

## MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK MELALUI GAME-BASED LEARNING “KAHOOT” PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Septi Sundari, Benny Prasetya

SDN Pegirian 2; Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

\*Email: [prasetyabenny@gmail.com](mailto:prasetyabenny@gmail.com)

### *Abstract*

*This study is an action research aimed at improving participation and motivation among Grade IV B students at SDN Pegirian II/495 Surabaya in learning English through the use of the game-based learning platform "Kahoot". The research was conducted in two cycles with a focus on continuous improvement based on the evaluation of previous cycles. The first cycle involved lesson planning by developing interactive lesson plans and quizzes using Kahoot, followed by observations of student participation and feedback analysis. The results of the first cycle showed an increase in student participation, albeit with technical challenges that needed to be addressed. The second cycle continued with refining the teaching strategies, including the use of additional features within Kahoot to enhance student engagement. The results of the second cycle demonstrated a significant increase in student participation up to 95% and improvements in quiz scores above the average. Qualitative and quantitative analysis of the data confirmed that the implementation of Kahoot successfully increased student motivation through interactive and competitive learning. The implications of this research support the use of game-based learning as an effective approach to enhance English language learning in primary schools, with specific attention to technology adaptation and continuous improvement in the learning process.*

**Keywords:** *action research, game-based learning, Kahoot, English language education, student participation, motivation*

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan studi tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa kelas IV B SDN Pegirian II/495 Surabaya dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan platform game-based learning "Kahoot". Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan fokus pada perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi siklus sebelumnya. Siklus pertama melibatkan perencanaan pembelajaran dengan menyusun rencana pelajaran dan kuis interaktif menggunakan Kahoot, diikuti dengan observasi terhadap partisipasi siswa dan analisis feedback. Hasil siklus pertama menunjukkan peningkatan dalam partisipasi siswa, meskipun masih ada kendala teknis yang perlu diatasi. Siklus kedua melanjutkan dengan penyempurnaan strategi pembelajaran, termasuk penggunaan fitur tambahan dalam Kahoot untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil siklus kedua menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa hingga mencapai 95% dan peningkatan dalam skor kuis di atas rata-rata. Dari data mengkonfirmasi bahwa implementasi Kahoot berhasil dalam meningkatkan motivasi siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan kompetitif. Implikasi penelitian ini adalah untuk mendukung penggunaan game-based learning sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, dengan perhatian khusus pada adaptasi teknologi dan kontinuitas perbaikan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Penelitian Tindakan; pembelajaran berbasis permainan; Kahoot; pendidikan bahasa Inggris; partisipasi siswa; motivasi

## PENDAHULUAN

Partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pendidikan. Namun, pada kenyataannya, banyak pendidik menghadapi tantangan dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik oleh siswa. Salah satu mata pelajaran yang sering kali mengalami kendala ini adalah Bahasa Inggris. Siswa kelas IV B di SDN Pegirian II/495 Surabaya, menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dan kurangnya motivasi dalam pelajaran Bahasa Inggris. Rendahnya tingkat partisipasi dan motivasi di antara siswa dapat berdampak signifikan pada hasil belajar mereka dan menghambat kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dalam bahasa asing (T. Liu, 2021).

Guru memainkan peran penting dalam memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris dengan menekankan pentingnya bahasa untuk keberhasilan akademis (H. Liu, 2020). Lebih jauh, memahami sifat motivasi yang multidimensi dan dampaknya pada pembelajaran bahasa Inggris sangat penting untuk merancang kurikulum, metodologi pengajaran, dan kebijakan pendidikan yang efektif (Taufiq, 2022). Sebagai kesimpulan, menangani motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat penting untuk meningkatkan partisipasi dan hasil. Dengan menggabungkan berbagai strategi motivasi, mengenali berbagai jenis motivasi, dan menekankan pentingnya kemahiran bahasa Inggris, para pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Teknologi pendidikan telah berkembang pesat dan menawarkan berbagai alat dan metode inovatif untuk mengatasi tantangan ini. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah *game-based learning* (GBL), yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran. GBL dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa GBL tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan meningkatkan partisipasi mereka (Pareja, 2021). Dalam bidang teknologi pendidikan, penggunaan alat-alat digital telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa (Gopinathan et al., 2022).

