

Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada *Narrative Text* di SMAN 2 Paloh

Dewi Ferawati¹, Nurlisa², Miranti³
^{1,2,3} Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Histori Naskah

Diserahkan:
April 7, 2026

Direvisi:
June 27, 2026

Diterima:
July 21, 2026

Keywords

: Kahoot Media; Narrative Text, English learning

ABSTRACT

Students of SMAN 2 Paloh must understand the contents of narrative texts in learning English. Kahoot! Game, a popular online learning medium, is introduced to students. This game is given at the beginning and until the end of the lesson. The topic given is the material about "The Story of Bujang Beji and Bukit Kelam." The purpose of this study is to describe and analyze the result of learning English on narrative text material by applying Kahoot media. In addition, it is also to describe and analyze the improvement in learning outcomes for English narrative text material using Kahoot media. The type of research is classroom action research. The results obtained are that after the Kahoot media was applied in narrative text learning, students were able to understand the material well so that it could improve student activity and learning outcome. This can be seen from the learning outcomes, in the first cycle student learning outcomes reached 64 % with a good category. While in the second cycle it reached 100 % with a very good category of 9 students and good 16 students. In the second cycle, student learning outcome increased to 36%.

ABSTRAK

Siswa SMAN 2 Paloh harus memahami isi teks naratif pembelajaran bahasa Inggris. Kahoot! Game, media pembelajaran online yang populer, diperkenalkan kepada siswa. Game ini diberikan di awal dan sampai akhir pembelajaran. Topik yang diberikan adalah materi tentang The Story of Bujang Beji and Bukit Kelam". Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis hasil belajar bahasa Inggris materi *narrative text* dengan menerapkan media Kahoot. Selain itu juga untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar bahasa Inggris materi *narrative text* menggunakan media Kahoot. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Hasil yang diperoleh bahwa setelah diterapkan media Kahoot dalam pembelajaran *narrative text*, siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar, pada siklus pertama hasil belajar siswa mencapai 64 % dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus kedua mencapai 100 % dengan kategori sangat baik berjumlah 9 siswa dan baik 16 siswa. Pada siklus kedua, hasil belajar siswa meningkat menjadi 36 %.

Kata Kunci

: Media Kahoot; Teks Naratif, Pembelajaran Bahasa Inggris

Corresponding Author

: Dewi Ferawati, e-mail: ferawatidewi4@gmail.com

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi berbahasa peserta didik secara komprehensif. Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah menengah tidak hanya diarahkan agar peserta didik menguasai unsur kebahasaan, tetapi juga mampu memahami, menafsirkan, dan mengonstruksi makna berbagai jenis teks sesuai konteks penggunaannya (Saepudin, 2014). Pada materi *narrative text*, proses pembelajaran idealnya mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi struktur teks, memahami alur cerita, menemukan gagasan utama, serta menginterpretasikan pesan yang terkandung di dalamnya melalui pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Luthfiyati et al., 2026). Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dituntut memilih strategi dan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sehingga aktivitas belajar dan kemampuan memahami bacaan dapat berkembang secara optimal (Fitrianti & Hidayati, 2025). Efektivitas pembelajaran *narrative text* tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih pendekatan dan media pembelajaran yang mampu mengoptimalkan partisipasi serta pemahaman peserta didik.

Namun, pembelajaran *narrative text* di SMAN 2 Paloh masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya kualitas proses maupun hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, pembelajaran masih didominasi metode konvensional melalui kegiatan membaca teks dan mengidentifikasi ide pokok tanpa didukung media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami struktur dan isi *narrative text*, kurang termotivasi mengikuti pembelajaran, serta cenderung pasif selama proses belajar berlangsung. Permasalahan ini menjadi semakin penting mengingat SMAN 2 Paloh berada di kawasan perbatasan Indonesia–Malaysia yang menuntut peserta didik memiliki kompetensi bahasa Inggris yang memadai sebagai bekal menghadapi interaksi dalam lingkungan yang semakin terbuka. Dengan demikian, tantangan pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan peningkatan hasil belajar, tetapi juga menyangkut kebutuhan menghadirkan media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan mempermudah pemahaman terhadap teks naratif. Berangkat dari persoalan tersebut, penelitian ini mengkaji penggunaan media Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi *narrative text* di SMAN 2 Paloh.

