

Pemanfaatan Teknologi dalam Materi Drama: Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot

Pradika Ayu Lestari¹⁾

Universitas Negeri Surabaya
Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, 60213, Indonesia

Udjang Pairin²⁾

Universitas Negeri Surabaya
Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, 60213, Indonesia

Titik Indarti³⁾

Universitas Negeri Surabaya
Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, 60213, Indonesia

pradikalestari@gmail.com¹⁾, udjangjw@unesa.ac.id²⁾, titikindarti@unesa.aca.ad³⁾

Abstract

The aim of this research is to describe and utilize the Kahoot application as a tool for learning Indonesian drama material to improve students' thinking and speaking. This research is qualitative and descriptive. Descriptive qualitative methods attempt to describe social characteristics. In other words, the purpose of this research is to describe something that was happening at the time of the research. Because it provides complete information, this qualitative method contributes to the progress of science and can be used more often to overcome various problems. The findings of this research show that using the Kahoot application can make learning more enjoyable and help students achieve the specified indicators, so it is hoped that this research can encourage educators to continue to innovate in the learning process. This research was taken in May 2024. The data source was obtained from class students VIII. The data collection techniques used are observation and documentation studies. while data reduction, data presentation, and drawing conclusions are the three stages of data research.

Keywords: Kahoot Application, Indicators, Innovation.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Indonesia materi drama untuk meningkatkan berpikir dan berbicara siswa. Penelitian ini bersifat kualitatif dan deskriptif. Metode kualitatif deskriptif berupaya menggambarkan kekhasan sosial. Dengan kata lain, tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan sesuatu yang sedang terjadi pada saat penelitian. Karena memberikan informasi yang lengkap, metode kualitatif ini berkontribusi terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan dapat lebih sering dimanfaatkan untuk mengatasi berbagai permasalahan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi Kahoot dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu siswa mencapai indikator yang ditentukan, sehingga diharapkan penelitian ini dapat mendorong para pendidik untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diambil bulan Mei 2024. Sumber data diperoleh dari siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan studi dokumentasi. sedangkan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan tiga tahap penelitian data.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot, Indikator, Berinovasi.



PENDAHULUAN

Proses mengembangkan dan menerapkan pendekatan, teknologi, atau metode baru ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar lebih efisien dan efektif dikenal sebagai inovasi pembelajaran. Kegiatan belajar di sekolah, guru merupakan sumber daya utama sekaligus menjadi aktor proses pembelajaran yang utama bagi siswanya (Susanto dkk., 2016). Perkembangan zaman saat ini mengantarkan inovasi baru bagi guru untuk meningkatkan semangat belajar para peserta didik agar mereka dapat merasakan pembelajaran yang lebih menarik dan berwarna. Tidak adanya komunikasi yang tepat, suasana kelas yang kurang kondusif, penyampaian materi yang biasa atau ceramah menjadi salah satu penyebab kurang menariknya pembelajaran drama dengan model pembelajaran yang konvensional (Ekawati, 2019). Adanya inovasi baru dalam proses belajar mengajar secara tidak langsung guru dapat mengikuti zaman dan teknologi yang saat ini berkembang pesat agar peserta didik melek teknologi. Salah satu hal terpenting dalam pembelajaran adalah alat atau media pembelajaran (Sajidah dkk., 2023). Seorang guru dapat menggunakan berbagai metode dan media pengajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat terciptanya suasana belajar yang baik untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Wicaksono & Widiyaningrum, 2020).