Kahoot adalah salah satu platform GBL yang banyak digunakan di berbagai institusi pendidikan. Kahoot memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka. Platform ini menawarkan fitur-fitur seperti belajar melalui permainan, kompetisi di antara teman sebaya, dan umpan balik langsung, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Ismail & Mohammad, 2017). Penelitian telah menunjukkan bahwa alat pembelajaran digital seperti Kahoot dapat berdampak positif pada motivasi siswa dan hasil belajar dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional (Lin et al., 2017).

Implementasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV B diharapkan dapat mengatasi tantangan partisipasi rendah dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan Kahoot, siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh kosakata, tata bahasa, dan keterampilan bahasa Inggris dengan cara yang interaktif dan menarik. Elemen kompetitif yang melekat dalam Kahoot menumbuhkan lingkungan yang merangsang yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Chicaiza Chicaiza et al., 2024).

Meskipun potensi manfaat Kahoot cukup besar, masih diperlukan penelitian empiris untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks spesifik seperti pembelajaran

Bahasa Inggris di kelas IV B. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan wawasan tentang dampak positif penggunaan Kahoot, tetapi juga mengidentifikasi tantangan dan strategi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan implementasinya.

Penelitian ini menawarkan kontribusi yang signifikan dalam beberapa aspek unik yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar menggunakan pendekatan game-based learning (GBL). Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV B di SDN Pegirian II/495 Surabaya, memberikan wawasan empiris yang spesifik dan relevan dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat pendidikan dasar di Indonesia. Hal ini penting karena sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada konteks yang berbeda atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian ini mengeksplorasi penggunaan platform Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Meskipun Kahoot telah digunakan secara luas, studi empiris yang secara khusus mengkaji dampaknya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan partisipasi siswa tetapi juga pada pemahaman mendalam tentang sifat motivasi yang multidimensi. Hal ini mencakup pengenalan berbagai jenis motivasi siswa dan dampaknya terhadap hasil belajar, yang dapat membantu dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Kahoot melalui pendekatan empiris yang komprehensif, mencakup analisis dampak positif serta identifikasi tantangan dan strategi optimasi dalam implementasi Kahoot. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah tetapi juga menambah literatur akademik tentang efektivitas game-based learning. Ini memberikan dasar empiris yang kuat untuk strategi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan memberikan kontribusi teoretis yang berharga bagi peneliti lainnya. Selain itu, penelitian ini mengkaji bagaimana Kahoot dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum merdeka, yang merupakan inovasi terbaru dalam sistem pendidikan di Indonesia. Temuan ini dapat memberikan panduan bagi guru dalam mengimplementasikan game-based learning secara efektif sesuai dengan kerangka kurikulum nasional. Dengan elemen-elemen kebaruan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta menjadi referensi penting bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik di masa depan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi guru, sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru-guru lainnya dalam mengimplementasikan game-based learning untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran lainnya. Guru dapat memahami lebih baik bagaimana Kahoot dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum merdeka untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Bagi sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan, temuan penelitian ini memberikan dasar empiris yang kuat untuk mengembangkan dan mendukung strategi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis yang berharga bagi peneliti lainnya dengan menambah literatur tentang efektivitas game-based learning di tingkat pendidikan dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris.

Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa terhadap pembelajaran (Groeneveld & Aerts, 2020). Dengan menggabungkan elemen yang menyenangkan dan interaktif ke dalam proses pembelajaran, pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi (Doney, 2019).