Tidak bisa menganggap remeh dengan permasalahan ini, mengingat urgennya bahasa Inggris terutama persiapannya siswa menghadapi perkuliahan di era global dan dunianya kerja (Harahap dan Langkuti, 2020). Permasalahan ini sangat *urgent* untuk diselesaikan. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam model pembelajaran, dengan tujuan untuk menyiapkan siswa lebih optimal di masa hadapan. Memanfaatkan teknologi saat ini di dunia pendidikan sudah sangat tren. Perkembangan teknologi yang begitu cepat saat ini telah berimplikasi pada perubahan teori pembelajaran yaitu teori *connectivism*. Konektivisme merupakan salah satu teori pembelajaran yang diintegrasikan berdasarkan prinsip teori *chaos*, jejaring, kompleksitas, dan *self-organizing* (Kontesa & Fauziati, 2022). *Approach* ini sangat bermanfaat terutama pada pembelajaran. Lewat elektronik semisal komputer, handphone, dan lain sebagainya, akan mempermudah untuk mengakses materi pelajaran di manapun berada (Hanafiah dkk, 2023).

Revolusi industri 4.0 sangat dirasakan pengaruhnya terutama pada bidang teknologi, sehingga sangat memberikan kontribusinya pada berkembangnya sains. Semisal pada pembelajaran yang memanfaatkan beragam media yang *up to date*, sehingga pembelajarannya lebih asyik dan menggembirakan. Menurut Putrawangsa dan Hasanah (2018), Ada tiga sebab teknologi digital terintegrasi pada pembelajaran yakni: desainnya rancangan teknologi, perannya pendidik dalam menerapkannya, dan konteksnya pada pendidikan ketika teknologi diaplikasikan.

Teknologi pada pembelajaran seperti menggunakan media pada pembelajaran tersebut. Media bisa memberi semangat dalam belajar sehingga materi mudah untuk disampaikan. Dengan begitu, perlunya berubah dari model konvensional ke media berlandas teknologi (Titiana, 2019).

Dari berbagai media yang ada, yang sangat diperhatikan adalah kahoot. Kahoot yakni sebuah website yang dapat memberikan nuansa *game* yang menggembirakan serta menunjang pembelajaran di kelas. Kahoot sebagai media pembelajaran digunakan dengan bantuan komputer ataupun laptop dan proyektor, serta membutuhkan internet karena dioperasikan ketika *online*. Ini diakses melalui www.kahoot.com (Sagala dkk, 2021). Kahoot memiliki tampilan menarik dan bervariasi, fitur-fiturnya lengkap dan eksploratif, siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung hasil evaluasi. Selain itu juga guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat, guru dapat memilih konten soal yang ingin disajikan, sehingga linier dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai, dan yang pasti Kahoot dapat dimainkan dari *smartphone* sehingga lebih praktis.

Banyak sekali *literature review* mengkaji tentang penggunaan Kahoot, hasil yang didapat bahwa, Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa yang pernah dilakukan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walid (2019). Kahoot juga bisa meningkatkan motivasi belajar siswa seperti *research* Mujiono dan Alfi Rahman (Mujiono dan Rahman, 2023) Aplikasi Kahoot mampu meningkatkan penguasaan bahasa Inggris siswa seperti penelitian Irma Rasita Gloria Barus dan Tatit Soedewo (2018).