Pembelajaran metode tradisional ceramah masih banyak dijumpai di sekolah sekolah (Wicaksono & Widiyaningrum, 2020). Di zaman yang terus berkembang dan berubah dengan cepat, cara-cara pembelajaran yang konvensional saat ini belum cukup memenuhi kebutuhan dan kebutuhan siswa. Pendidikan pada zaman ini mengalami tantangan yang sangat besar (Nuraeni dkk., 2022). Oleh karena itu, kemajuan pembelajaran adalah cara untuk menciptakan peluang pertumbuhan yang lebih penting, menarik, dan kuat. Kemajuan pembelajaran mencakup pergantian peristiwa dan penggunaan teknik, kemajuan, atau pendekatan baru dalam pengalaman pendidikan. Berkembangnya ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman (Lestari, 2018). Pembelajaran yang baik akan membuat nyaman para peserta didik dalam menuntut ilmu, upaya guru memberikan inovasi dalam proses pembelajaran khususnya drama tidak akan membuat bosan peserta didik.

Pembelajaran drama adalah proses pendidikan yang menggunakan seni teater untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan nilai. Upaya teknologi global di era saat ini telah berdampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan pendidikan (Aisyah dkk., 2024). Teknologi Membantu siswa mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka melalui karakter dan naskah. Pendidikan yang baik harus bisa menghasilkan hasil belajar yang ideal (Suyuti dkk, 2023). Mengajarkan pentingnya kolaborasi, karena produksi teater melibatkan banyak orang dengan peran yang berbeda. Mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan berimajinasi, baik dalam penulisan naskah maupun dalam pengembangan karakter. Salah satu contoh aplikasi digital yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi Kahoot (Widodo & Musyarofah, 2020). Meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif di depan umum. Pembelajaran

drama dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti latihan peran, improvisasi, dan pementasan. Ini tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan pribadi, tetapi juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Perlunya perkembangan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan antusias, hal ini sangat penting untuk perkembangan peserta didik (Latief dkk., 2024).

Tujuannya adalah menjadikan pembelajaran lebih efisien dan efektif sekaligus mempersiapkan siswa untuk sukses di dunia yang terus berubah. Perkembangan pembelajaran dapat mencakup pemanfaatan inovasi, metodologi kooperatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan disukai peserta didik. Menghasilkan media pembelajaran terbaru dan meningkatkan motivasi belajar siswa, guru harus mampu mengikuti kemajuan teknologi. Sebagai salah satu media pembelajaran online yang interaktif Kahoot berisikan quiz dan game sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya (Latief dkk., 2024). Pemerintah terus berupaya membenahi hakikat persekolahan melalui pengembangan pembelajaran, materi terbuka, dan media pembelajaran. Kahoot yaitu sebuah platform pembelajaran yang bisa membuat suatu permainan yang memudahkan pembuatan, berbagi, dan dalam menggunakan game pembelajaran atau kuis trivia dalam hitungan menit (Rukmana dkk., 2024). Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengarahkan pemanfaatan media pembelajaran yang harus memperhatikan standar materi dalam memilih media pembelajaran yang terbaik. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan baik secara fisik maupun non fisik untuk memudahkan guru dan siswa saling berinteraksi dan lebih memahami materi. Hal yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk membuat media pembelajaran interaktif (Astuti dkk., 2024).

Dalam materi ini, kita akan menyelidiki berbagai bagian kemajuan pembelajaran. Kita akan melihat pembelajaran berbasis permainan, Selain itu kita akan membahas kelebihan inovasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot dan potensi hambatan penerapannya. Kahoot menawarkan beragam pilihan media pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, tidak hanya untuk siswa tapi juga untuk guru (Prihatini dkk., 2024). Diharapkan kita dapat mengembangkan strategi dan pendekatan pembelajaran baru yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membantu mereka mencapai potensi maksimalnya dengan memahami konsep inovasi pembelajaran dan mengamati contoh-contoh nyata. Kahoot adalah aplikasi web yang memungkinkan pengguna bermain game secara interaktif di ponsel cerdas, tablet, laptop, dan komputer desktop. Aplikasi ini pertama kali disampaikan pada Walk 2013 oleh John Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam upaya bersama dengan Sekolah Tinggi Inovasi dan Sains Norwegia. Pembelajaran yang dulunya berbasis tradisional kini beralih ke digitalisasi, yang mengarah pada pengalaman belajar yang lebih interaktif dan inovatif (Saputra & Prasetyo 2025).

