

## Penerapan *Game-Based Learning* Berbantuan Kahoot Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung

Windy Aida Adam<sup>1</sup>, Titin Nurhayatin<sup>2</sup>, Lili Sadeli<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Pasundan

Jl. Tamansari, no. 6-8, Tamansari Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat  
[1windyaida@gmail.com](mailto:windyaida@gmail.com), [2titin\\_nurhayatin@unpas.ac.id](mailto:titin_nurhayatin@unpas.ac.id), [3lilisadeli@unpas.ac.id](mailto:lilisadeli@unpas.ac.id)

**Abstract :** *This research is motivated by the low ability of students in analyzing negotiating texts that focus on content, structure, and language feature. This is due to the lack of variation of educators in choosing teaching methods and media. Selection of varied teaching methods and media can increase motivation and interest in learning. The purpose of this study was to examine the effectiveness and abilities of students in applying Kahoot-assisted game-based learning in learning to analyze negotiating texts and examine differences in ability between the experimental class and the control class which applied the discussion method. The research method used is a quantitative method with a quasi-experimental. The form of the research design is the pretest-posttest control group design. The data obtained are the pretest and posttest results from the experimental and control classes. The results of this study prove; 1) Kahoot-assisted game-based learning is effectively used in learning to analyze the content, structure, and language feature of negotiating text, as evidenced by the results of the Mann-Whitney test showing asymp. sig. 0.000; 2) students are able to analyze negotiating text, as evidenced by an increase in the average pretest score 75 to posttest 91.25; 3) and there are differences in the ability of students in the experimental class and the control class, it can be proven by the results of the Wilcoxon test showing asymp. sig. in both classes is 0.000. Thus, kahoot-assisted game-based learning can be used as a choice of teaching methods and media.*

**Keywords:** *game-based learning, Kahoot, negotiation text*

**Abstrak :** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis teks negosiasi yang berfokus pada isi, struktur, dan kebahasaan. Hal tersebut karena kurang bervariasinya pendidik dalam pemilihan metode dan media ajar. Metode dan media ajar yang variatif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar. Tujuan penelitian ini guna mengkaji efektivitas dan kemampuan peserta didik dalam penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot dalam pembelajaran menganalisis teks negosiasi serta mengkaji perbedaan kemampuan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang diterapkan metode diskusi. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif eksperimen semu. Adapun bentuk desain penelitiannya adalah *pretest-posttest control group design*. Data yang didapat, yakni hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian membuktikan; 1) *game-based learning* berbantuan Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi, dibuktikan dengan hasil uji Mann-Whitney menunjukkan *asymp. sig.* 0,000; 2) peserta didik mampu menganalisis teks negosiasi, dibuktikan dengan peningkatan nilai rerata *pretest* 75 ke *posttest* 91,25; 3) dan terdapat perbedaan kemampuan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dibuktikan dengan uji Wilcoxon menunjukkan *asymp. sig.* di kedua kelas ialah 0,000. Dengan demikian, *game-based learning* berbantuan Kahoot bisa dijadikan pilihan metode dan media ajar.

**Kata Kunci:** *game-based learning, Kahoot, teks negosiasi*

### PENDAHULUAN

Pada abad 21, penggunaan teknologi semakin marak digunakan di semua sektor, tidak terkecuali sektor pendidikan. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pengajar untuk mengolaborasikan proses belajar megajarnya dengan teknologi. Effendi & Wahidy (2019, hlm. 125) mengemukakan, bahwa pendidik harus mulai beradaptasi dengan teknologi dalam pembelajaran di sekolah karena metode konvensional mulai ditinggalkan. Hal tersebut

disebabkan efek dari perkembangan teknologi sehingga pada ranah pendidikan harus mengadopsinya.

