitian mereka. Ini menunjukkan minat yang relatif rendah terhadap metode kuantitatif dan campuran. Penelitian ini lebih memusatkan diri pada metode kualitatif, seperti studi kasus, etnografi, dan penelitian pengembangan. Hasil ini memberi indikasi bahwa para peneliti yang berfokus pada penggunaan media Kahoot! dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peluang untuk mengeksplorasi alternatif metode penelitian yang belum banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya.



Gambar 7. Dokumentasi berdasarkan metode penelitian

## Dampak Penelitian

Semua artikel tersebut menyediakan bukti yang mendukung manfaat positif penggunaan media Kahoot! dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Artikel-artikel berikut ini memberikan contoh yang mengilustrasikan dampak positif penggunaan media Kahoot! terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, seperti, meningkatkan minat belajar dan memberikan dukungan bagi gaya belajar generasi digital (Rambe et al., 2023), efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi (Safitri et al., 2023), membantu guru dalam mendesain kuis pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan (Sartika, 2023), Kahoot! memiliki tampilan yang menarik, *user-friendly*, membantu memudahkan pemahaman, meningkatkan motivasi, dan minat belajar siswa (Prasetia et al., 2023; Permatasari, 2022; Charlina & Septyanti, 2019).

Kemudian, penggunaan permainan Kahoot! juga berperan dalam membantu pendidik mengintegrasikan materi pembelajaran dengan unsur budaya lokal siswa (Inayah et al., 2023), Kahoot! dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menghibur dan penuh daya tarik (Rahmawati, 2022). Kahoot! dapat digunakan untuk menguji kemampuan siswa dalam kelas yang

relatif besar (Alfalah et al., 2022) dan dapat meningkatkan kemampuan menulis huruf kapital dalam konteks pembelajaran *online* (Widodo, 2021).

Hasil review ini memunculkan gambaran yang sangat positif tentang penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu manfaat yang sangat menonjol adalah peningkatan minat belajar siswa (Ghawail & Yahia, 2022). Melalui pendekatan interaktif yang ditawarkan oleh Kahoot!, siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga merasakan kesenangan dalam proses pembelajaran yang pada gilirannya dapat memberikan dorongan positif pada pembelajaran mereka.

Selain itu, penggunaan Kahoot! juga mendorong keterlibatan siswa. Alat ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Toma et al., 2021) yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam dan pengembangan keterampilan yang lebih kuat. Keterlibatan siswa sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena mereka dapat mengasah kemampuan komunikasi mereka melalui berbagai aktivitas yang menantang.

Kemudian, manfaat lainnya adalah efektivitas pembelajaran. Kahoot! dalam penelitian ini terbukti sebagai alat yang mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa. Kehadiran aspek permainan dan interaktif dalam Kahoot! dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik (Wirani et al., 2021). Selain manfaat langsung bagi siswa, Kahoot! juga memiliki potensi untuk mendukung integrasi budaya lokal. Ini adalah hal yang penting dalam konteks pendidikan karena memungkinkan siswa untuk memahami dan menghargai budaya mereka sendiri sambil belajar bahasa Indonesia.

Selain itu, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik adalah salah satu hasil positif yang disorot. Pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi, yang pada akhirnya akan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Terakhir, fleksibilitas Kahoot! untuk digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pembelajaran online, sangat bernilai. Ini mengakomodasi beragam kebutuhan pendidikan, terutama dalam era digital saat ini. Dengan begitu, banyak bukti yang mendukung manfaat penggunaan Kahoot!, pendidik, dan siswa dapat yakin bahwa alat ini dapat menjadi aset berharga dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, menciptakan lingkungan yang interaktif, mendidik, dan bermakna.

Selain memiliki berbagai manfaat penggunaan Kahoot!, baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun pembelajaran lain. Kahoot! juga memiliki kelemahan (Prayoga, 2021), seperti memiliki batasan 120 karakter untuk pertanyaan dalam soal dengan kolom jawaban terbatas hingga 75 karakter serta memerlukan pembayaran untuk berlangganan fitur premium di aplikasinya (Salfadlan et al., 2023), pilihan jawaban hanya terbatas hingga 4 pilihan (Jannah & Pahlevi, 2020), dan membutuhkan jaringan atau akses internet.

### **Implikasi dan Rekomendasi**

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa, guru, dan proses pendidikan secara keseluruhan. Berdasarkan temuan-temuan positif dari artikel-artikel yang telah direview, penelitian ini memberikan rekomendasi praktis baik untuk guru maupun untuk peneliti selanjutnya. Pertama, guru dapat mengambil langkah-langkah aktif untuk mengintegrasikan Kahoot! dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan

berdaya tarik dengan membuat kuis yang menarik dan sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan siswa. Selain itu, memanfaatkan Kahoot! untuk menyisipkan unsur budaya lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi strategi efektif dalam memperkuat hubungan siswa dengan warisan budaya mereka sambil memperdalam pemahaman mereka terhadap bahasa. Selanjutnya, dalam konteks pembelajaran menulis teks eksplanasi, guru dapat menggunakan Kahoot! sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis siswa. Guru dapat menciptakan aktivitas menulis yang menarik dan berbasis pada kebutuhan siswa dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif Kahoot!. Namun, untuk memastikan penggunaan Kahoot! yang efektif, penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan yang memadai dalam menggunakan alat ini. Pelatihan guru akan membantu mereka memahami cara mengoptimalkan potensi Kahoot! dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik sehingga memberikan dampak yang positif pada hasil pembelajaran siswa.