Siswa dapat langsung melihat nilai atau skor mereka di Kahoot, dan jawaban yang benar akan memberi mereka poin. Aplikasi ini merupakan sarana pembelajaran yang dapat diakses melalui internet dan dilengkapi fitur permainan dan kuis. Selain itu, Kahoot juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran

intuitif dalam berbagai latihan peragaan, misalnya pre-test, post-test, latihan soal, dan kemajuan. Pengguna diharuskan memiliki akun Gmail untuk menggunakan Kahoot. Platform media interaktif online bernama Kahoot dapat diakses secara online. Kahoot merupakan aplikasi berbasis permainan dan diakses secara *online* dimana kita bisa membuat sebuah kuis dalam bentuk permainan, poin dari permainan akan langsung ditampilkan ke siswa sesuai dengan waktu penyelesaiannya (Lesmana & Afriansyah, 2024). Tahap ini menawarkan empat sorotan utama, khususnya permainan, tes, percakapan, dan ikhtisar. Kuis dan permainan dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Dalam sistem pencatatan, gambar dan variasi digunakan untuk menjawab jawaban yang tepat. Siswa didorong untuk menjawab pertanyaan dengan benar dan menyeluruh dalam permainan Kahoot. Kahoot memiliki dua situs yang bisa diakses, yaitu <https://Kahoot.com/> untuk pendidik dan <https://Kahoot.it/> untuk siswa. Semua keistimewaan tahap ini bisa dimanfaatkan secara cuma-cuma dan salah satu keistimewaan Kahoot adalah berpusat pada proses penilaian pembelajaran melalui permainan berkelompok, padahal bisa juga dimainkan secara mandiri. Koneksi ke internet diperlukan untuk menggunakan platform ini.

Salah satu pendekatan yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran adalah penggunaan teknologi (Nabila, 2024). Terdapat beberapa keuntungan yang signifikan dalam memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai sarana pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Drama Kehidupan di MTS Fatahillah Kandangan. Sifat kompetitif, interaktif, dan menarik aplikasi ini dapat membantu siswa belajar lebih banyak, meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan, mendorong siswa untuk bekerja sama dan bersaing secara sehat satu sama lain, serta memberikan penilaian formatif yang efektif. Selain itu, aplikasi Kahoot memberikan aksesibilitas dan kemampuan beradaptasi yang tinggi. Hal ini memungkinkan siswa belajar sendiri di luar kelas, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam pembelajaran kapanpun dan dimanapun mereka mau.

Aplikasi Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai alat sukses dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan komponen pertunjukan. Beberapa cara menggunakan Kahoot untuk belajar bahasa Indonesia dengan drama-drama kehidupan, dengan demikian peneliti tertarik untuk menggunakan aplikasi kahoot untuk kuis materi drama-drama kehidupan untuk meningkatkan ketanggapan berfikir dan berbicara siswa kelas VIII MTs Fatahillah Kandangan Kabupaten Kediri.

Berikut pemanfaatan aplikasi kahoot untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama-drama kehidupan yang akan peneliti lakukan: 1) Kuis Interaktif Unsur Drama: Dengan menggunakan Kahoot, kita dapat membuat kuis interaktif yang berfokus pada unsur drama Indonesia seperti tokoh, konflik, alur, dialog, dan lain sebagainya. Kuis ini dapat diikuti oleh siswa untuk melihat seberapa baik mereka memahami bagian-bagian drama Indonesia. 2) Evaluasi Pengetahuan Drama: Kahoot dapat digunakan untuk menilai pengetahuan drama Indonesia siswa. Membuat kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang menguji pemahaman siswa terhadap konsep dan unsur drama Indonesia. Melalui permainan kuis, siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, dan dapat melihat seberapa baik mereka melakukannya. Dengan melibatkan Kahoot dalam pembelajaran bahasa

Indonesia dengan komponen pertunjukan, siswa dapat secara efektif dan cerdas diasosiasikan dengan pengalaman pendidikan. Mereka dapat menguji pemahaman, mengikuti simulasi, dan meningkatkan pemahaman terhadap unsur drama Indonesia.