Dengan adanya perkembangan teknologi, hal tersebut memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, yaitu pendidik dapat memilih metode/media pembelajaran berbasis teknologi secara interaktif yang dapat melibatkan peserta didik sehingga suasana belajar pun dapat menyenangkan dan semakin menarik. Selain itu, pendidik pun dapat meminimalisir penggunaan metode konvensional yang masih terpusat pada pendidik (*teacher centred*). Sejalan dengan pendapat Prasetya (2014, hlm 1) menjelaskan, bahwa peserta didik menjadi pasif disebabkan kegiatan pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Dapat dikatakan, bahwa peserta didik kurang dilibatkan secara aktif, hanya sekadar menerima informasi saja. Selain itu, karena kurang tepatnya pemilihan metode dan media ajar. Menurut Mahesti & Koeswanti, (2021, hlm. 33) pendidik belum menggunakan media yang interaktif karena pendidik masih sering menggunakan metode ceramah. Artinya, patut diadakan penerapan media yang lebih interaktif serta menyenangkan yang mampu merangsang keaktifan peserta didik, seperti penerapan metode *game-based learning*.

Menurut Sakdah, dkk. (2022, hlm. 488) *game-based learning* bisa membantu peningkatan keaktifan peserta didik selama proses belajar dilaksanakan. Dapat dikatakan, *game-based learning* mampu menjadikan peserta didik lebih aktif karena peran peserta didik ikut dilibatkan.

Selain itu, *game-based learning* dapat memicu keingintahuan peserta didik. Menurut Rofiyarti & Sari (dalam Sulistiyawati, dkk. (2021, hlm. 47) menerangkan, bahwa anak-anak yang dilibatkan proses belajar melalui pendekatan berbasis permainan digital maka akan menunjukkan minat besar dalam keinginan untuk belajar daripada anak-anak yang masih menerapkan pendekatan konvensional, terlebih yang sifatnya *self-study*. Hal itu karena permainan digital mampu menarik perhatian peserta didik.

Metode *game-based learning* dapat dikolaborasikan dengan penggunaan media teknologi digital, seperti media Kahoot. Menurut Plump (dalam Ulfah, 2022, hlm. 13) menyatakan, bahwa Kahoot dapat meningkatkan energi positif dan pengalaman belajar. Jadi, dalam pembelajaran dapat didukung dengan suasana yang baru dan menyenangkan, sehingga minat dan keinginan belajar peserta didik menjadi meningkat.

Media Kahoot membuat peserta didik menjadi aktif di kelas. Menurut Nugroho, dkk. (2022, hlm. 2) mengemukakan, bahwa Kahoot menitik beratkan partisipasi peserta didik sebagai gaya belajar dengan teman sekelasnya yang dilakukan secara kompetitif dalam kegiatan pembelajaran yang selama atau setelah dipelajari. Hal tersebut membuat peran peserta

didik menjadi pusat dalam pembelajaran. Sesuai dengan kurikulum 2013 yang menjuruskan pada proses belajar yang menjadikan peserta didik sebagai poros atau biasa disebut *student centered learning*.

Penggunaan metode serta media tersebut dapat menarik perhatian peserta didik. Menurut Maulidina, dkk. (2018, hlm. 113) anak kecil maupun orang dewasa sangat suka bermain. Maka dari itu, pemilihan metode dan media tersebut diharapkan cocok diterapkan di semua jenjang kelas, terutama pada jenjang SMK. Hal tersebut sesuai pula dengan kurikulum 2013 yang mana dalam proses pembelajarannya dilakukan secara menyenangkan, inspiratif, memotivasi, interaktif, dan menantang peserta didik untuk bisa lebih mengembangkan kreativitas yang disesuaikan dengan pengalaman serta meningkatkan hasil belajar.

Tujuan diadakannya penelitian ini, yakni: 1) guna mengkaji efektifitas *game-based learning* berbantuan Kahoot; 2) guna mengkaji kemampuan peserta didik ketika diterapkan *game-based learning* berbantuan Kahoot; serta 3) guna mengkaji perbedaan kemampuan kelas eksperimen yang diterapkan metode *game-based learning* berbantuan Kahoot dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi dalam materi menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi.

