

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian Relevan

Telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa pemanfaatan gamifikasi dan platform Kahoot dalam pembelajaran telah berkembang sebagai salah satu pendekatan pedagogis yang memiliki legitimasi teoretis dan empiris yang kuat. Gamifikasi dipahami bukan sekadar sebagai penggunaan unsur permainan, melainkan sebagai strategi desain pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar (*learning experience*) siswa. Deterding et al. (2011) secara konseptual menegaskan bahwa gamifikasi merupakan integrasi elemen desain permainan seperti poin, peringkat, tantangan, dan umpan balik ke dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi pengguna. Kerangka konseptual tersebut diperkuat oleh Kapp (2012) yang menempatkan gamifikasi sebagai pendekatan instruksional yang mampu mengintegrasikan motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam proses pembelajaran. Kedua kajian ini memberikan fondasi teoretis yang kokoh, tetapi bersifat normatif dan tidak berangkat dari praktik kelas yang spesifik, sehingga belum menjelaskan bagaimana gamifikasi diimplementasikan secara kontekstual pada mata pelajaran tertentu, khususnya Bahasa Indonesia.

Pada ranah empiris, penelitian Wang dan Lieberoth (2016) mengkaji pengaruh elemen desain Kahoot, seperti sistem poin dan efek audio, terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara konsisten meningkatkan antusiasme dan keterlibatan

siswa selama pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, pendekatan kuantitatif eksperimental yang digunakan menempatkan Kahoot sebagai variabel perlakuan semata, sehingga pembelajaran dipandang sebagai proses linear yang terukur melalui skor motivasi, tanpa mengungkap dinamika interaksi kelas, strategi guru, serta makna pedagogis dari penggunaan Kahoot itu sendiri.

Selanjutnya, Licorish et al. (2018) mengkaji persepsi mahasiswa terhadap pengaruh Kahoot dalam pembelajaran dan menemukan bahwa Kahoot menciptakan suasana belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan. Temuan ini memperkuat argumen bahwa Kahoot berfungsi sebagai *engagement tool* yang efektif. Namun, konteks pendidikan tinggi yang menjadi latar penelitian tersebut memiliki karakteristik kognitif, afektif, dan sosial yang berbeda dengan siswa jenjang SMP. Oleh karena itu, hasil penelitian tersebut belum sepenuhnya merepresentasikan praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama yang memiliki kompleksitas pedagogis tersendiri.

Penelitian Bicen dan Kocakoyun (2018) serta Bawa (2019) semakin menegaskan bahwa gamifikasi dan Kahoot berkontribusi positif terhadap peningkatan minat dan keterlibatan belajar peserta didik. Akan tetapi, fokus kajian masih terpusat pada persepsi siswa dan tingkat keterlibatan secara umum, tanpa menempatkan Kahoot sebagai bagian dari desain pembelajaran yang terintegrasi. Dengan kata lain, Kahoot diposisikan sebagai alat bantu tambahan, bukan sebagai strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis sejak tahap perencanaan hingga evaluasi pembelajaran.

Dalam konteks nasional, penelitian Putri dan Muzakki (2019) serta Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa Kahoot efektif digunakan pada jenjang SMP dan memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, pendekatan kuantitatif yang digunakan membatasi kedalaman analisis pada hubungan antarvariabel. Aspek proses pembelajaran, peran guru dalam mengelola kelas digital, serta respons siswa secara autentik selama pembelajaran tidak dianalisis secara mendalam. Akibatnya, praktik pedagogis guru dan pengalaman belajar siswa belum tergambarkan secara komprehensif.

Penelitian Chiang (2020) memberikan kontribusi penting dalam konteks pembelajaran bahasa dengan menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan partisipasi dan pemahaman membaca siswa dalam kelas EFL. Namun, fokus penelitian tersebut berada pada pembelajaran bahasa asing, yang memiliki karakteristik linguistik dan pedagogis berbeda dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, temuan tersebut belum secara langsung menjawab kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia yang berorientasi pada pengembangan keterampilan berbahasa, apresiasi sastra, serta pembentukan sikap dan karakter siswa.