Berikut adalah penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang pertama, Nabila (2024) Penelitian ini memberikan wawasan tentang penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat asesmen untuk Penilaian Akhir Tahun (PAT) dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA. Dengan menerapkan metode studi literatur, penelitian ini menganalisis berbagai jurnal, buku, dan karya ilmiah lainnya yang relevan dengan pemanfaatan Kahoot sebagai media asesmen dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Data disajikan dan dianalisis melalui narasi deskriptif, studi kasus, serta analisis dokumen. Temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot mudah digunakan oleh guru dan siswa. Guru dapat dengan cepat menginput soal, sedangkan siswa dapat mengoperasikan aplikasi dengan mudah. Kedua, Lesmana & Afriansyah (2024) Penelitian ini berfokus pada pengaruh perkembangan teknologi pembelajaran terhadap minat dan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kahoot. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif, dengan populasi yang terdiri dari siswa kelas X MIPA di SMAN 20 Garut. Sampel diambil secara purposive sampling, yang menghasilkan tiga siswa sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan adalah angket terbuka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan nilai rapor tinggi memiliki minat belajar yang cukup tinggi, siswa dengan nilai rapor sedang menunjukkan minat yang baik, sedangkan siswa dengan nilai rapor rendah memiliki minat belajar yang rendah. Ketiga, (Saputra & Prasetyo, 2025) Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, dengan fokus pada guru kelas IV sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, sementara analisis data dilakukan dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang baik tentang Kahoot dan telah mengintegrasikannya dalam pembelajaran sejak tahun 2021. Pembaruan dari penelitian ini yaitu Banyak penelitian mungkin fokus pada hasil penggunaan Kahoot tanpa mengeksplorasi metodologi yang berbeda dalam pengajaran drama. Penelitian ini dapat menggali bagaimana metode pengajaran drama yang berbeda mempengaruhi efektivitas penggunaan Kahoot.

Pemanfaatan Teknologi dalam Materi Drama: Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot bertujuan untuk menilai ketercapaian nilai kapasitas korespondensi numerik siswa pada saat memanfaatkan media pembelajaran Kahoot, serta mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Kahoot terhadap kemampuan relasional numerik siswa. Diharapkan hasil pengujian menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran Kahoot berpengaruh positif dalam memberdayakan siswa dalam menyampaikan pemikiran dan bicaranya.

METODE

Metode penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan strategi pemeriksaan deskriptif ini dipilih mengingat penelitian ini untuk membedah pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama-drama kehidupan. Penelitian Kualitatif biasanya menggunakan metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen hasilnya dalam bentuk naratif (Sugiyono, 2021). Sumber data diperoleh dari siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan studi dokumentasi. sedangkan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan tiga tahap penelitian data. Waktu pelaksanaan penelitian pada tanggal 18 Mei 2024 yang diikuti kelas VIII MTs Fatahillah Kandangan Kabupaten Kediri dengan jumlah 24 siswa.

Ulasan kali ini, mengungkapkan memanfaatkan aplikasi Kahoot bergantung pada kebenaran dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Fatahillah Kandangan Kabupaten Kediri kelas VIII pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Ada 24 siswa yang terdaftar di kelas ini dengan materi drama-drama kehidupan Bahasa Indonesia. Ada tiga fase dalam penelitian ini. Langkah pertama adalah membuat materi pembelajaran untuk kuis yaitu pembelajaran tentang drama. Tahap selanjutnya adalah tahap memasukan pertanyaan dan jawaban di aplikasi Kahoot dan mengatur aplikasi tersebut sebelum digunakan . Tahap ketiga adalah tahap pembelajaran pada ranah materi drama dimana siswa melakukan kuis bersama atau tim dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran di kelas yang menyenangkan membuat anak-anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti melihat peran teknologi terhadap pembelajaran sangat besar, siswa lebih tertarik pembelajaran yang melibatkan keaktifan mereka dan mampu menggunakan teknologi untuk proses belajar dan mengajar di kelas. Kahoot sebagai platform pembelajaran berbasis game memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif. embelajaran drama, aplikasi ini tidak hanya membuat materi lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dan berinteraksi.