Meskipun beberapa peneliti yang mana penelitiannya menggunakan media Kahoot, namun belum ada yang mengkaji tentang pembelajaran bahasa Inggris terutama *narrative text*. Dalam Oxford Advanced Learner's Dictionary "Narrative is a description of events, especially in a novel or story, the act or process of feeling a story" (Hornby, 1995). Dalam hal ini, peneliti menyasar *narrative text* karena di SMAN 2 Paloh, pada mata pelajaran bahasa Inggris lanjutan guru mengajarkan *narrative text*. Dengan alasan, pada pelajaran bahasa Inggris wajib guru lebih menekankan pada aspek *speaking*. Selain itu, membaca dapat memperluas pengetahuan dan wawasan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris, pada saat mengajarkan *narrative text*, guru merasa kesulitan dalam penggunaan metode yang tepat. Akhirnya guru hanya menerapkan metode tradisional dengan menyuruh siswa membaca, kemudian mencari ide pokok dan cerita dari wacana tersebut. Dalam hal ini, siswa merasa bosan, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan untuk menentukan ide pokok dan maksud dari wacana tersebut, dan mereka kesulitan untuk memahami isi teks dari wacana tersebut. Sehingga pembelajaran tidak menarik, merasa bosan, dan menjadikan siswa tidak serius dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Berdasarkan problem di atas, peneliti menawarkan sebuah media agar proses pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik, siswa dengan mudah memahami isi teks dari wacana yang dipelajari dan juga siswa termotivasi untuk mempelajari bahasa Inggris. Media tersebut adalah Kahoot. Bagi guru bahasa Inggris, Kahoot adalah sesuatu yang belum diketahui. Jadi dalam hal ini, Kahoot adalah sesuatu yang baru bagi guru. Oleh karena itu, selain siswa, guru pun ikut menyaksikan bagaimana menerapkan media Kahoot pada pembelajaran bahasa Inggris. Hasil yang diperoleh setelah siswa mempraktikkan langsung pembelajaran *narrative text* menggunakan media Kahoot adalah siswa memahami isi dari wacana yang diberikan, siswa juga sangat termotivasi untuk belajar, dan pembelajaran pun semakin menarik. Ini dibuktikan dengan antusiasnya siswa mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, mulai dari siklus pertama dan lanjut pada siklus kedua. Hal ini juga dibuktikan dengan meningkatnya nilai bahasa Inggris siswa khususnya kelas XII B.

Alasan peneliti memilih SMAN 2 Temajuk adalah karena Temajuk berbatasan langsung dengan Negara Malaysia khususnya Telok Melano. Karena berbatasan langsung dengan Malaysia, masyarakat perbatasan harus mampu berbahasa Inggris, karena bahasa utama Negara Malaysia adalah bahasa Inggris. Selain itu peneliti memilih kelas XII B, karena siswa kelas XII B sangat sulit untuk memahami teks cerita pada pembelajaran bahasa Inggris lanjutan. Dengan begitu,

tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis hasil belajar bahasa Inggris materi *narrative text* dengan menerapkan media Kahoot. Selain itu juga untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar bahasa Inggris materi *narrative text* dengan penerapan media Kahoot. Dari tujuan di atas, penelitian ini berfokus pada bagaimana hasil belajar bahasa Inggris materi *narrative text* dengan menerapkan media Kahoot kelas XII B SMAN 2 Temajuk? Apakah ada peningkatan hasil belajar bahasa Inggris materi *narrative text* dengan penerapan media Kahoot kelas XII B SMAN 2 Temajuk?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Dikatakan PTK karena, memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Paloh tepatnya di Desa Temajuk, yaitu desa yang berbatasan langsung dengan Negara tetangga yaitu Malaysia tepatnya dengan Telok Melano. Adapun yang menjadi sumber datanya adalah peserta didik kelas XII B berjumlah 25 siswa, guru bahasa Inggris dan dokumen sebagai pendukung. Pelaksanaan siklus pertama dimulai tanggal 17 September 2024 dan pelaksanaan siklus kedua pada tanggal 1 Oktober 2024. Desain penelitian ini menggunakan teori Kemmis dan Mc. Taggart dalam Iskandar (2015). Pelaksanaan penelitian ada empat langkah yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan atau observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan datanya adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan mencari Nilai rata-rata dan ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul “Implementasi Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa SMAN 2 Temajuk di Perbatasan Indonesia-Malaysia”, memiliki dua rumusan masalah: 1. Bagaimana hasil belajar bahasa Inggris materi *narrative text* dengan menerapkan media Kahoot kelas XII B SMAN 2 Temajuk? 2. Apakah ada peningkatan hasil belajar bahasa Inggris materi *narrative text* dengan penerapan media Kahoot kelas XII B SMAN 2 Temajuk? Penelitian ini fokus pada keterampilan membaca siswa pada materi *narrative text*.