Dipilihnya teks negosiasi yang berfokus pada menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan karena menurut hasil penelitian yang selesai dilaksanakan oleh Halada (2021) pada kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Telaga menunjukkan hasil kemampuan peserta didik dalam menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi masih kurang dan/atau dikatakan belum cakap. Adapun penyebabnya yang dijelaskan oleh Halada, yakni terdapat unsur dari dalam dan luar. Unsur dari dalam meliputi pengetahuan dan minat belajar peserta didik, sedangkan unsur dari luar meliputi pendidik yang kurang efektif dalam melaksanakan pengajaran dan ketidaksesuaian pengajaran pendidik dengan perangkat pembelajarannya.

Oleh karena itu, penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot diharapkan mampu menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis teks negosiasi karena aplikasi Kahoot dapat membentuk suasana yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif yang diharapkan mampu menarik minat belajar sehingga kemampuan menganalisis teks negosiasi yang berfokus pada isi, struktur, dan kebahasaan menjadi meningkat dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

## METODE

Metode penelitian yakni kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti dengan cara ilmiah. Pendekatan penelitian yang dilakukan ialah pendekatan kuantitatif eksperimen semu atau *quasi experiment design*.

Dalam desain quasi eksperimen, kelompok kontrol dan eksperimen tidak dipilih secara sembarang. Desain quasi eksperimen mempunyai kelompok kontrol, hanya saja tidak beroperasi secara keseluruhan untuk mengatur variable dari luar yang dapat memberi pengaruh terhadap pelaksanaan eksperimen. Oleh karena itu, penulis memilih kuasi ekseprimen karena ada variabel luar yang tidak dapat dikendalikan oleh penulis dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Sebelum diberi perlakuan/*treatment*, kelompok eksperimen dan kontrol diberikan tes awal (*pretest*) terlebih dahulu guna mengenali kondisi kelompok sebelum diberikan *treatment*. Setelah *treatment* selesai diberi, kelompok eksperimen dan kontrol diberi tes akhir (*posttest*) guna menjadi tahu kondisi kelompok sesudah diberikan perlakuan.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMK Bina Warga Bandung, berlokasi di Jl. Buah Batu, no. 135. Populasi yang dipakai dalam penelitian ini, yakni semua peserta didik kelas X SMK Bina Warga Bandung. Sampel yang dipakai ialah peserta didik kelas X Bisnis Ritel 2 sebagai kelas eksperimen dan X Bisnis Ritel 1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 24 peserta didik dari masing-masing kelas. Objek penelitian ini yakni kemampuan menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi.

Teknik pengumpulan data yang dipakai, terdiri dari telaah pustaka, observasi, uji coba, dan teknik tes. Instrumen yang dipakai ialah lembar observasi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat LKPD, bahan ajar, media ajar, kisi-kisi pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi beserta instrumen penilaiannya.

Sesudah terkumpulnya data, data tersebut akan dilakukan penganalisisan memakai teknik analisis data. Teknik analisis yang dipakai ialah statistik deskriptif guna mengetahui nilai minimum, maksimum, dan rata-rata. Analisis selanjutnya akan memakai uji normalitas dan homogenitas. Pada data penelitian ini, didapatkan data tidak berdistribusi normal, sehingga penganalisisan akan dilanjutkan dengan uji statistik nonparametris, yaitu uji Wilcoxon dan Mann Whitney dengan dasar pengambilan keputusannya adalah 1). jika nilai sig. < 0,05 artinya data tersebut diterima; dan 2). jika sig. > 0,05 data tersebut ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Bagian ini termuat penjelasan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Bina Warga Bandung pada kelas X Bisnis Ritel 2 sebagai kelas eksperimen yang diterapkan *game-based learning* berbantuan Kahoot dan X Bisnis Ritel 1 sebagai kelas kontrol yang diterapkan metode diskusi. Data yang didapatkan berupa data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik pada materi menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi.

Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan SMK Bina Warga Bandung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X, yakni sebesar 78. Berikut hasil analisis penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot pada pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi dilakukan dengan SPSS 17.

Analisis pertama, yaitu statistik deskriptif pada hasil *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut tabel analisis olah data dengan bantuan SPSS 17.

