

**EPEKTIPITAS MEDIA KAHOOT TEHADOP HASIL BELAJAR
MAHAMEI TEKS PISAAN DELOM MATO PELAJARAN BAHASA
LAPPUNG DI KELAS IX SMP**

(Skripsi)

Uleh

**NABILA TRYA
NPM 2213046004**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EPEKTIPITAS MEDIA KAHOOT TEHADOP HASIL BELAJAR MAHAMEI TEKS PISAAN DELOM MATO PELAJARAN BAHASA LAPPUNG DI KELAS IX SMP

Uleh

Nabila Trya

Pembelajaran Bahasa Lappung di kelas IX SMP Negeri 12 Bandar Lampung pagun ngalamei bebagai kendala. Kendala ino dipengaruhei uleh pemanpaatan media pembelajaran sai lak optimal. Bedasarkan permasalahan tersebut, penelitian ijo betujuwan guwai ngetahui epektipitas penggunoan media pembelajaran Kahoot delom pembelajaran Bahasa Lappung adok materi *Pisaan* di kelas IX SMP Negeri 12 Bandar Lampung.

Penelitian ijo ngegunoken pendekatan kuantitatip jamo desain *Pre-Eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest Desigh*. Subjek penelitian ijo iyulah peserta didik kelas IX A sai bejumlah 27 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan ngelalui Pretest dan Posttest sai kak diuji paliditas jamo reliabilitas. Radew ino dianalisis ngegunoken program *SPSS versi 26.0*, alisis data ngeliputi uji prasyarat berupo uji normalitas, uji hipotesis ngegunoken *paired sampel t-test*, serta *uji N-Gain* guwai ngepandai peningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian nunjukken bahwa *Pretest-Posttest* bedistribusi normal. Hasil uji *paired sampel t-test* ngeculukken watno perbedaan sai signipikan antaro nilai *Pretest jamo Posttest*, sai ditunjukken uleh nilai signipikansi $0,001 < 0,05$. Selain ino, uji *N-Gain* nunjukken nilai rata-rata sebalak 0,6273 jamo kriteria sedang, serto persentase *N-Gain* sebesar 62,74% sai tekuruk delom kriteria cukup epektip. Bedasarkan hasil penelitian ijo, dapek disimpulken bahwo media pembelajaran Kahoot cukup epektip digunaken, ulah mampu nikatken hasil belajar peserta didik serto ngenciptaken suasana pembelajaran sai lebih interaktip jamo nyenangken.

Kata kucei: Bahasa Lappung, hasil belajar, media pembelajaran Kahoot.

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR MEMAHAMI TEKS PISAAN DALAM MATA PELAJARAN BAHASA LAMPUNG DI KELAS IX SMP

Oleh

Nabila Trya

Pembelajaran Bahasa Lampung dikelas IX SMP Negeri 12 Bandar Lampung masih mengalami berbagai kendala. Kendala tersebut dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Lampung pada materi *Pisaan* di kelas IX SMP Negeri 12 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* tipe One group pretest-posttest desigh. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX A yang berjumlah 27 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian Pretest dan Posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian dianalisis menggunakan program SPSS versi 26.0, analisis data meliputi uji prasyarat berupa uji normalitas, uji hipotesis menggunakan paired sampel t-test, serta uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pretest dan Posttest berdistribusi normal. Hasil uji paired sampel t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai Pretest dan Posttest, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Selain itu, uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,6273 dengan kriteria sedang, serta persentase N-Gain sebesar 62,74% yang termasuk dalam kriteria cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot cukup efektif digunakan, karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Bahasa Lampung, hasil belajar, media pembelajaran Kahoot.

ABSTRACT

The Effectiveness of Kahoot Media on Learning Outcomes in Understanding Teks Pisan in the Lampung Language Subject in Grade IX Junior High School

By

Nabila Trya

The teaching of Lampung language in grade IX at SMP Negeri 12 Bandar Lampung still faces various obstacles. These obstacles are influenced by the suboptimal use of learning media. Based on these issues, this study aims to determine the effectiveness of using Kahoot learning media in teaching Lampung language on the subject of Pisan in grade IX at SMP Negeri 12 Bandar Lampung.