Kedua, penelitian selanjutnya perlu menggali lebih dalam tentang keterlibatan siswa dalam penggunaan Kahoot!. Hal ini mencakup analisis yang lebih mendalam terhadap jenis pertanyaan yang paling menarik perhatian siswa serta pengembangan strategi untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Kemudian pengidentifikasian dan pengembangan fitur baru dalam Kahoot! menjadi penting untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa serta membantu guru dalam merancang kuis yang lebih efektif. Lebih lanjut, penelitian juga harus mengeksplorasi kelemahan yang terkait dengan penggunaan Kahoot!, seperti batasan karakter pertanyaan, dan mencari alternatif atau solusi yang dapat mengatasi kendala tersebut. Terakhir, melakukan studi perbandingan antara penggunaan Kahoot! dengan metode pembelajaran lainnya akan membantu mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam bahasa Indonesia sehingga memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi pendidikan.

## **Simpulan**

Sebuah tinjauan literatur mengenai penggunaan media Kahoot! dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia yang mencakup periode dari tahun 2019 hingga Oktober 2023 telah mengidentifikasi dan mengkaji sebanyak 15 artikel. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa fokus penelitian pada penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam aspek membaca, menulis, dan mendengar, belum mendapatkan perhatian intensif dari para peneliti yang tercermin dalam jumlah publikasi yang terbatas setiap tahun. Penting untuk diingat bahwa keterbatasan literatur dalam tinjauan penelitian membatasi cakupan analisis. Oleh karena itu, semua artikel yang ditemukan selama periode tertentu dan relevan dengan kata kunci pencarian digunakan sebagai sumber data untuk tinjauan ini. Hasil temuan ini memberikan kontribusi berarti kepada korpus literatur yang ada dengan memperluas pemahaman seseorang tentang hubungan antara penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, untuk mengembangkan pemahaman ini lebih lanjut, penelitian mendalam dan lebih lanjut tentang penerapan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat diperlukan. Ini termasuk eksplorasi dalam berbagai bidang penelitian, seperti persepsi guru terhadap penggunaan Kahoot!, respons siswa, dinamika interaksi di dalam kelas, pengembangan model atau desain yang efektif untuk penerapan Kahoot!, dan penelitian yang lebih mendalam mengenai aspek keterampilan mendengarkan, membaca serta menulis. Semua ini

menjadi sangat penting untuk memberikan wawasan yang berharga terkait dengan pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

### Ucapan terima kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah yang mendorong dan membimbing dalam menghasilkan penelitian ini. Selain itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak universitas yang memberikan bantuan dalam mempublikasikan hasil penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- Alfalah, A., Firnadia, E., & Jendriandi. (2022). Keefektifan teknik tes menggunakan media literasi digital dalam kuliah bahasa Indonesia terhadap mahasiswa baru. *Jurnal Pembahas: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 1(5), 693–700. doi: [10.55909/jpbs.v1i5.194](https://doi.org/10.55909/jpbs.v1i5.194)
- Charlina, C., & Septyanti, E. (2019). Pemanfaatan media Kahoot!s sebagai motivasi belajar mengikuti kuis wacana bahasa Indonesia. *Geram: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(2), 79–83. doi: [10.25299/geram.2019.vol7\(2\).4036](https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7(2).4036)
- Elkhamisy, F.A.A., & Wassef, R.M. (2021). Innovating pathology learning via Kahoot!! game-based tool: a quantitative study of students` perceptions and academic performance. *Alexandria Journal of Medicine*, 57(1), 215–223. doi: [10.1080/20905068.2021.1954413](https://doi.org/10.1080/20905068.2021.1954413)
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H.P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 4(1), 1-7. Doi: [10.26858/jekpend.v4i1.15549](https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549)
- Garcia, R.E. (2021). A systematic review of flipped learning approach in improving speaking skills. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 127–139. doi: [10.12973/eu-jer.11.1.127](https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.1.127)
- Ghawail, E.A.A., & Yahia, S.B. (2022). Using the e-learning gamification tool Kahoot!! to learn chemistry principles in the classroom. *Procedia Computer Science*, 207, 2667–2676. doi: [10.1016/j.procs.2022.09.325](https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.09.325)
- Inayah, N., Triana, L., & Retnoningrum, D. (2023). Pendekatan culturally responsive teaching menggunakan media game Kahoot! pada pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Literasi Pedagogi III*, 24–31. <https://semnas.upstegal.ac.id/index.php/srada/article/view/470>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan instrumen penilaian berbasis higher order thinking skills berbantuan aplikasi “Kahoot!” pada kompetensi dasar menerapkan penanganan surat masuk dan surat keluar jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidik Administrasi Perkantoran*, 8(1), 108–121. doi: [10.26740/jpap.v8n1.p108-121](https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121)
- Litaly, S.J., Serpara, H., & Wenno, E.C. (2022). The effect of Kahoot!! learning media on learning outcomes of German language students. *Journal of Education and Learning*, 16(2), 254–261. doi: [10.11591/edulearn.v16i2.20458](https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20458)
- Martin, F., Sun, T., & Westine, C.D. (2020). A systematic review of research on online teaching and learning from 2009 to 2018. *Computers and Education*, 159(September):104009. doi: [10.1016/j.compedu.2020.104009](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104009)
- Permatasari, D.A. (2022). Peningkatan motivasi dan konsentrasi siswa pada pembelajaran bahasa indonesia melalui metode game Kahoot! di tingkat sekolah menengah atas. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 578–85. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2045>
- Prasetya, U., Kadir, H., & Supriyadi, S. (2023). Penerapan media Kahoot! pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas vii SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato. *Ideas Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(1), 141-148. doi: [10.32884/ideas.v9i1.1201](https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1201)
- Prayoga, A.P. (2021). Amplifikasi Kahoot! sebagai kuis tanya-jawab online pilihan pendidik dalam model pembelajaran game-based learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), 109–122. doi:

- [10.24821/ars.v24i2.4599](https://doi.org/10.24821/ars.v24i2.4599)
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review: Penggunaan Kahoot!. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASI*, 4(2), 110–122. Doi: [10.32505/qalasadi.v4i2.2127](https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127)
- Rahmawati, I.S. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. *Buletin Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 55–61.
- Rambe, R.N., Wati, A.S., Putri, R.A., Nadeak, T.H., & Kudadiri, V.O. (2023). Implementasi penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap inovasi pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 67–78. doi: [10.55081/jurdip.v3i3.1251](https://doi.org/10.55081/jurdip.v3i3.1251)
- Safitri, M.D.S., Septiana, I., & Suyoto. (2023). Kahoot! dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada peserta didik kelas xi. *Metamorfosis: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 16(1), 11–24. doi: [10.55222/metamorfosis.v16i1.925](https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v16i1.925)
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y.R. (2023). Aplikasi Kahoot! sebagai media penilaian kognitif berbasis hots di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(1), 36–45. doi: [10.26618/jrpd.v6i1.9791](https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791)
- Sartika, C.D. (2023). Analisis keterampilan membaca pemahaman dengan media pembelajaran Kahoot! pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. *Jotika Journal in Education*, 3(1), 1–15. <https://journal.jotika.co.id/index.php/IJE/article/view/98>
- Situmorang, K. M., & Simajuntak, D.C. (2023). Efl teachers' perceptions of Kahoot! as an online learning platform in increasing learning engagement toward enhancing vocabulary knowledge. *JOLLT Journal Language and Language Teaching*, 11(2), 251–262. doi: [10.33394/jollt.v11i2.7525](https://doi.org/10.33394/jollt.v11i2.7525)
- Sukmawati F, Khasanah I, Fatimah M, Mujiburrohman A. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis game bagi guru-guru madrasah ibtdaiyah. *Indonesan Journal of Empowerment and Community Services*, 3(1), 1–7. doi: [10.32585/ijecs.v3i2.1654](https://doi.org/10.32585/ijecs.v3i2.1654)
- Tetep, T., & Arista, Y. (2022). Students' perception towards Kahoot! learning media and its influence towards students' motivation in learning social studies and civic education amid pandemic in SMKN 9 Garut. *The Innovation of Social Studies Journal*, 4(1), 99-108. doi: [10.20527/iis.v4i1.5537](https://doi.org/10.20527/iis.v4i1.5537)
- Toma, F., Diaconu, D.C., & Popescu, C.M. (2021). The use of the Kahoot!! Learning platform as a type of formative assessment in the context of pre-university education during the covid-19 pandemic period. *Education Sciences*, 11(10), 1-18. doi: [10.3390/educsci11100649](https://doi.org/10.3390/educsci11100649)
- Widodo, P. (2021). Peningkatkan keterampilan menulis huruf kapital melalui media game edukasi Kahoot! pada bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kedungrejo 02 Kecamatan Pilangkenceng. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 294–9. doi: [10.20961/jkc.v9i1.53829](https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53829)
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M.S. (2021). Evaluation of continued use on Kahoot!! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197, 545–556. doi: [10.1016/j.procs.2021.12.172](https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172)
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on conducting a systematic literature review. *Journal of Planning Education Research*, 39(1), 93–112. doi: [10.1177/0739456X17723971](https://doi.org/10.1177/0739456X17723971)