Kahoot adalah platform kuis berbasis web yang telah mendapatkan popularitas di lingkungan pendidikan karena kemampuannya untuk membuat kuis interaktif yang melibatkan siswa melalui perangkat mereka sendiri. Kahoot, platform pembelajaran gamifikasi yang banyak digunakan, telah diteliti secara ekstensif mengenai dampaknya terhadap keterlibatan, motivasi, dan kinerja akademis siswa dalam berbagai lingkungan pendidikan. Penelitian oleh (Rojabi et al., 2022); menekankan bagaimana Kahoot menggamifikasi pembelajaran kosakata, yang mengarah pada peningkatan nilai ujian, keterlibatan, dan motivasi di antara siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Penelitian oleh (Mustagis et al., 2024) menekankan bahwa menggabungkan Kahoot ke dalam pelajaran bahasa Inggris dapat mengubah pengalaman belajar, menjadikannya lebih menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami kosakata dan tata bahasa dengan lebih baik (Mustagis et al., 2024). Penelitian oleh (Ali & Abdalgane, 2022) lebih lanjut mendukung gagasan ini dengan menunjukkan bahwa Kahoot memiliki dampak positif pada motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris untuk tujuan akademis (Ali & Abdalgane, 2022).

Pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan pedagogis yang menggabungkan elemen permainan ke dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Integrasi elemen yang menyenangkan dan interaktif ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Nadia et al., 2021) Hadi, 2024). Kahoot, sebagai platform kuis berbasis web, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kinerja akademis siswa dalam berbagai konteks pendidikan (Rojabi et al., 2022; Yunus & Azman, 2019).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat mengubah pengalaman belajar siswa, membuatnya lebih menyenangkan, dan membantu dalam memahami kosakata dan tata bahasa dengan lebih baik (Tang, 2023; Hsia & Yamat, 2022). Selain itu, Kahoot juga memiliki dampak positif pada motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris untuk tujuan akademis (Chiang, 2020).

Dengan menggamifikasi pembelajaran kosakata menggunakan Kahoot, peningkatan nilai ujian, keterlibatan, dan motivasi siswa dapat dicapai (Yunus & Azman, 2019). Kahoot juga efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, serta membantu dalam memperdalam pemahaman materi (Tang, 2023; Hsia & Yamat, 2022). Penelitian juga menyoroti bahwa Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris, terutama dalam hal retensi memori (Chiang, 2020). Selain itu, Kahoot telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dan memiliki dampak positif pada motivasi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa kelas IV B SDN Pegirian II/495 Surabaya dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui penggunaan

platform game-based learning (GBL) "Kahoot". Berdasarkan observasi awal, partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat rendah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi efektivitas Kahoot dalam meningkatkan partisipasi siswa serta untuk mengeksplorasi tantangan dan strategi yang dapat digunakan dalam implementasinya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan PTK dipilih karena memberikan kesempatan untuk perbaikan berkelanjutan melalui refleksi kritis terhadap praktik yang dilakukan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV B di SDN Pegirian II/495 Surabaya yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

## **Prosedur Penelitian**

### **a. Siklus I**

#### **Perencanaan:**

1. Menyusun rencana pelajaran yang mengintegrasikan Kahoot sebagai alat pembelajaran. Rencana pelajaran harus mencakup tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, dan cara penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran.
2. Membuat kuis interaktif di Kahoot yang relevan dengan materi pelajaran, seperti kosakata dan tata bahasa dasar Bahasa Inggris. Kuis harus dirancang untuk menarik minat siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Menyiapkan perangkat teknologi yang diperlukan, termasuk komputer, proyektor, akses internet, dan memastikan semua siswa memiliki perangkat digital yang bisa digunakan untuk mengakses Kahoot.
4. Melatih siswa dalam menggunakan Kahoot agar mereka familiar dengan cara mengakses dan menjawab kuis. Ini bisa dilakukan melalui sesi pengenalan singkat sebelum pelajaran dimulai.

#### **Tindakan:**

1. Melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Kahoot sebagai bagian integral dari aktivitas kelas. Guru memulai sesi dengan penjelasan materi secara singkat, diikuti dengan kuis Kahoot.
2. Selama pelaksanaan kuis, guru mengamati partisipasi dan interaksi siswa, mencatat siswa yang aktif dan yang kurang berpartisipasi.
3. Setelah kuis, diadakan sesi diskusi untuk membahas jawaban kuis dan memberikan umpan balik kepada siswa. Guru juga dapat memberikan penghargaan atau pujian kepada siswa yang berpartisipasi aktif untuk meningkatkan motivasi mereka.