This study uses a quantitative approach with a pre experimental design of the one-group pretest-posttest type. The subjects of this study were 27 students in class IX A. Data collection was conducted through the administration of a pretest and posttest that had been tested for validity and reliability. The data were then analyzed using the SPSS version 26.0 program. Data analysis included a prerequisite test in the form of a normality test, hypothesis testing using a paired sample t-test, and an N-Gain test to determine the increase in student learning outcomes.

The results showed that the pretest and posttest were normally distributed. The results of the paired sample t-test show a significant difference between the Pretest and Posttest scores, as indicated by a significance value of $0.001 < 0.005$. In addition, the N-Gain test shows an average value of 0.6273 in the moderate category, as well as an N-Gain percentage of 62.74%, which is classified as quite effective. These results indicate that Kahoot is capable of improving student learning outcomes. Based on these research results, it can be concluded that the Kahoot learning media is quite effective to use, as it is capable of improving student learning outcomes and creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere.

Keywords: Lampung language, learning outcomes, Kahoot learning media.

**EPEKTIPITAS MEDIA KAHOOT TEHADOP HASIL BELAJAR
MAHAMEI TEKS PISAAN DELOM MATO PELAJARAN BAHASA
LAPPUNG DI KELAS IX SMP**

Uleh

NABILA TRYA

**Skripsi
Sebagai Salah Sai Sarat Guwai Tigeh Gelar Sarjana
SARJANA PENDIDIKAN**

adok

**Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**




**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : EPEKTIPITAS MEDIA KAHOOT
TEHADOP HASIL BELAJAR MAHAMEI
TEKS PISAAN DELOM MATAO
PELAJARAN BAHASA LAPPUNG DI
KELAS IX SMP

Nama Mahapeserta didik : Nabila Trya
No. Pokok Mahapeserta didik : 2213046004
Program Studi : Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa Dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Rahmat Prayogi, M.Pd.
NIP 199108142019031010


Aditya Pratama, M.Pd.
NIP 199112172024061001

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni


Dr. Sumiarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197008318199432002

NGESAHKEN

1. **Tim Penguji**

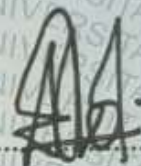
Ketua

: Rahmat Prayogi, M.Pd.



Sekretaris

: Aditya Pratama, M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Dr. Munaris, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 April 2026

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabila Trya
NPM : 2213046004
Judul Skripsi : Efektivitas Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Memahami Teks Pisaan dalam Mata Pelajaran Bahasa Lampung Di Kelas IX SMP
Program Studi : Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa Dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implimentasi saya sendiri, tanpa bantuan pihaklain, kecuali arahan pembimbing skripsi;
2. dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengolahan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan kesungguhan dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi tulisan ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 05 Maret 2026



Nabila Trya

NPM 2213046004

RIWAYAT URIK



Peneliti benamo Nabila Trya, seorang anak sai dilahirken di Asahan tepatne adok tanggal 04 April 2004 sai ngerupakan anak ketigo anjak epak besaudara, yakdo Kamelia Putri, S.Pd., Nirmalia Fitri, S.E., Nabila Trya, jamo Panbil Yaka Rahman, sai unyinne dilahirken anjak pasangan Bapak Yamin Yusuf jamo Ibu Heni.