Berdasarkan pemetaan sistematis terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat ditegaskan bahwa kajian tentang gamifikasi dan Kahoot didominasi oleh pendekatan kuantitatif yang berorientasi pada hasil belajar, motivasi, atau persepsi siswa. Penelitian-penelitian tersebut cenderung menempatkan Kahoot sebagai instrumen teknologis, bukan sebagai praktik

pedagogis yang dikonstruksi melalui interaksi guru, siswa, dan konteks pembelajaran. Selain itu, kajian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMP melalui pendekatan kualitatif studi kasus masih sangat terbatas.

Dengan demikian, penelitian ini menempati posisi yang tegas dan memiliki kebaruan yang jelas. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mendeskripsikan secara mendalam dan holistik proses pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan di kelas, respons dan keterlibatan siswa, serta peran guru sebagai pengelola, fasilitator, dan reflektor pembelajaran. Pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus memungkinkan penelitian ini menangkap realitas pembelajaran secara kontekstual, naturalistik, dan berlapis, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih utuh mengenai praktik gamifikasi berbasis Kahoot di kelas IX SMP Negeri 2 Karangpucung Kabupaten Cilacap.

Dengan kontribusi tersebut, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memperluas khazanah kajian pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi dengan menghadirkan perspektif prosedural dan pedagogis yang selama ini kurang mendapat perhatian. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan praktis dan teoretis bagi guru, peneliti, serta pemangku kebijakan pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, reflektif, dan kontekstual.

B. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pendidikan yang secara sistematis dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar, baik dalam bentuk lisan maupun tulis. Bahasa Indonesia dalam konteks pendidikan tidak hanya diposisikan sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga sebagai sarana berpikir, pembentukan kepribadian, serta penguatan identitas nasional. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang strategis dalam sistem pendidikan nasional dan menjadi mata pelajaran inti pada setiap jenjang pendidikan formal.

Menurut Tarigan (2008), pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membina dan mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik agar mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan konteks sosial dan budaya. Kemampuan berbahasa tersebut tidak hanya mencakup aspek kebahasaan, tetapi juga kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat berpikir dan bernalar. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia berkontribusi langsung terhadap perkembangan intelektual dan emosional siswa.

Secara konseptual, pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tarigan (2013)

menegaskan bahwa keterampilan berbahasa bersifat integratif, di mana penguasaan satu keterampilan akan memengaruhi keterampilan lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif seharusnya mampu mengintegrasikan keempat keterampilan tersebut secara seimbang dalam proses pembelajaran.

Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan reseptif yang berperan dalam membangun pemahaman siswa terhadap informasi dan wacana. Sementara itu, keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan produktif yang menuntut kemampuan siswa dalam mengekspresikan gagasan, perasaan, dan pendapat secara runtut dan komunikatif. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik tidak hanya menekankan penguasaan teori kebahasaan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan berbahasa secara nyata dan kontekstual.

★ Dalam konteks kurikulum nasional, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan kompetensi literasi siswa. Literasi tidak lagi dimaknai secara sempit sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi sebagai kemampuan memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, serta memproduksi teks dalam berbagai konteks kehidupan. Kemendikbud (2020) menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam membangun budaya literasi yang mendukung penguatan karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks yang diterapkan dalam kurikulum menempatkan teks sebagai sarana utama pembelajaran bahasa. Menurut Mahsun (2014), pembelajaran berbasis teks bertujuan membekali siswa dengan kemampuan memahami dan memproduksi berbagai jenis teks sesuai dengan fungsi sosial, struktur, dan kaidah kebahasaannya. Dengan pendekatan ini, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada aspek gramatikal, tetapi juga pada penggunaan bahasa dalam konteks nyata.

Pembelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki peran strategis dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Melalui kegiatan membaca kritis, berdiskusi, dan menulis, siswa dilatih untuk menganalisis informasi, menyusun argumen, serta menyampaikan gagasan secara logis dan sistematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhadi (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa merupakan wahana penting dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).

Namun demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa permasalahan yang sering ditemukan antara lain rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan bersifat monoton berpotensi menyebabkan siswa kurang antusias dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu,

perkembangan teknologi dan karakteristik siswa yang semakin akrab dengan dunia digital menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan tujuan kurikulum, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran, termasuk pemanfaatan media pembelajaran digital, menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era saat ini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup pengembangan keterampilan berbahasa, literasi, dan kemampuan berpikir siswa secara terpadu. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif memerlukan pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang inovatif agar mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Jenjang SMP

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan jenjang pendidikan dasar maupun menengah atas. Perbedaan tersebut terutama berkaitan dengan tahap perkembangan siswa yang berada pada fase remaja awal. Pada fase ini, siswa mengalami perubahan signifikan dalam aspek kognitif, emosional, dan sosial yang berpengaruh terhadap cara mereka belajar dan berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Menurut Piaget (1972), siswa pada usia SMP mulai memasuki tahap *operasional formal*, yaitu tahap perkembangan kognitif yang ditandai dengan

kemampuan berpikir abstrak, logis, dan sistematis. Meskipun demikian, kemampuan berpikir abstrak tersebut masih berkembang dan memerlukan stimulus pembelajaran yang konkret, menarik, serta kontekstual agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP perlu dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif siswa.

Selain aspek kognitif, perkembangan emosional dan sosial siswa SMP juga memengaruhi proses pembelajaran. Menurut Hurlock (2011), remaja awal cenderung memiliki kebutuhan tinggi akan pengakuan sosial, rasa percaya diri, dan interaksi dengan teman sebaya. Kondisi ini menuntut guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang partisipatif, interaktif, dan menghargai keberagaman pendapat siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang memberikan ruang bagi diskusi, kerja kelompok, dan ekspresi diri akan lebih sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

★ Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP, siswa dituntut untuk memahami dan memproduksi berbagai jenis teks, seperti teks narasi, deskripsi, prosedur, eksposisi, dan cerpen. Setiap jenis teks memiliki struktur, tujuan komunikatif, dan kaidah kebahasaan yang berbeda. Mahsun (2014) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks bertujuan membekali siswa dengan kemampuan memahami dan menggunakan teks sesuai dengan konteks sosial dan fungsi komunikatifnya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP memerlukan strategi pembelajaran yang variatif dan kontekstual.

Pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat pada guru berpotensi menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Menurut Slavin (2015), keterlibatan aktif siswa merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, bukan sekadar penerima informasi, akan mendorong siswa untuk lebih aktif berpikir, bertanya, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Di sisi lain, karakteristik siswa SMP yang akrab dengan teknologi digital menjadi tantangan sekaligus peluang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa generasi saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan penggunaan gawai, internet, dan media digital. Prensky (2001) menyebut generasi ini sebagai *digital natives*, yaitu generasi yang secara alami terbiasa dengan teknologi digital. Kondisi ini menuntut guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran agar tetap relevan dengan dunia siswa.

★ Ketergantungan siswa terhadap gawai dan media digital sering kali dipandang sebagai hambatan dalam pembelajaran karena dapat mengganggu konsentrasi belajar. Namun demikian, jika dimanfaatkan secara bijak, teknologi digital justru dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan menarik. Menurut Munir (2017), pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, interaktivitas, dan keterlibatan siswa apabila dirancang secara pedagogis. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP perlu mengintegrasikan teknologi secara bijak dan terencana. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan

mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga untuk menjembatani kebutuhan belajar siswa dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran digital dapat digunakan sebagai sarana untuk menyajikan materi, memfasilitasi diskusi, serta melakukan evaluasi pembelajaran secara interaktif.