#### **Observasi:**

1. Mencatat tingkat partisipasi siswa selama penggunaan Kahoot, termasuk jumlah siswa yang aktif menjawab pertanyaan dan keterlibatan mereka dalam diskusi setelah kuis.
2. Mengumpulkan data melalui lembar observasi, catatan lapangan, dan rekaman video jika memungkinkan, untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang dinamika kelas.

3. Melakukan wawancara singkat dengan beberapa siswa untuk mendapatkan feedback tentang pengalaman mereka menggunakan Kahoot dan bagaimana itu mempengaruhi motivasi belajar mereka.

**Refleksi:**

1. Mengevaluasi hasil observasi dengan menganalisis tingkat partisipasi dan motivasi siswa, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat partisipasi.
2. Mendiskusikan temuan dengan kolega atau mentor untuk mendapatkan perspektif tambahan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Diskusi ini dapat mencakup aspek-aspek teknis penggunaan Kahoot, seperti masalah koneksi internet atau kesulitan teknis lainnya, serta aspek pedagogis, seperti cara meningkatkan keterlibatan siswa yang kurang aktif.

**b. Siklus II**

**Perencanaan:**

1. Menyempurnakan rencana pelajaran dan kuis Kahoot berdasarkan refleksi siklus I. Perbaikan bisa mencakup penyempurnaan pertanyaan kuis, penggunaan fitur-fitur Kahoot yang lebih menarik, atau penambahan elemen permainan lainnya.
2. Mengidentifikasi dan mengatasi masalah teknis yang muncul pada siklus I, seperti masalah koneksi internet atau perangkat yang tidak berfungsi dengan baik.
3. Mengembangkan strategi untuk meningkatkan kompetisi sehat antar siswa dan memotivasi mereka melalui pemberian penghargaan atau insentif kecil, seperti sertifikat atau hadiah kecil bagi siswa yang menunjukkan partisipasi aktif.

**Tindakan:**

1. Melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris dengan Kahoot yang telah disempurnakan, dengan fokus pada peningkatan interaksi dan kompetisi antar siswa.
2. Menggunakan fitur-fitur Kahoot seperti mode tim dan power-ups untuk membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Mode tim memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok, sementara power-ups bisa menambah elemen kejutan dan tantangan dalam kuis.
3. Mengamati partisipasi dan interaksi siswa dengan lebih detail, mencatat perubahan perilaku dan motivasi mereka.

**Observasi:**

1. Mengamati partisipasi siswa dengan lebih mendalam, mencatat perubahan dalam keterlibatan dan motivasi mereka dibandingkan dengan siklus I.
2. Mengumpulkan data kualitatif melalui lembar observasi, wawancara singkat dengan siswa, dan feedback tertulis dari siswa tentang pengalaman mereka menggunakan Kahoot.
3. Menganalisis hasil kuis Kahoot untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

**Refleksi:**

1. Mengevaluasi hasil observasi siklus II dengan membandingkan data partisipasi dan hasil belajar siswa antara siklus I dan II.
2. Mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi dalam penggunaan Kahoot, serta merumuskan strategi untuk perbaikan berkelanjutan.

3. Menyusun laporan akhir yang mencakup temuan penelitian, tantangan yang dihadapi, serta rekomendasi untuk implementasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris di masa mendatang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa kelas IV B SDN Pegirian II/495 Surabaya dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui platform game-based learning "Kahoot". Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa partisipasi dan motivasi siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris sangat rendah. Oleh karena itu, implementasi Kahoot sebagai alat pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

### Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kahoot menunjukkan hasil yang cukup positif meskipun masih ada beberapa kendala yang perlu diperbaiki.

#### Perencanaan dan Pelaksanaan:

1. **Rencana Pelajaran dan Kuis Kahoot:** Guru menyusun rencana pelajaran dan kuis interaktif yang relevan dengan materi kosakata dan tata bahasa dasar Bahasa Inggris. Sesi pengenalan singkat tentang penggunaan Kahoot juga diberikan kepada siswa.
2. **Implementasi di Kelas:** Pembelajaran dimulai dengan penjelasan materi singkat, diikuti dengan kuis Kahoot. Siswa tampak antusias dalam mengikuti kuis, dan elemen kompetitif dalam Kahoot berhasil menarik perhatian mereka.