A. Deskripsi Pra Penelitian

Proses Pra penelitian bertujuan untuk memahami kondisi pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *narrative text* di kelas XII B SMAN 2 Paloh yang berjumlah 25 siswa sebelum menggunakan media Kahoot. Dalam proses ini peneliti menemukan beberapa identifikasi masalah di antaranya yaitu banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur *narrative text*. Peneliti juga menemukan bahwa siswa kurang dalam kosa kata dan struktur kalimat. Ditemukan juga aktivitas guru dalam pembelajaran cenderung belum memberikan ruang bagi siswa. Metode ceramah atau diskusi tidak cukup menarik perhatian siswa, terutama ketika topik yang disampaikan tidak dibarengi dengan media yang mendukung pembelajaran.

B. Deskripsi Siklus Pertama

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 17 September 2024. Adapun hal-hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan siklus pertama

Mengenalkan media Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif kepada kolaborator. Alat bantu observasi yang disusun berpedoman pada indikator penguasaan *narrative text*, khususnya dalam memperkenalkan memahami bacaan dan struktur *narrative text*. Pembelajaran *narrative text* menggunakan media Kahoot dianggap efektif jika setidaknya 75-80% dari siswa yang hadir memahami bacaan dan mampu memahami struktur *narrative text* dengan bantuan visual interaktif yang ada di Kahoot.

2. Tahap pelaksanaan tindakan siklus pertama

Peneliti menyiapkan materi yang akan disampaikan menggunakan media Kahoot berupa penjelasan *narrative text* menggunakan alat bantu proyektor. Siswa diberikan waktu untuk membaca dan memahami teks tersebut kemudian diberikan lima belas (15) pertanyaan untuk menekankan pemahaman siswa pada alur cerita dan struktur *narrative text*. Setelah siswa memahami teks bacaan dan struktur *narrative text*, kemudian diberikan *post test* untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan. *Post test* berupa pilihan ganda yang disajikan menggunakan media Kahoot di 40 menit terakhir. Hasil dari *post test* di siklus pertama dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1 Nilai Rata-rata *Post Test* Siklus Pertama

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	51-60	3	12%
2	61-70	6	24%
3	71-80	12	48%
4	81-90	4	16%
5	91-100	0	0
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang memperoleh nilai 51-60 sebanyak 3 orang dengan persentase (12%), nilai 61-70 sebanyak 6 orang siswa dengan persentase (24%), mendapatkan nilai 71-80 sebanyak 12 orang siswa dengan persentase (48%), yang memperoleh nilai 81-90 sebanyak 4 orang siswa dengan persentase (16%), dan yang memperoleh nilai 91-100 sebanyak 0 orang siswa dengan persentase (0%).

Setelah data-data siklus pertama dianalisis, perolehan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa sudah mulai memahami materi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Perolehan pada siklus ini belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 81,25%, jadi perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya untuk melihat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang lebih maksimal dengan penerapan media Kahoot.

3. Tahap observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pada tahapan observasi siklus pertama yang dilaksanakan pada saat kegiatan proses belajar mengajar sedang berlangsung ini dapat diketahui aktivitas pada saat memulai pembelajaran. Tahap ini untuk mengetahui keaktifan siswa dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar melalui *post test* di siklus pertama. Dengan mengamati perilaku dan sikap siswa saat mengikuti pelajaran.

Aspek aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

- Memperhatikan guru.
- Bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat.
- Menghargai pendapat orang lain, mendengarkan orang lain.
- Mencatat penjelasan guru.
- Keaktifan dalam menjawab soal.
- Menanggapi, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan sendiri.
- Menaruh minat, gembira, bersemangat, bergairah, berani dan mau bekerja sesuai aturan.
- Saling membentuk dalam menyelesaikan masalah.