Pendidikan sai kak peneliti tempuh sebagai berikut:

1. PAUD Raden Intan lulus pada tahun 2010
2. SD Negeri 1 Asahan lulus pada tahun 2016
3. SMP Negeri 1 Gunung Pelindung lulus pada tahun 2019
4. SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung lulus pada tahun 2022

Adok tahun 2022, penulis diterimo tedaptar mahapeserta didik program studi Pendidikan Bahasa Lampung, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Adok tahun 2025, peneliti ngelakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Karya Bakti, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

(QS. Al-Insyirah[94]:6-7)

“Keberhasilan bukan milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

(BJ Habibie)

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh untuk mengubah dunia”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Skripsi ijo penulis persembahkan sebagai ungkapan raso terimo kasih sai tulus adok pihak-pihak sai kak ngejukken doa jamo dukungan, sikam persembahkan guwai:

1. Teistimewa, karya ijo penulis persembahkan guwai Ayahanda tercinta Yamin Yusuf jamo guwai Ibunda tercinta Heni. Terimo kasih atas kasih sayang sai mak pernah bekurang, atas dua-dua sai senantiasa dipanjatkan delom setiap sujud, serto atas pengorbanan sai dijukken tanpa ngeharepken balasan. Unyin langkah sai penulis tempuh mak pernah telepas anjak bimbingan, nasihat, jamo ketulusan Ayah jamo Ibu yang senantiasa jadei sumber kekuatan. Semoga Allah SWT. senantiasa ngelimpahkan kesehatan, keberkahan rezeki, ketenangan hati, serta kebahagiaan dunia jamo akhirat adok Ayah jamo Ibu.
2. Guwai kakak-kakak Kamelia Putri jamo Nirmalia Fitri, adik Panbil Yaka Rahman, naken M. Elzhan Arka Saputra serto abang Zainal Abidin jamo abang Iwan Saputra, penulis ngucapken terimo kasih atas dukungan sai dijukken, wawai secaro langsung maupun ngelalui dua-dua, ngejadeiken pengingat bahwo penulis mak pernah belapah sayan.
3. Teakhir, penulis persembahkan karya ijo guwai direi sikam sayan, Nabila Trya. Terimo kasih kak beranei mulai jamo bertanggung jawab guwai nyelesaiken nyo sai kak dimulai. Terimo kasih atas kesabaran delom ngehadapei remek, keteguhan guwai tetep ngelakkah di tengah keraguan, serto keberanian guwai betahan hinggo titik akhir. Unyin peruses, wai luh, kelelahan, jamo perjuangan sai dilalui jadei buktei bahwo usaha sai disertai ketulusan mak pernah sia-sia. Semoga pencapaian ijo jadi pengingek guwai terus ngehargai peruses serto lakkah dak masa depan dengan yakin, keberanian, jamo ridha Allah SWT.

URAI CAMBAI

Puji syukur kehadirat Allah SWT. sai kak ngejukken segala limpahan rahmat jamo hidayah-Nya hinggo peneliti dapek nyelesaiken skripsi sai berjudul "Epektipitas penggunaan media pembelajaran Kahoot delom ngeningkatkan hasil belajar mahamei teks pisaan adok mato pelajaran bahasa lapping di kelas IX SMP". Sebagai syarat ngeraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan jamo Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa delom penelitian jamo penyusunan skripsi ijo mak pernah mungkin teselesaiken tanpa bantuan anjak bebagai pihak. Jamo kerendahan atei sai tulus peneliti ngucapken terimo kasih kepada:

1. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Munaris, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Bahasa Lampung jamo munih selaku Dosen Pembahas penulis, sai kak bersedia jamo iklas ngeluangkan waktu, ngenai ilmu jamo bimbingan, keritik, saran serta nasihat delom proses kuliah jamo penyelesaian skripsi penulis.
4. Rahmat Prayogi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 penulis, sai kak bersedia jamo iklas ngeluangkan waktu, ngejuk ilmu serta bimbingan, keritik, saran, jamo nasehat delom proses kuliah jamo penyelesaian skripsi penulis.
5. Aditya Pratama, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 penulis, sai kak bersedia jamo iklas ngeluangkan waktu, ngejuk ilmu serta bimbingan, keritik, saran, jamo nasehat delom proses kuliah jamo penyelesaian skripsi penulis.