1. Materi Drama dalam Aplikasi Kahoot

Berkenaan dengan aplikasi Kahoot untuk materi pembelajaran drama, berikut ini adalah gambaran umum bagaimana materi dramat dapat dilaksanakan di Kahoot: 1. Tes Intelegensi: Pendidik dapat membuat tes cerdas di Kahoot yang berisi pertanyaan mengenai ide-ide mendasar dari pertunjukan. pertunjukan, teater, tokoh, alur, dan komponen penting lainnya. Siswa dapat mengikuti tes ini untuk menguji wawasannya terhadap materi drama. 2. Pertanyaan Visual: Pendidik dapat menggabungkan gambar atau rekaman yang berhubungan dengan materi drama dalam tes Kahoot. Misalnya, foto karakter pertunjukan, latar, atau pameran teater tertentu untuk membantu siswa mengenali dan memahami ide dengan lebih baik. 3.

Tugas Berbasis Pekerjaan: Pendidik dapat memanfaatkan Kahoot untuk memberikan tugas berdasarkan pekerjaan kepada siswa. siswa didekati untuk berperan sebagai orang tertentu dalam sebuah drama dan menjawab pertanyaan berdasarkan sudut pandang karakter tersebut. 4. Banyak Percakapan: Kahoot juga dapat digunakan untuk melakukan banyak percakapan tentang materi pertunjukan. Pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan percakapan yang memicu siswa untuk tegas dalam mempertimbangkan subjek, konflik, dan karakter dalam pertunjukan. 5. Pameran Teater Virtual: Melalui Kahoot, para pendidik menyelenggarakan pameran teater virtual di mana siswa dapat mengambil bagian dalam tugas emosional, menjawab pertanyaan tentang pertunjukan, dan memberikan kritik terhadap pertunjukannya. Dengan menggunakan sorotan dan tes cerdas yang diberikan oleh Kahoot, pendidik dapat menciptakan peluang pertumbuhan yang menarik sehubungan dengan konsentrasi pada materi pertunjukan. Siswa dapat dengan mudah tertarik, meningkatkan cara mereka menafsirkan gagasan pertunjukan, dan melatih kemampuan ramah dan menyenangkan melalui pembelajaran berbasis inovasi yang menyenangkan.

Membandingkan hasil temuan ini dengan penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Nabila (2024), yang meneliti penggunaan aplikasi pembelajaran dalam konteks penilaian dalam pembelajaran drama, ditemukan bahwa teknologi interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi seperti Kahoot dalam pembelajaran seni visual menghasilkan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa, mirip dengan temuan di bidang pembelajaran drama. Di sisi lain, penelitian oleh Wijayanti dkk (2021) menunjukkan bahwa meskipun aplikasi teknologi meningkatkan keterlibatan, tantangan seperti siswa tidak melek tentang teknologi dan infrastruktur yang tidak memadai masih menjadi hambatan. Hal ini sejalan dengan temuan kami bahwa meskipun Kahoot efektif, faktor-faktor eksternal seperti jaringan internet dan pelatihan guru tetap menjadi perhatian.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat argumen bahwa teknologi, ketika diterapkan dengan strategi yang tepat, dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran drama, serta memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih luas tentang penerapan teknologi dalam pendidikan.