**Tabel 1 Analisis Deskriptif *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Eksperimen	24	65	85	75.00	6.255
<i>Pretest</i> Kontrol	24	65	85	73.96	5.706
Valid N (listwise)	24				

Merujuk tabel analisis deskriptif *pretest*, kelas eksperimen dan kontrol mempunyai persamaan pada nilai minimum dan maksimum, tetapi berbeda pada hasil rata-rata. Hasil nilai *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai minimum 65, nilai maximum 85, dan *mean* 75. Pada kelas kontrol memperoleh nilai minimum 65, nilai maximum sebesar 85, serta *mean* 73,96. Maka dari itu, *mean* atau rata-rata nilai peserta didik dari kedua kelas belum mampu meraih nilai KKM yang telah ditentukan. Hal tersebut dapat dikatakan, peserta didik mengalami kesusahan dalam menjawab soal mengenai analisis isi, struktur, dan kebahasaan. Terutama, peserta didik banyak menjawab salah pada bagian soal kebahasaan.

Berikutnya, data analisis hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Berikut tabel analisisnya.

**Tabel 2 Analisis Deskriptif *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Posttest</i> eksperimen	24	80	100	91.25	6.635
<i>Posttest</i> Kontrol	24	65	95	80.21	8.658
Valid N (listwise)	24				

Merujuk *table* tersebut, kelas eksperimen didapati nilai minimum 80, nilai maximum mendapatkan 100, dan *mean* sebesar 91,25. Pada kelas kontrol didapati nilai minimum 65, nilai maximum 95, dan *mean* 80,20. Berdasarkan penghitungan tersebut, didapati kedua kelas tersebut mengalami peningkatan pada nilai rata-rata dan telah melampaui nilai KKM. Namun, pada kelas kontrol, peningkatan tidak terjadi secara signifikan dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Analisis kedua, akan dilakukan pengujian menggunakan uji normalitas untuk melihat hasil distribusi data yang telah diperoleh. Berikut tabel hasil pengujian normalitas yang telah selesai diolah pada kedua kelompok kelas.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

Test of Normality				
Hasil Belajar	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
	<i>Pretest</i> eksperimen	.163	24	.099
	<i>Posttest</i> eksperimen	.214	24	.006
	<i>Pretest</i> kontrol	.239	24	.001
	<i>Posttest</i> kontrol	.214	24	.006

Berdasarkan data pengujian normalitas di atas, dilihat bahwa data tidak berdistribusi normal karena nilai sig. < 0,05.

Analisis ketiga akan dilakukan pengujian homogenitas. Berikut tabel hasil olah data uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS 17.

**Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance						
Hasil Belajar		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
		Based on Mean	2.566	1	46	.116
		Based on Median	2.110	1	46	.153
		Based on Median and with adjusted df	2.110	1	43.334	.154
		Based on trimmed mean	2.565	1	46	.116

Merujuk pada hasil uji homogenitas di atas, dapat terlihat hasil sig. menunjukkan > 0,05 yang artinya data tersebut homogen.

Analisis keempat akan dilakukan pengujian Wilcoxon guna membandingkan dua kelompok data untuk melihat adanya perbedaan atau tidak pada hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol. Berikut penghitungan di kelas eksperimen lalu disusul dengan kelas kontrol.

**Tabel 5 Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen**

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest -pretest</i>	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	24 <sup>b</sup>	12.50	300.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	24		

Test Statistics <sup>b</sup>	
	Posttest - Pretest
Z	-4.305 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Hasil uji Wilcoxon pada kelas eksperimen di atas menampakkan seluruh peserta didik kelas X Bisnis Ritel 2 mengalami kenaikan nilai pada hasil *posttest*. Hal tersebut dapat dilihat pada kolom *negative ranks* yang menunjukkan 0. Artinya, tidak ada peserta didik yang nilainya menurun. Lalu pada hasil *output test statistic* memperlihatkan nilai *asyp. sig. (2-tailed)* adalah .000. Berikutnya akan dipaparkan hasil uji Wilcoxon pada kelas kontrol.