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP menuntut adanya inovasi pembelajaran yang memperhatikan karakteristik perkembangan siswa, tuntutan kurikulum, serta perkembangan teknologi. Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang variatif, kontekstual, dan berpusat pada siswa agar pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

3. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Secara umum, media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk alat, sarana, atau wahana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai penunjang utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau

informasi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Definisi ini menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sadiman dkk. (2014) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak melalui representasi visual, audio, atau audiovisual. Selain itu, media pembelajaran berperan penting dalam mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki kecenderungan gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Media pembelajaran yang variatif memungkinkan guru menjangkau berbagai gaya belajar tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich dkk. (2002) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan beragam.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran mengalami transformasi dari media konvensional

menuju media berbasis digital. Media pembelajaran konvensional, seperti papan tulis, buku teks, dan gambar cetak, kini mulai dilengkapi atau bahkan digantikan oleh media pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Transformasi ini membawa perubahan signifikan dalam cara guru menyampaikan materi dan cara siswa memperoleh informasi.

Media pembelajaran digital menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan media konvensional. Munir (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran digital memiliki karakteristik interaktif, fleksibel, dan mudah diakses, sehingga memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih dinamis dan adaptif. Media digital juga memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Media pembelajaran digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan tersebut melalui pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa.

Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital perlu dilakukan secara bijak dan terencana. Guru tidak hanya dituntut memiliki kemampuan teknis dalam menggunakan media digital, tetapi juga kemampuan pedagogis dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran. Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell (2015), pemilihan

dan penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta konteks pembelajaran agar dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar.

Dengan demikian, media pembelajaran, baik konvensional maupun digital, memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran digital secara tepat dan pedagogis diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

4. Media Pembelajaran Digital dalam Pendidikan

Media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama dalam penyampaian materi pembelajaran. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti aplikasi pembelajaran, platform pembelajaran daring, video interaktif, simulasi digital, serta permainan edukatif berbasis teknologi. Kehadiran media pembelajaran digital menjadi bagian penting dalam transformasi pendidikan di era teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Munir (2017), media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan perangkat teknologi digital untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan multimodal. Media ini memungkinkan integrasi berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, media

pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendidikan memiliki sejumlah keunggulan. Salah satu keunggulan utama adalah kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Menurut Mayer (2009), pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik apabila dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip kognitif, seperti prinsip keterpaduan dan segmentasi. Media digital memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan auditori secara bersamaan, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dan abstrak. Selain itu, media pembelajaran digital juga memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Umpan balik yang cepat dan tepat memungkinkan siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari dan memperbaiki kesalahan secara mandiri. Menurut Nicol dan Macfarlane-Dick (2006), umpan balik yang efektif merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas dan adaptivitas media pembelajaran digital. Media digital memungkinkan pembelajaran berlangsung tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Smaldino, Lowther, dan Russell (2015) yang menyatakan

bahwa teknologi digital dapat mendukung pembelajaran yang lebih personal dan berpusat pada siswa.

Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital juga memerlukan kesiapan dari berbagai pihak, khususnya guru dan siswa. Guru dituntut untuk memiliki kompetensi digital dan pedagogis agar mampu memanfaatkan media digital secara efektif dan bermakna. Menurut TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang dikemukakan oleh Mishra dan Koehler (2006), guru perlu mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan materi ajar secara seimbang agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal.