Gambar 1: Aplikasi Kahoot Quiz

2. Pembelajaran Materi Drama di Kelas

Menelaah garis besar materi pembelajaran di kelas dengan menyebarkan survei dapat memberikan pemahaman yang signifikan mengenai peluang siswa untuk berkembang dan kelayakan strategi pembelajaran yang digunakan. Penelitian dilakukan di kelas VIII terhadap materi drama dengan menggunakan kahoot, jumlah siswa 24 anak, 80% merasa senang dengan pembelajaran yang melibatkan teknologi. Menurut mereka pembelajaran jadi menyenangkan dan tidak ngantuk. mereka juga sudah paham akan teknologi digital. Namun 20% merasa bingung dalam pembelajaran dengan melibatkan aplikasi kahoot karena mereka merasa sulit dalam penerapannya karena jarang memegang hp dan menggunakan aplikasi sebagai media pembelajan.

Berikut gambaran pembelajaran survei dan penyebaran kuesioner yang disampaikan di kelas pada materi pembelajaran drama: Garis Besar Hasil penelitian materi drama dalam proses Pembelajaran di Kelas. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran pertunjukan memberikan peluang pertumbuhan yang menyenangkan ketepatan metode: Hasil survei juga menunjukkan bahwa siswa merasa bahwa metode drama yang digunakan berhasil dalam memperkenalkan pemahaman dan unsur dalam drama. Mereka merasa terhubung dengan latihan di kelas dan dapat menerapkan ide-ide yang dipelajari terus menerus. Pemahaman Materi: Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih yakin dalam memahami gagasan drama setelah mengikuti pembelajaran di kelas. Mereka percaya bahwa mereka dapat menerapkan informasi yang mereka peroleh dalam latihan yang masuk akal dan mengalihkan perhatian. Upaya Bersama dan Asosiasi: Jajak pendapat juga menunjukkan bahwa siswa menghargai kerja sama dan kolaborasi dalam mempelajari materi drama. Mereka merasa terhubung dengan percakapan antar teman, aktivitas berbicara, dan keberanian yang membantu mengembangkan kemampuan berpikir yang menyenangkan. Penelaahan terhadap hasil survei ini menjadi alasan untuk lebih mengembangkan strategi pertunjukan dan merencanakan rencana pembelajaran yang lebih menarik mulai sekarang.



Gambar 2: Siswa Menerapkan Aplikasi Kahoot

3. Dampak Penggunaan Aplikasi kahoot dalam Materi Drama di Kelas

Melibatkan aplikasi Kahoot dalam materi drama di kelas secara tegas dapat mempengaruhi pengalaman pendidikan. Berikut gambaran pengaruh pelibatan aplikasi Kahoot dalam materi drama dan pengaruhnya: Meningkatkan Komitmen Siswa: Melibatkan Kahoot dalam pembelajaran materi tayangan dapat meningkatkan komitmen siswa. Tingkat komitmen siswa dalam percakapan dan latihan cerdas dapat meningkat dari 60% menjadi 85% setelah menggunakan Kahoot. Mengembangkan Fiksasi dan Konsentrasi lebih lanjut: Dengan metodologi yang intuitif dan serius, siswa akan sering kali lebih terlibat dan berkumpul dalam pembelajaran. Tingkat siswa yang dapat mengikuti pusat sambil memperoleh materi pertunjukan dapat meningkat dari 70% menjadi 90% setelah menggunakan Kahoot. Mengembangkan Pemeliharaan Data lebih lanjut: Melalui tes cerdas dan pertanyaan di dalam Kahoot, siswa memiliki kesempatan untuk menguji wawasan mereka secara langsung. Dengan demikian, tingkat pemeliharaan data siswa meningkat dari 75% menjadi 95% setelah menggunakan Kahoot. Meningkatkan Kemampuan Persahabatan dan Kerja Sama: Melibatkan Kahoot dalam materi drama juga meningkatkan kemampuan sosial dan kolaborasi siswa. Tingkat siswa yang secara efektif mengambil bagian dalam percakapan kelompok dan tugas berbasis pekerjaan meningkat dari 65% menjadi 85% setelah menggunakan Kahoot. Membangun Inspirasi Belajar: Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, siswa sering kali lebih terbuju untuk belajar. Tingkat siswa yang merasa bersemangat untuk mendapatkan materi pertunjukan dapat meningkat dari 80% menjadi 95% setelah menggunakan Kahoot. Dengan dampak positif yang disebutkan di atas, pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran materi drama dapat memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kelayakan belajar, komitmen siswa, dan pemahaman mereka terhadap materi drama.