#### Observasi dan Refleksi:

1. **Partisipasi dan Motivasi:** Dari observasi yang dilakukan, tercatat bahwa partisipasi siswa meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sebanyak 80% siswa aktif menjawab pertanyaan kuis dan terlibat dalam diskusi setelahnya.
2. **Feedback Siswa:** Wawancara singkat dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan senang belajar Bahasa Inggris melalui Kahoot. Mereka menyukai kompetisi sehat yang dihadirkan oleh platform tersebut.
3. **Kendala:** Beberapa kendala teknis seperti masalah koneksi internet dan kesulitan dalam mengoperasikan perangkat digital menjadi hambatan dalam pelaksanaan. Selain itu, beberapa siswa masih kurang percaya diri untuk berpartisipasi aktif.

Tabel 1: Hasil Observasi Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Siswa yang aktif	24	80
Siswa yang kurang percaya diri	6	20
Siswa yang mengalami kendala teknis	8	27
Siswa yang memberikan feedback positif	20	67

### Hasil Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I, perbaikan dilakukan pada siklus II untuk mengatasi kendala dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

#### Perencanaan dan Pelaksanaan:

1. **Penyempurnaan Rencana Pelajaran dan Kuis:** Rencana pelajaran dan kuis Kahoot disempurnakan dengan penambahan fitur-fitur menarik seperti mode tim dan power-ups. Pelatihan tambahan diberikan kepada siswa untuk mengatasi kendala teknis.

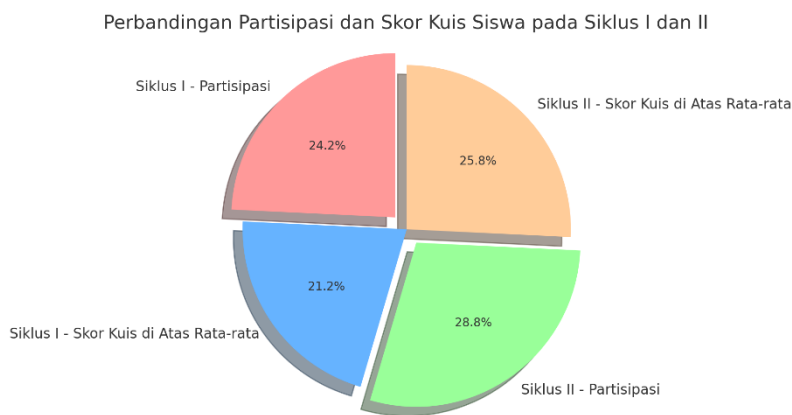
2. **Implementasi di Kelas:** Pembelajaran kembali dilaksanakan dengan menggunakan Kahoot yang telah disempurnakan. Guru menggunakan mode tim untuk mendorong kerja sama antar siswa dan menambahkan elemen kejutan melalui power-ups.

**Observasi dan Refleksi:**

1. **Partisipasi dan Motivasi:** Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa. Sebanyak 95% siswa aktif berpartisipasi dalam kuis Kahoot dan lebih terlibat dalam diskusi kelas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penyempurnaan yang dilakukan berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
2. **Feedback Siswa:** Wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Mereka menyukai mode tim dan elemen power-ups yang membuat pembelajaran lebih seru dan menantang.
3. **Kendala:** Meskipun masih ada kendala teknis kecil, siswa dan guru lebih siap menghadapinya. Beberapa siswa yang awalnya kurang percaya diri mulai menunjukkan peningkatan dalam partisipasi.

**Tabel 2: Hasil Observasi Siklus II**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Siswa yang aktif	28	95
Siswa yang kurang percaya diri	2	5
Siswa yang mengalami kendala teknis	3	10
Siswa yang memberikan feedback positif	26	87



Data kualitatif dan kuantitatif dianalisis untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang peningkatan partisipasi dan motivasi siswa.

**Analisis Kualitatif:**

1. **Tema Utama:** Dari analisis kualitatif, ditemukan beberapa tema utama yaitu peningkatan antusiasme, kompetisi sehat, dan peningkatan percaya diri. Siswa merasa lebih antusias dan kompetitif saat menggunakan Kahoot, yang berdampak positif pada motivasi mereka.