Selain kesiapan guru, kesiapan siswa juga menjadi faktor penting dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Siswa perlu dibimbing agar dapat menggunakan media digital secara bijak, bertanggung jawab, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media digital tanpa pengawasan dan arahan yang tepat berpotensi menimbulkan distraksi dan penyalahgunaan teknologi. Oleh karena itu, literasi digital menjadi kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran digital tidak hanya bertujuan untuk mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pembelajaran. Media pembelajaran digital yang dirancang secara pedagogis diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Dengan demikian, media pembelajaran digital memiliki peran strategis dalam pendidikan modern. Pemanfaatannya perlu dilakukan secara terencana, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan siswa agar dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

5. Gamifikasi dalam Pembelajaran

a. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi (*gamification*) merupakan konsep penerapan elemen-elemen permainan (*game elements*) ke dalam konteks nonpermainan dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi pengguna. Istilah gamifikasi pertama kali dipopulerkan dalam konteks bisnis dan teknologi, kemudian berkembang luas dalam bidang pendidikan sebagai strategi pembelajaran inovatif.

Deterding, Dixon, Khaled, dan Nacke (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai *the use of game design elements in non-game contexts*. Definisi ini menegaskan bahwa gamifikasi bukanlah permainan itu sendiri, melainkan penerapan unsur-unsur permainan ke dalam aktivitas yang pada dasarnya bukan permainan, termasuk pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi dalam pendidikan tidak bertujuan mengubah pembelajaran menjadi permainan, tetapi memanfaatkan prinsip permainan untuk mendukung proses belajar.

Dalam konteks pendidikan, gamifikasi dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Menurut Kapp (2012), gamifikasi dalam

pembelajaran merupakan penerapan mekanisme permainan, estetika, dan pemikiran berbasis permainan untuk melibatkan peserta didik, memotivasi tindakan, serta mendorong proses belajar dan pemecahan masalah. Definisi ini menekankan bahwa gamifikasi tidak hanya berkaitan dengan kesenangan, tetapi juga memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

b. Elemen-elemen Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi dalam pembelajaran umumnya memanfaatkan berbagai elemen permainan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Elemen-elemen tersebut antara lain poin, peringkat (*leaderboard*), tantangan, batas waktu, umpan balik langsung, serta penghargaan. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai stimulus eksternal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Menurut Werbach dan Hunter (2012), elemen gamifikasi dapat diklasifikasikan ke dalam tiga komponen utama, yaitu *dynamics*, *mechanics*, dan *components*. *Dynamics* berkaitan dengan aspek emosional dan pengalaman pengguna, seperti rasa kompetisi dan pencapaian. *Mechanics* mencakup aturan dan sistem permainan, seperti pemberian poin dan tantangan. Sementara itu, *components* merupakan bentuk konkret dari elemen permainan, seperti lencana dan papan peringkat.

Dalam pembelajaran, elemen-elemen gamifikasi tersebut perlu dirancang secara pedagogis agar tidak hanya berorientasi pada kesenangan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Guru memiliki peran penting dalam menentukan elemen gamifikasi yang relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa serta materi pembelajaran.

c. Gamifikasi dan Motivasi Belajar

Salah satu alasan utama penerapan gamifikasi dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut teori motivasi, gamifikasi dapat memengaruhi motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa.

Deci dan Ryan (2000) melalui teori *Self-Determination Theory* menjelaskan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika individu merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Gamifikasi dapat mendukung ketiga aspek tersebut melalui pemberian tantangan yang sesuai, umpan balik langsung, serta interaksi sosial antarsiswa. Dengan demikian, gamifikasi berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran meskipun beberapa ahli mengingatkan bahwa penggunaan gamifikasi secara berlebihan dapat menimbulkan ketergantungan pada motivasi ekstrinsik, seperti perolehan poin dan peringkat. Oleh karena itu, guru perlu merancang gamifikasi secara seimbang agar tetap mendorong motivasi belajar yang berkelanjutan.

d. Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa

Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa memiliki karakteristik tersendiri karena pembelajaran bahasa menuntut keterlibatan kognitif,

afektif, dan sosial siswa. Menurut Lee dan Hammer (2011), gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan menyenangkan, sehingga siswa lebih berani untuk mencoba dan melakukan kesalahan dalam proses belajar bahasa.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur teks, kaidah kebahasaan, serta keterampilan berbahasa. Gamifikasi juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam diskusi dan refleksi pembelajaran. Oleh karena itu, gamifikasi dipandang sebagai strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

6. Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

a. Pengertian Kahoot

Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning platform*) yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif. Kahoot dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik pada tahun 2013 dan telah digunakan secara luas di berbagai negara sebagai media pembelajaran digital.