6. Siska meirita, M.Pd., selaku Dosen Akademik penulis, sai kak busedia jamo ikhlas ngeluangkan waktu, ngejuk ilmu serta bimbingan, keritik, saran, jamo nasehat delom proses kuliah jamo penyelesaian skripsi penulis.
7. Bapak dan ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung terimo kasih kak ngedidik, ngejuk arah, jamo kritik sai ngebangun.
8. Ibu Dra. Penda Aprillia, MM., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 12 Bandar Lampung sai kak ngejukken izin guwai ngelaksanaken penelitian di sekolahan ino. Ibu Anif Adha, S.Kom. & Ema Erlinda, S.Pd., selaku waka kepeserta didikan jamo guru mata pelajaran Bahasa Lapping sai kak nulung ngelaksanaken penelitian ijo.
9. Peserta didik kelas IX.A dan IX.B SMP Negeri 12 Bandar Lampung sai kak besedia guwai bepastisipasi jamo bekerja sama delom penelitian ijo.
10. Teristimewa kedua urang tuho tercinta, Bapak Yamin Yusuf jamo Ibu Heni, sai senantiasa ngejukken doa, dukungan, serta motivasi, jamo turut ngepasilitasei peneliti sehingga skripsi ijo dapek diselesaiken dengan wawai.
11. Kakak Kamelia Putri, S.Pd., Nirmalia Fitri, S.E., adik tercinta Panbil Yaka, naken M. Elzhan Arka Saputra serta abang Zainal Abidin jamo abang Iwan Saputra, penulis ngucapken terimo kasih atas dukungan, perhatian, jamo doa sai senantiasa nguatken.
12. Guwai Nia Yulia Ningsih, Siti Nuraini, Dwi Agustiana Putri, Delvina Maulhy Azzahra Hulu (Kosan Kuning) sai telah ngehadirken arti persahabatan jamo kebersamaan, serto kak jadei bagian anjak lapahan sai penuh tantangan ijo dengan kenangan beharga sai bakal selaleu dikenang.
13. Jamo-jamo angkatan 2022 kususne 'jepret kelas A' sai selaleu nulung jamo ngejuk semangat kepada penulis delom nyelesaiken skripsi ijo. Semoga bantuan sai dijukken dengan penuh keikhlasan tesebut jadei amal ibadah di sisi Allah SWT.
14. Lat, Alak, Bibik, jamo seluruh keluarga besar di tiyuh Asahan terimo kasih atas doa jamo bantuanne.
15. Guwai sabryna Anggraini jamo Fatimmatur Rosidah (wacana) terimo kasih anjak sai awalnya Cuma sai kelompok, sampai jadi pek cerita, meho, jamo

saling menguatkan. Semoga kebersamaan gham mak berenti sappai dijo gaweh, tetop jadi 'wacana' sai selaleu wat cerita di setiap waktune.

16. Guwai Dina Afriliana, Sherlia Tamara, jamo Sulistiyanti Khalizah terimo kasih kak selalu nulung jamo selalu wat guwai penulis.
17. Unyin pihak sai kak nulung penulis delom nyelesaiken skripsi ijo wawai moril maupun materil, sai mak dapek penulis sebutken sai-sai. Terimo kasih atas segalo kebaikan semoga amal jamo kebaikan dijuk pahala sai setimpal.
18. Teakhir, Almamater tercinta Universitas Lampung.

Penulis nyadari bahwo keterbatasan pengetahuan, pengalaman, jamo inpormasi sai dimiliki nyebabkan skripsi ijo pagun ngemik sebagai kekurangan, wawai anjak segi penyajian maupun kelengkapanne. Uleh sebab ino, penulis sangat ngeharapken kritik jamo saran sai besipat ngebangun demi ngewawaiken jamo penyempurnaan karya tulis di masa mendatang. Semoga karya sederhana ijo dapek ngejukken manfaat bagei pembaca jamo pihak-pihak sai merleuken.