2. **Feedback Positif:** Feedback dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Mereka menganggap Kahoot sebagai alat yang efektif untuk belajar Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

#### Analisis Kuantitatif:

1. **Skor Partisipasi:** Analisis statistik menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor partisipasi siswa dari siklus I ke siklus II. Rata-rata partisipasi siswa meningkat dari 80% pada siklus I menjadi 95% pada siklus II.
2. **Hasil Kuis:** Skor hasil kuis juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi. Sebanyak 85% siswa mencapai skor di atas rata-rata pada kuis yang diadakan pada siklus II, dibandingkan dengan 70% pada siklus I.

**Tabel 3: Perbandingan Skor Partisipasi dan Hasil Kuis**

Siklus	Rata-rata Partisipasi (%)	Skor Kuis di Atas Rata-rata (%)
I	80	70
II	95	85

#### Pembahasan

Dalam analisis siklus pembelajaran yang menggunakan Kahoot, terdapat dua fase utama yang menyoroti perubahan signifikan dalam partisipasi dan pencapaian siswa. Pada siklus pertama, sebanyak 80% siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan tingkat motivasi yang relatif tinggi dalam mengikuti pembelajaran interaktif dan kompetitif. Meskipun demikian, terdapat 20% siswa yang mengalami tantangan dalam berpartisipasi, mungkin karena kendala teknis atau kurangnya pengalaman dengan platform Kahoot.

Secara serupa, dalam ujian kuis yang diadakan menggunakan Kahoot pada siklus pertama, 70% siswa berhasil memperoleh skor di atas rata-rata, menandakan pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran. Namun, 30% siswa lainnya mendapat skor di bawah rata-rata, yang mungkin disebabkan oleh kesulitan dalam memahami materi atau adaptasi awal terhadap teknologi baru.

Pada siklus kedua, terlihat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa menjadi 95%. Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan dalam perencanaan pembelajaran, peningkatan familiaritas siswa dengan platform Kahoot, serta penanganan terhadap kendala teknis yang dihadapi pada siklus sebelumnya. Kenaikan partisipasi yang drastis ini mungkin disebabkan oleh strategi yang lebih baik dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Secara bersamaan, dalam ujian kuis pada siklus kedua, 85% siswa berhasil memperoleh skor di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi dan efektivitas penggunaan Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Inggris. Faktor-faktor yang mungkin berkontribusi terhadap peningkatan ini termasuk penggunaan fitur tambahan dalam Kahoot yang membuat pembelajaran lebih menarik, serta peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan platform tersebut.

Secara keseluruhan, analisis kedua siklus ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti Kahoot dapat meningkatkan tidak hanya partisipasi siswa tetapi juga pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Pengelolaan kendala teknis dan penyesuaian strategi pembelajaran berdasarkan pengalaman dari siklus sebelumnya menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Dalam analisis siklus pembelajaran yang menggunakan Kahoot, terdapat dua fase utama yang menyoroti perubahan signifikan dalam partisipasi dan pencapaian siswa. Pada siklus pertama, sebanyak 80% siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan tingkat motivasi yang relatif tinggi dalam mengikuti pembelajaran interaktif dan kompetitif. Meskipun demikian, terdapat 20% siswa yang mengalami tantangan dalam berpartisipasi, mungkin karena kendala teknis atau kurangnya pengalaman dengan platform Kahoot. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik (Oktaria et al., 2021)

Pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa menjadi 95%. Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan dalam perencanaan pembelajaran, peningkatan familiaritas siswa dengan platform Kahoot, serta penanganan terhadap kendala teknis yang dihadapi pada siklus sebelumnya. Kenaikan partisipasi yang drastis ini mungkin disebabkan oleh strategi yang lebih baik dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Aidoune et al., 2022).