Menurut Wang dan Lieberoth (2016), Kahoot adalah sistem respons audiens berbasis permainan yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara real-time menggunakan perangkat digital. Kahoot dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan melalui penggunaan elemen gamifikasi, seperti poin, peringkat, dan batas waktu.

b. Karakteristik Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Kahoot memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari media pembelajaran digital lainnya. Pertama, Kahoot bersifat interaktif dan partisipatif, karena seluruh siswa dapat terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan. Kedua, Kahoot memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga siswa dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka secara real-time. Ketiga, Kahoot menciptakan suasana kompetitif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, Kahoot juga bersifat fleksibel dan mudah digunakan. Guru dapat menyesuaikan soal dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Hal ini menjadikan Kahoot sebagai media pembelajaran yang adaptif dan relevan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia.

c. Kahoot dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, Kahoot dapat dimanfaatkan pada berbagai tahap, mulai dari apersepsi, penyampaian materi, hingga evaluasi pembelajaran. Pada tahap apersepsi, Kahoot dapat digunakan untuk memantik pengetahuan awal siswa. Pada tahap penguatan materi, Kahoot dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Sementara itu, pada tahap evaluasi, Kahoot dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara cepat dan efektif.

Menurut Bicen dan Kocakoyun (2018), penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi siswa dan

menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Namun, keberhasilan penggunaan Kahoot sangat bergantung pada peran guru dalam merancang pembelajaran dan mengelola kelas.

d. Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Kahoot dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap berbagai jenis teks, unsur kebahasaan, serta keterampilan berbahasa. Kahoot juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang bersifat teoritis.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa (Licorish et al., 2018). Namun, penelitian kualitatif yang mengkaji bagaimana Kahoot dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara mendalam masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk mengisi celah tersebut.

e. Keterbatasan dan Tantangan Penggunaan Kahoot

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran juga memiliki keterbatasan. Beberapa kendala yang sering muncul antara lain keterbatasan akses internet, perbedaan kecepatan perangkat siswa, serta potensi distraksi selama pembelajaran. Selain itu, penggunaan Kahoot yang tidak dirancang secara pedagogis dapat menyebabkan pembelajaran menjadi terlalu berorientasi pada permainan. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kompetensi pedagogis dan digital

yang memadai agar penggunaan Kahoot tetap selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

7. Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Karakteristik Kahoot yang interaktif, kompetitif, dan berbasis kuis memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Kahoot dapat digunakan sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai materi kebahasaan dan keterampilan berbahasa.

Dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia, Kahoot dapat dimanfaatkan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap struktur teks, kaidah kebahasaan, serta isi bacaan. Guru dapat menyusun soal-soal Kahoot yang menguji pemahaman siswa terhadap unsur teks, seperti struktur, ciri kebahasaan, dan tujuan komunikatif teks. Menurut Mahsun (2014), pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks menuntut siswa untuk memahami teks secara utuh, baik dari segi struktur maupun fungsi sosialnya. Kahoot dapat menjadi media yang membantu siswa memahami aspek-aspek tersebut secara bertahap dan menyenangkan. Selain itu, Kahoot juga dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca dan berpikir kritis siswa. Soal-soal berbasis pemahaman bacaan yang disajikan melalui Kahoot dapat mendorong siswa untuk membaca teks secara cermat

dan menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. Menurut Nurhadi (2016), keterampilan membaca pemahaman memerlukan latihan yang berkelanjutan dan strategi pembelajaran yang mampu memotivasi siswa. Dalam hal ini, Kahoot dapat berfungsi sebagai media latihan yang efektif dan menarik.

Pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga berpotensi memantik diskusi dan refleksi pembelajaran. Setelah pelaksanaan kuis Kahoot, guru dapat mengajak siswa untuk mendiskusikan jawaban yang benar dan salah, serta mengaitkannya dengan materi yang telah dipelajari. Kegiatan diskusi dan refleksi ini penting untuk memperdalam pemahaman siswa dan memastikan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya berorientasi pada permainan semata. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2015) yang menekankan pentingnya interaksi dan refleksi dalam pembelajaran yang bermakna.

★ Dengan pendekatan gamifikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Elemen-elemen permainan yang terdapat dalam Kahoot, seperti sistem poin, peringkat, dan batas waktu, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Wang dan Lieberoth (2016) menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa karena menghadirkan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan.

Namun demikian, pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah potensi penggunaan Kahoot yang hanya berfokus pada aspek kompetisi dan kecepatan, sehingga kurang memberikan ruang bagi pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, guru perlu merancang soal dan strategi pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep, bukan sekadar kecepatan menjawab.

Selain itu, kesiapan guru dalam mengintegrasikan Kahoot ke dalam pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan. Guru perlu memiliki kompetensi pedagogis dan digital agar dapat memanfaatkan Kahoot secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Mishra dan Koehler (2006) menekankan pentingnya integrasi antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten (TPACK) dalam pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dikaji secara mendalam untuk memahami bagaimana media tersebut digunakan dalam praktik pembelajaran, bagaimana respons dan keterlibatan siswa, serta bagaimana peran guru dalam mengintegrasikan Kahoot secara pedagogis. Kajian mendalam ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan Kahoot benar-benar memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini dibangun atas dasar permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP),

khususnya terkait rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih cenderung berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media pembelajaran inovatif berpotensi menurunkan motivasi serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan karakteristik siswa SMP yang akrab dengan penggunaan gawai, media pembelajaran digital dipandang sebagai alternatif solusi yang relevan. Salah satu media pembelajaran digital yang banyak digunakan adalah Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis kuis daring yang mengintegrasikan prinsip gamifikasi ke dalam proses pembelajaran.