**Tabel 6 Hasil Uji Wilcoxon Kelas Kontrol**

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest -pretest	Negative Ranks	2 <sup>a</sup>	10.50	21.00
	Positive Ranks	20 <sup>b</sup>	11.60	232.00
	Ties	2 <sup>c</sup>		
	Total	24		

Test Statistics <sup>b</sup>	
	Posttest - Pretest
Z	-3.502 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Pada pengujian Wilcoxon di atas, dapat terlihat pada kolom *negative ranks* ada 2 peserta didik yang mengalami penurunan nilai, pada *positive ranks* ada 20 peserta didik yang mengalami peningkatan nilai, dan pada *ties* terdapat 2 orang yang memiliki nilai stagnan antara *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya pada hasil *output test statistic* dapat terlihat nilai *asyp. sig. .000* pada kelas eksperimen dan kontrol.

Merujuk pada pengujian Wilcoxon kelas eksperimen dan kontrol, didapati hasil *asyp. sig. .000 < 0,05* artinya *mean* atau rata-rata hasil belajar mengalami perbedaan antara peserta didik yang diberikan *game-based learning* berbantuan Kahoot pada kelas eksperimen dengan metode diskusi pada kelas kontrol.

Analisis kelima akan dilakukan pengujian Mann Whitney pada kedua kelas guna menguji efektifitas dari hasil penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot. Berikut tersaji tabel hasil olah data.

**Tabel 7 Hasil Uji Mann Whitney Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	24	16.46	395.00
	Kelas Eksperimen	24	32.54	781.00
	Total	48		

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	-3.502
Wilcoxon W	395.000
Z	-4.041
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Merujuk pada olahan data SPSS 17, bisa terlihat nilai *asymp. sig (2-tailed)* ialah .000. Hal tersebut dapat diartikan nilai  $.000 < 0.05$  maka *game-based learning* berbantuan Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi.

## B. Pembahasan

Setelah selesai mengolah dan menganalisis data, selanjutnya akan dilakukan pembahasan data. Berikut hasil pembahasan dilihat pada tujuan penelitian.

### 1) Kemampuan Menganalisis Teks Negosiasi dengan Menggunakan *Game-Based Learning* Berbantuan Kahoot pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung.

Berdasarkan tujuan di atas dan setelah dilakukan olah data, dapat dikatakan peserta didik mampu menganalisis teks negosiasi menggunakan *game-based learning* berbantuan Kahoot. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan terjadinya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* mendapatkan 75 serta rata-rata *posttest* sebesar 91.25.

### 2) Perbedaan Kemampuan Peserta Didik dalam Menganalisis Teks Negosiasi Menggunakan *Game-Based Learning* Berbantuan Kahoot pada Kelas Eksperimen Dibandingkan dengan Metode Diskusi pada Kelas Kontrol

Hasil *pretest* dan *posttest* dapat menjadi rujukan terhadap perbedaan kemampuan peserta didik. Pada kelas eksperimen, kemampuan peserta didik lebih unggul daripada kelas kontrol. Hal tersebut disebabkan adanya perbedaan metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Kelas eksperimen diberlakukan penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot, sedangkan kelas kontrol diberlakukan metode diskusi dengan bantuan Google Form. Pada kelas eksperimen, peserta didik mendapatkan suasana belajar yang menyenangkan dan bersifat *student centre*.

Pada kelas kontrol, hasil belajarnya meningkat, tetapi tidak signifikan karena peserta didik kurang tertarik dengan pembelajarannya dan sedikitnya peserta didik yang berpartisipasi sehingga akan membosankan bagi peserta didik yang tidak melibatkan diri.

Pada kelas eksperimen, rata-rata *pretest* ke *posttest* mengalami peningkatan, yakni 75 ke 91.25. Pada kelas tersebut, seluruh nilai peserta didik terjadi peningkatan seta berhasil melampaui KKM. Hal tersebut membuktikan, bahwa peserta didik di kelas eksperimen mampu memahami materi menganalisis teks negosiasi dengan menggunakan *game-based learning* bermediakan Kahoot.