Dari pengamatan siklus pertama, observer mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dilihat dari 25 siswa, ada 4 siswa yang memperoleh skor 23, 8 siswa memperoleh skor 24, 7 siswa yang memperoleh skor 25, dan 6 siswa yang mendapatkan skor 26 yang artinya tingkat aktivitas siswa baik. Sesuai dengan pedoman di atas siswa yang memperoleh skor 27-32 sangat baik, skor 21-26 baik, skor 15-20 cukup dan 9-14 tidak baik. Se jauh ini rata-

rata siswa memperoleh tingkat keaktifan dengan predikat baik itu artinya mereka aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan aspek aktivitas siswa. Tetapi masih belum ada yang mencapai tingkat keaktifan dengan predikat sangat baik.

4. Refleksi Siklus Pertama

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan implementasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi *narrative text* menunjukkan bahwa, aktivitas siswa mengalami peningkatan. Dilihat dari hasil observasi, 25 orang siswa dengan kategori “tingkat keaktifan baik” artinya siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Namun dalam hal ini belum ada yang mencapai kategori “sangat baik”. Sedangkan untuk hasil *post test* menunjukkan hanya 16 orang siswa atau 64% yang mendapatkan nilai tuntas sesuai nilai standar KKM. Sehingga untuk meningkatkan hasil aktivitas siswa dan hasil *post test* maka peneliti akan melakukan tindakan di siklus kedua.

Setelah data siklus pertama dianalisis, ditemukan masalah yang dihadapi pada siklus pertama yakni masih ada siswa yang kurang paham dengan media Kahoot walau sudah dijelaskan sehingga waktu yang digunakan untuk bermain Kahoot membutuhkan waktu lebih dari yang direncanakan. Sebagian siswa kesulitan mengakses aplikasi Kahoot karena kendala teknis seperti koneksi internet.

C. Deskripsi Siklus Kedua

Untuk lebih meningkatkan aktivitas serta hasil belajar yang telah dicapai pada siklus pertama, pada siklus kedua ini peneliti lebih mempersiapkan diri dalam penggunaan Kahoot. Tahapan pelaksanaan pada siklus kedua sama dengan tahapan siklus pertama yaitu peneliti dan kolaborator mengikuti empat tahapan sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

Pada siklus kedua, peneliti menjelaskan materi dengan menampilkan gambar pada media Kahoot. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan dan membangkitkan keaktifan siswa untuk berani berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menyiapkan soal tes pilihan ganda menggunakan media Kahoot dan mempersiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa.

2. Tahap pelaksanaan tindakan (*action*)

Selama 20 menit, siswa diberi pengantar singkat tentang materi yang akan dipelajari yakni struktur *narrative text* dan pemahamannya dalam konteks bacaan yang dikemas dalam media Kahoot. Peneliti juga menjelaskan panduan teknis secara singkat penggunaan media Kahoot bagi siswa yang masih kesulitan. Selanjutnya dilakukan *post test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa menggunakan media Kahoot. Soal *post test* yang diberikan di siklus pertama dan kedua sama dengan bentuk soal *objective test multiple choice*.

Tahap tindakan pada siklus kedua ini menghasilkan data *post test* yang bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Nilai Rata-rata *Post Test* Siklus Kedua

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	51-60	0	0%
2	61-70	0	0%
3	71-80	9	36%
4	81-90	7	28%
5	91-100	9	36%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel di atas, tidak ada siswa yang memperoleh nilai 51-60 dan 61-70. Adapun yang memperoleh nilai 71-80 sebanyak 9 siswa dengan persentase (36%), yang memperoleh nilai 81-90 sebanyak 7 siswa dengan persentase (28%), dan yang memperoleh nilai 91-100 sebanyak 9 siswa dengan persentase (36%). Nilai siswa tertinggi adalah 100 dan yang terendah adalah 80. Berikut merupakan data ketuntasan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 5 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus Pertama

Keterangan	Nilai rata-rata	Ketuntasan		Presentase ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
Jumlah	87,08	25	0	100%	0%

Dari data di atas, dapat dilihat siswa yang mencapai KKM sebanyak 25 siswa dengan persentase 100%. Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara siklus pertama dan siklus kedua terjadi peningkatan. Pada saat siklus pertama jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 16 orang siswa dengan persentase 64% dengan rata-rata 75,44. Sedangkan pada siklus kedua jumlah siswa yang tuntas menjadi 25 siswa dengan persentase 100% dengan nilai rata-rata 87,08.