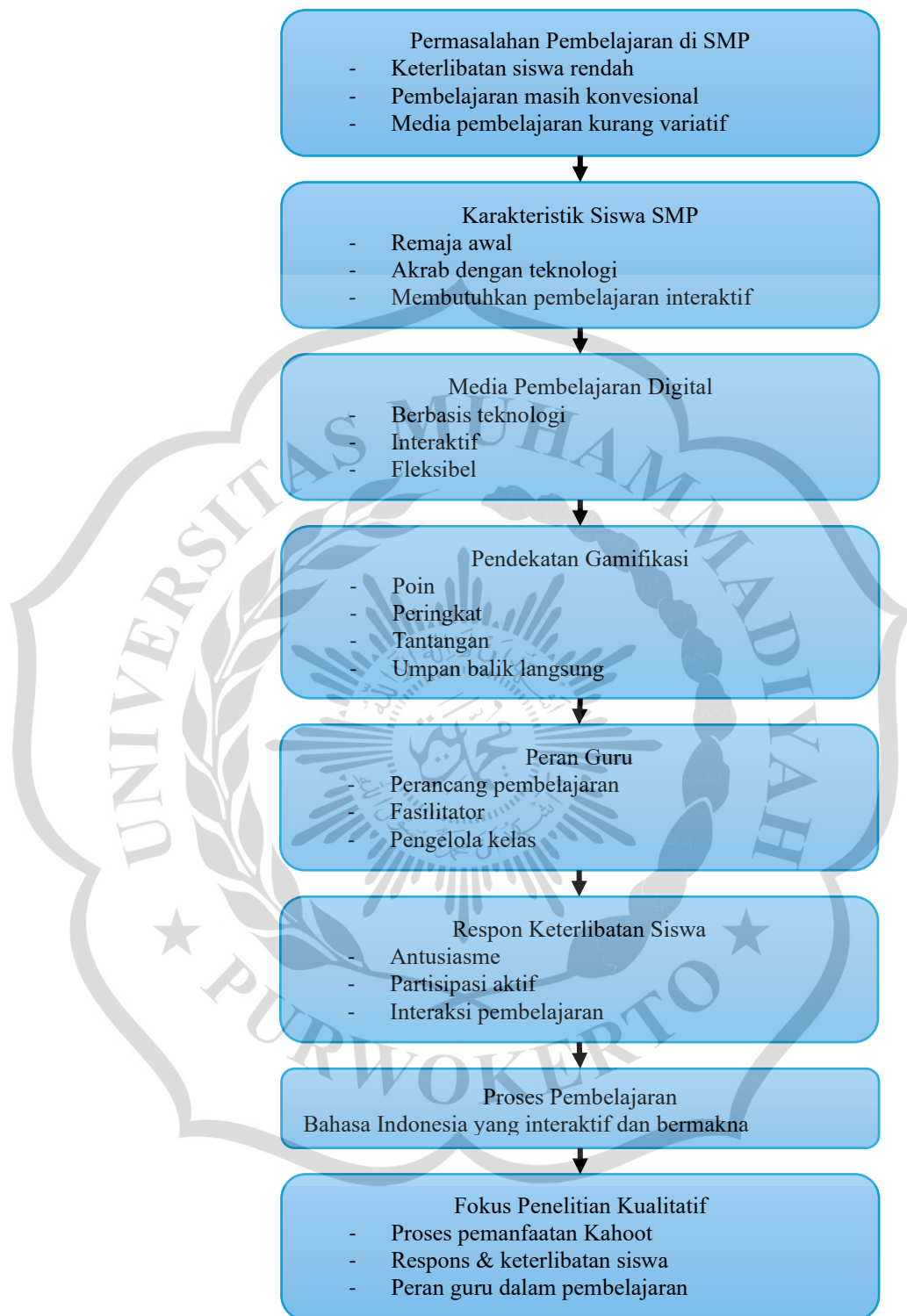
Pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada asumsi bahwa pendekatan gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Elemen-elemen gamifikasi dalam Kahoot, seperti poin, peringkat, batas waktu, dan umpan balik langsung, diyakini dapat mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran, baik pada tahap apersepsi, penguatan materi, maupun refleksi pembelajaran.

Namun demikian, keberhasilan pemanfaatan Kahoot tidak hanya ditentukan oleh media itu sendiri, tetapi juga sangat bergantung pada peran guru. Guru berperan sebagai perancang pembelajaran yang menentukan tujuan, materi, dan strategi penggunaan Kahoot agar selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator yang

membimbing siswa, mengelola kelas, serta memberikan umpan balik dan refleksi pembelajaran.

Dalam kerangka berpikir penelitian ini, pemanfaatan Kahoot dipandang sebagai suatu proses yang melibatkan interaksi antara media pembelajaran digital (Kahoot), pendekatan gamifikasi, peran guru, dan respons serta keterlibatan siswa. Interaksi antarfaktor tersebut membentuk dinamika pembelajaran yang memengaruhi kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini berfokus pada upaya memahami secara mendalam bagaimana Kahoot dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, bagaimana respons dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, serta bagaimana peran guru dalam mengintegrasikan Kahoot secara pedagogis. Kerangka berpikir ini menjadi dasar dalam penentuan fokus penelitian, pengumpulan data, dan analisis data penelitian.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan kerangka berpikir tersebut, penelitian ini difokuskan pada pemahaman mendalam mengenai pemanfaatan Kahoot dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia, respons dan keterlibatan siswa, serta peran guru dalam mengintegrasikan Kahoot secara pedagogis melalui pendekatan penelitian kualitatif.