Pada kelas kontrol, *mean* atau rata-rata *pretest* 73.95 dan pada *posttest* sebesar 80.20. Pada kelas kontrol ini, peningkatan tidak terjadi secara signifikan karena terdapat dua peserta didik yang mengalami penurunan serta dua peserta didik mendapatkan nilai stagnan antara *pretest* dan *posttest*. Selain itu, terdapat 8 peserta didik belum mencapai KKM. Berdasarkan data tersebut, kelas eksperimen yang menggunakan *game-based learning* berbantuan Kahoot mendapatkan hasil yang lebih unggul daripada kelas kontrol yang diberikan metode diskusi berbantuan Google Form.

Selain itu, dilakukan pengujian menggunakan uji Wilcoxon guna terbukti secara statistik bahwa memang terdapat perbedaan kemampuan hasil peserta didik. Berdasarkan *output* tabel tes statistik, diperoleh nilai *asympt. sig.* senilai 0.000. Merujuk pada dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon apabila *sig.* bernilai 0.05 maka hipotesis diterima. Hasil uji Wilcoxon yang dilakukan penulis ialah,  $0.000 < 0.05$ . Artinya, terdapat perbedaan antara kemampuan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi menggunakan *game-based learning* berbantuan Kahoot pada kelas eksperimen dan penerapan metode diskusi berbantuan Google Form pada kelas kontrol.

### **3) Keefektifan Game-Based Learning Berbantuan Kahoot pada Materi Menganalisis Isi, Struktur, dan Kebahasaan Teks Negosiasi**

Kegiatan belajar diharapkan terjadi secara menyenangkan agar menarik dan mendorong partisipasi aktif peserta didik sehingga tujuan pembelajaran mampu tercapai sepenuhnya. Kegiatan belajar yang mengasyikkan dan tidak menjemukan sangat penting agar peserta didik dapat mencapai tujuan dan maksud pembelajaran dengan mudah. Berdasarkan hal tersebut, dipilihlah metode *game-based learning* berbantuan media Kahoot.

Penggunaan metode dan media tersebut terbukti efektif pada materi menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi berdasarkan uji yang telah dilakukan menggunakan SPSS 17, yaitu uji Mann Whitney. Telah dilaksanakan pengolahan data atas hasil *posttest* di dua kelas, kelas eksperimen dan kontrol serta didapatkan *output test statistics* dengan nilai *asympt. sig. (2-tailed)* sebesar  $0.000 < 0.05$  sehingga mampu

dikatakan *game-based learning* berbantuan Kahoot efektif digunakan pada materi menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi.

## SIMPULAN

Penelitian dan olah data telah selesai dilaksanakan maka dapat disimpulkan penerapan *game-based learning* berbantuan Kahoot berhasil meningkatkan kemampuan menganalisis teks negosiasi. Terdapat perbedaan kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta metode dan media tersebut efektif digunakan.

Adapun saran yang penulis berikan semoga dapat menjadi manfaat sebagai bahan pertimbangan atau masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yakni penelitian ini hanya berfokus pada materi menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi. Maka dari itu, penulis berharap pada pembaca yang akan melakukan penelitian lanjutan agar meneliti dalam aspek lain guna memperoleh hasil yang lebih sempurna. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat lebih memaksimalkan fitur yang terdapat di dalam Kahoot, seperti pemilihan tipe soal agar lebih variatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, Mei 2019.
- Halada, M. (2021). Kemampuan peserta didik menganalisis isi, struktur dan kebahasaan teks negosiasi pada kelas X IPA 3 di SMA Negeri 1 Telaga tahun pelajaran 2019/2020. *Skripsi*, 1(311416067).
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 sekolah dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39.
- Maulidina, M. A., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118.
- Misnawati, M., Asi, N., Anwarsani, A., Rahmawati, S., Rini, I. P., Syahadah, D., Nadiroh, S., et al. (2023). Inovasi metode STAR: Best practice. *Badan Penerbit Stiepari Press*.
- Nugroho, R. Y. (2022). Pengaruh pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai digital game based learning pada mata pelajaran fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang.
- Prasetya, S. P. (2014). Memfasilitasi pembelajaran berpusat pada siswa. *Jurnal Geografi*, 12(1), 1-12.

- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 56-57.
- Ulfah, S., & Miatun, A. (2022). Pelatihan aplikasi game based learning: Kahoot! di sekolah Muhammadiyah. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 3(1), 12-18.