3. Observasi siklus kedua

Sama seperti pada siklus pertama, pada siklus ini pengamatan proses belajar mengajar juga dilakukan oleh observer. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, aktivitas belajar siswa terlihat lebih meningkat. Siswa lebih memperhatikan pembelajaran yang ditandai dengan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan terlihat antusias terhadap tes yang disajikan dengan menggunakan media Kahoot. Media Kahoot sangat menarik, menjadikan pembelajaran lebih mudah dipahami.

Berdasarkan pengamatan siklus kedua, observer mengamati tindakan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dilihat dari keseluruhan siswa, sebanyak 25 orang, ada 10 siswa yang memperoleh skor 25 dan 6 orang siswa yang memperoleh skor 26, itu artinya tingkat aktivitas siswa baik. Terdapat 7 siswa yang memperoleh skor 27 dan 2 siswa yang mencapai skor 29, ini menyatakan tingkat aktivitas siswa sangat baik.

4. Refleksi

Tindakan siklus kedua dalam menerapkan media Kahoot pada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya materi *narrative text* menunjukkan peningkatan nilai dan dikategorikan sebagai pencapai yang sangat baik. Semua siswa sebanyak 25 orang sudah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan ini menggambarkan pemahaman siswa dalam struktur *narrative text* dan pemahaman isi bacaan teks. Selain itu, aktivitas siswa selama pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Pada observasi siklus kedua menunjukkan adanya 16 siswa dengan keaktifan kategori baik dan 9 orang siswa meningkat menjadi kategori sangat baik.

Siklus kedua dapat dianggap berhasil memenuhi tujuan penelitian ini, dilihat dari segi peningkatan hasil belajar maupun aktivitas siswa. Semua indikator keberhasilan, seperti peningkatan nilai *post test* dan aktivitas siswa telah tercapai dengan baik. Dengan demikian, siklus kedua dianggap cukup tanpa perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis data pada siklus pertama dan siklus kedua disajikan sebagai berikut.

1. Hasil Belajar Siswa Siklus pertama dan Siklus kedua

Diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dan rata-rata persentase hasil *post test* menggunakan media Kahoot baik siklus pertama maupun siklus kedua, diketahui bahwa hasil belajar siswa di siklus pertama dan kedua mengalami peningkatan. Pada siklus pertama, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 75 dinyatakan tuntas dengan hasil belajar mencapai 64% dan pada siklus kedua mencapai 100%. Berdasarkan paparan di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus pertama ketuntasan belajar sebesar 64% menjadi 100% pada siklus kedua. Dengan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 36%, sehingga dapat diketahui ketuntasan belajar secara individu dan ketuntasan secara klasikal telah mencapai 100% dari ketuntasan seluruh siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 .

Berdasarkan indikator ketercapaian yang telah ditetapkan di mana nilai ketuntasan minimal adalah ≥ 75 . Maka dengan mengacu pada *post test* di siklus kedua, maka penelitian ini dianggap tuntas pada siklus kedua dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar bukan terjadi karena kebetulan ataupun keberuntungan semata, tetapi keberhasilan belajar mengajar adalah hasil inovasi dan kecakapan dalam menggunakan metode dan media pembelajaran. Salah satu media yang digunakan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *narrative text* adalah media Kahoot.

2. Hasil Aktivitas Belajar Siswa dengan Media Kahoot Siklus pertama dan Siklus kedua

Dari hasil observasi dan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa menggunakan media Kahoot pada siklus pertama dan siklus kedua dapat diketahui adanya peningkatan pada aktivitas belajar siswa, di mana saat observasi keaktifan siswa pada siklus pertama dan siklus kedua terjadi peningkatan pada siklus pertama hanya mencapai 100% berpredikat baik, sedangkan pada siklus kedua terdapat dua kategori yaitu 64% berpredikat baik dan 34% meningkat menjadi kategori sangat baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis Kahoot, siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XII B SMAN 2 Paloh dalam pembelajaran bahasa Inggris tentang *narrative text*.