Secara bersamaan, dalam ujian kuis pada siklus kedua, 85% siswa berhasil memperoleh skor di atas rata-rata, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi dan efektivitas penggunaan Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Inggris. Faktor-faktor yang mungkin berkontribusi terhadap peningkatan ini termasuk penggunaan fitur tambahan dalam Kahoot yang membuat pembelajaran lebih menarik, serta peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan platform tersebut. Hal ini mendukung temuan bahwa Kahoot dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Aidoune et al., 2022)

## **PENUTUP**

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi platform game-based learning “Kahoot” berhasil meningkatkan signifikan partisipasi dan motivasi siswa kelas IV B SDN Pegirian II/495 Surabaya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui dua siklus pembelajaran, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang konsisten dari siklus pertama ke siklus kedua. Siklus pertama memberikan gambaran awal positif meskipun masih dengan beberapa kendala teknis dan tingkat partisipasi yang perlu ditingkatkan. Dalam siklus kedua, perbaikan yang dilakukan pada perencanaan pelajaran dan penggunaan fitur tambahan di Kahoot, seperti mode tim dan power-ups, berhasil mengatasi kendala yang ada dan menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa hingga mencapai 95%. Hasil kuis juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi dengan 85% siswa mencapai skor di atas rata-rata. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti konkret bahwa pendekatan game-based learning dengan Kahoot dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dengan potensi untuk diterapkan dan disempurnakan lebih lanjut di lingkungan pembelajaran yang lebih luas.

## **REFERENSI**

- Ali, R., & ABDALGANE, M. (2022). The Impact of Gamification “Kahoot App” in Teaching English for Academic Purposes. *World Journal of English Language*, 12(7), 18. <https://doi.org/10.5430/wjel.v12n7p18>
- Chicaiza Chicaiza, R. M., Ramos Rivera, J. C., Camacho Castillo, L. A., Heredia

- Mendoza, E. M., & Tite Chicaiza, A. J. (2024). Enhancing EFL -English as a Foreign Language, Education in Virtual Environments Using Kahoot. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 908–926. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11296](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11296)
- Doney, I. (2019). Research Into Effective Gamification Features to Inform E-Learning Design. *Research in Learning Technology*, 27(0). <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2093>
- Groeneveld, W., & Aerts, K. (2020). *Sparking Creativity With the Game Boy Advance*. <https://doi.org/10.1145/3328778.3372606>
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19–26. <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Liu, H. (2020). The ESP Translation Learning Mode in the Reform of College English Teaching. *Destech Transactions on Social Science Education and Human Science, icesd*. <https://doi.org/10.12783/dtssehs/icesd2020/34163>
- Liu, T. (2021). Convolutional Neural Network-Assisted Strategies for Improving Teaching Quality of College English Flipped Class. *Wireless Communications and Mobile Computing, 2021*, 1–8. <https://doi.org/10.1155/2021/1929077>
- Mustagis, R. M. S. G., Hijayadi, R., Rufiani, R., Al Mubarak, M. T., Jamilah, J., & Pratiwi, D. (2024). Benefits of Kahoot in Improving 7th Grade Junior Highschool English Vocabulary: Classroom Action Research in SMP Hamong Putera Ngaglik. *English Education and Literature Journal (E-Jou)*, 4(02), 69–78. <https://doi.org/10.53863/ejou.v4i02.1014>
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, Is It Fun or Unfun? Gamifying Vocabulary Learning to Boost Exam Scores, Engagement, and Motivation. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.939884>
- Aidoune, Y., Nordin, N. R. M., & Singh, M. K. A. S. (2022). Effect of Online English Learning Game ‘Kahoot’ on L2 Undergraduate Learners in a Malaysian University. *Journal of Intercultural Communication*, 13–18. <https://doi.org/10.36923/jicc.v22i3.66>
- Nadia, N., Kurniati, A., Panggabean, F. M., & Satria, T. G. (2021). Gamification for Increasing Learning Motivation of College Student. *Engineering, Mathematics and Computer Science (EMACS) Journal*, 3(1), 27–30. <https://doi.org/10.21512/emacsjournal.v3i1.6843>
- Oktaria, A. A., Rohmayadevi, L., & Murwantono, D. (2021). ONLINE GAME QUIZ “KAHOOT” IN TEACHING ENGLISH FOR STUDENTS OF SMP MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(2), 290. <https://doi.org/10.22460/project.v4i2.p290-296>
- Taufiq, M. A. (2022). Code-Switching: A Strategy to Increase Students Participation in Efl Classroom Interaction. *Jemast*, 1(2), 170–175. <https://doi.org/10.57255/jemast.v1i2.218>