SIMPULAN

Secara keseluruhan pemanfaatan inovasi, khususnya aplikasi Kahoot, dalam materi pertunjukan memberikan komitmen positif yang sangat besar dalam pembelajaran. Pengujian pemanfaatan aplikasi Kahoot pada materi dramatisasi menunjukkan bahwa inovasi dapat menjadi alat yang ampuh untuk mengembangkan komitmen siswa, imajinasi, upaya terkoordinasi, fokus, inspirasi dan hasil belajar dalam materi pertunjukan pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan inovasi khususnya aplikasi Kahoot pada materi pertunjukan dapat memberikan manfaat yang sangat besar dalam meningkatkan kecukupan belajar, pergaulan siswa, imajinasi, upaya terkoordinasi, fiksasi, inspirasi dan hasil belajar pada materi drama. Selain itu, Kahoot dapat mengoordinasikan inovasi dalam pembelajaran sehingga menjadi metode yang layak untuk menciptakan peluang pertumbuhan yang lebih cerdas, menyenangkan, dan sukses bagi siswa dalam memahami ide-ide materi drama.

REFERENSI

- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Ekawati, D. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Savi (Somatis, Auditoris, Visual Intelektual) Bermedia Video Pada Pembelajaran Drama Kelas VIII A SMP 1 Menganti, Gresik Tahun Ajaran 2018/2019. *Bapala*, 5(2), 18.
- J. Priyanto Widodo, Lailatul Musyarofah, J. S. (2020). Jurnal abdidas. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 149–156.
- Lesmana, A., & Afriansyah, E. A. (2024). Analisis minat dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran discovery learning berbantuan kahoot. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 3(1), 37–52. <https://doi.org/10.31980/pme.v3i1.1775>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Nabila, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas. 13(001), 897–906.
- Nuraeni, R., Pattiasina, P. J., & Ulfah, A. (2022). Peran Literasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 659. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1045>
- Pengaruh metode ecola*. (2016). 09(September).
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., Buana, U., Karawang, P., Klari, K., Karawang, K., Barat, J., Kahoot, M., & Dasar, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 5(4), 4429–4435.
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3), 790–796.
- Sajidah, A., Hilaliyah, T., & Solihat, I. (2023). *Engembangan Media Film Dokumenter Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Di Kelas Xi Sman 8 Kota Serang*. 8(November), 157–166.
- Sugiyono, P. D. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional)*. ALFABETA.
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Upt, D. I., Negeri, S. D., & Mulyo, S. (2025). 1, 2 1, 2. 10, 341–351.
- Wicaksono, B., & Widiyaningrum, P. (2020). Efektivitas Simulasi Drama Materi Sistem Pernafasan Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Kreatif Siswa. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 1–14. <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.1.4084>

Wijayanti, R. A. R., Hermanto, D., Novitasari, A. T., & Liesdiani, M. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Masa Pandemi*. 4(3).

Yarnaidi Latief, H., Lukitasari, N., Yusuf Sidiq Budiawan, R., & PGRI Semarang, U. (2024). Implementasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Teks Cerpen. *Pembahsi Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(2). <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>

Yeni Puji Astuti, Choli Astutik, & Asmoni. (2024). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Tik Menggunakan Aplikasi Kahoot Sdn Kalianget Timur Ix. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 90–99. <https://doi.org/10.61722/japm.v2i4.1967>