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media Kahoot untuk memahami teks naratif pada wacana berbahasa Inggris. Hal ini dikarenakan pembelajaran *narrative text* sangat menyenangkan dan siswa merasa tertantang dengan adanya *game*. Dari penyampaian materi sampai ke permainan, siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama pengajaran *narrative text*, sangat membantu siswa dalam memahami isi dari teks tersebut. Sehingga dianjurkan kepada guru maupun peneliti berikutnya untuk menggunakan media Kahoot dalam mengajarkan *narrative text* dengan cara mendesain materi sekreatif mungkin agar siswa memahami cerita yang diberikan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kahoot pada pembelajaran bahasa Inggris materi *narrative text* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XII B SMAN 2 Paloh. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya ketuntasan hasil belajar dari 64% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, disertai peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami struktur dan isi *narrative text* secara lebih efektif. Oleh karena itu, media Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, khususnya pada materi yang menuntut kemampuan memahami teks.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barus, Irma RasitaGloria & Tatie Soedewo. (2018). Penggunaan Media Kahoot! dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. Paper dipresentasikan pada Seminar Nasional, *Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Etha Salaza Titiana. 2019. "Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Era 4.0," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2.
- Fitrianti, F., & Hidayati, N. (2025). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN BELAJAR SISWA DI KELAS. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64–73. <https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Gevisioner, Rindukasih Bangun, dan Karyanti, "Strategi Pembangunan Berbasis Masyarakat di Kecamatan Pebatasan Negara di Provinsi Riau.

- Hadi, Dholiful dkk. (2023). "Meningkatkan Religiusitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Inggris", *Attractive: Innovative Education Journal* 5, no 2.
- Hanafiah, N. A., Hanafiah, S. Mokodenseho, R. A. Pawestri, K. Dewi, A. Zahrudin, & H. Palayukan. (2023). Collage Media to Develop Fine MotorSkills in Early Childhood. *Bulletin of Early Childhood* 2 (1).
- Harahap, Y. M. & L.A Rangkuti. (2020). Penguasaan Modal Auxiliary Melalui Aplikasi Kahoot. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra* 5 (2).
- Hornby, A.S. (1995). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. London: University Press.
- Iskandar. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Gaung Persada Press.
- Jaya, Farida. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*, (Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
- Kontesa, D. A. & Fauziati, E. (2022). Teori Connectivism dan Iplikasinya Terhadap Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha* 9 (2).
- Luthfi, Irwan Zaky Farid dan Atri Walidi. (2019). Efektivitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8 (1).
- Luthfiyati, D., Fatmawaty, R., & Faridah, F. (2026). *LITERATUR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (ELT) TEORI, PENDEKATAN, DAN PRAKTIK PEDAGOGIS*. PT Media Penerbit Indonesia.
- M.R., Sumiharsono dan Hasbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta Timur: CV Pustaka Abadi.
- Miles, Matthew B. & A. (1994). Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publication.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, Yoga Mar. (2018). "Implementation of Kahoot Aplication to Improving of Interest of Civic Education Learning", *Jounal Civics Social Studies* 2, no. 1.
- Mujiono & Alfi Rahman. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2.
- Mulyadi. (2015). *Implementasi Kebijakan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nanda, Indra dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Saepudin. (2014). *An Introduction to English Learning and Teaching Methodology*. CV. Orbittrust Corp.
- Sagala, Artha Uli, Dita Dewi Safira Hotagaol, Kesy Ariani Haloho, Nurul Aini, & Tangsong R. Pangaribuan. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Belajar Sambil Bermain dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV* 2021.
- Susilahudin, Putrawangsa & Uswatun Hasanah. (2018). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1.
- Titiana, Etha Salaza. (2019). Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.