Bandar Lampung, 02 Maret 2026
Penulis,

Nabila Trya
NPM 2213046004

DAFTAR ISSEI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	v
LEMBAR NYETUJUWI	vi
NGESAHKEN	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
RIWAYAT URIK	ix
MOTO	x
PERSEMBAHAN	xi
URAI CAMBAI	xii
DAFTAR ISSEI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Ilmiah	5
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	6

II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Epektipitas	8
2.2 Hakikat Pembelajaran	10
2.3 Media Kahoot.....	11
2.3.1 Pengertian.....	11
2.3.2 Kelebihan jamo Kekurangan.....	14
2.4 Hasil Belajar.....	15
2.4.1 Pengertian.....	15
2.4.2 Indikator Hasil Belajar	16
2.5 Indikator Kognitip.....	17
2.6 Paktor-Paktor sai Ngepengaruhei Hasil Belajar.....	19
2.7 Bahasa Lappung	21
2.7.1 Pengertiyan Bahasa Lappung.....	21
2.7.2 Tujuwan Pembelajaran Bahasa Lappung	22
2.7.3 Materi <i>Pisaan</i>	22
2.8 Penelitiyan Relepan.....	23
2.9 Kerangka Pikir	25
2.10 Hipotesis Penelitiyan.....	27
III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Jenis jamo Desain Penelitiyan.....	28
3.2 Lukasei jamo Wattu Penelitiyan	29
3.3 Populasi jamo Sampel.....	30
3.4 Pariabel Penelitiyan.....	32
3.5 Depinisi Konseptual jamo Operasional Pariabel.....	32
3.6 Teknik Pengumpulan jamo Pengolahan Data.....	33
3.7 Instrumen Penelitiyan.....	33
3.8 Uji Paliditas jamo Reabilitas Intrumaen Penelitiyan	35
3.9 Uji Prasyarat Analisis Data	37

IV. HASIL JAMO PEMBAHASAN	41
4.1 Peropil Sekolah	41
4.2 Pelaksanaan Penelitiyan	41
4.3 Uji Prasyarat Analisis Data	42
4.3.1 Uji Paliditas	42
4.3.2 Uji Reliabilitas	43
4.3.3 Uji Normalitas	44
4.3.4 Uji Hipotesis	44
4.3.5 Uji N-Gain.....	45
4.4 Pembahasan.....	46
4.5 Keterbatasan Penelitiyan.....	49
V. KESIMPULAN JAMO SARAN.....	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran.....	52
DAPTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kerangka Pikir Penelitiyan.....	26
Tabel 2 Desain Penelitiyan One Group Pretest-Posttest	29
Tabel 3 Jumlah Populasi.....	30
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Test	34
Tabel 5 Kriteria Nilai Cohen'd	39
Tabel 6 Kreteria N-Gain Score.....	40
Tabel 7 Uji Paliditas	42
Tabel 8 Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 9 Uji Normalitas	44
Tabel 10 Uji Paired Sampel T-Test.....	45
Tabel 11 Uji N-Gain.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	59
Lampiran 2 Surat Balosan Penelitian	60
Lampiran 3 Soal Uji Paliditas dan Reliabilitas	61
Lampiran 4 Soal Pretest-Posttest	68
Lampiran 5 Tutorial Penggunoan Kahoot	77
Lampiran 6 Perlakuan ngenggunoken Kahoot	82
Lampiran 7 Rublik Penilaian	86
Lampiran 8 Kucei Jawaban	87
Lampiran 9 Sampel Pretest	88
Lampiran 10 Sampel Posttest	101
Lampiran 11 Uji Paliditas jamo Reliabilitas	112
Lampiran 12 Hasil Nilai Pretest jamo Posttest	114
Lampiran 13 Uji Normalitas	115
Lampiran 14 Uji Hipotesis	116
Lampiran 15 Uji N-Gain	117
Lampiran 16 Tabel R	118
Lampiran 17 Dokumentasi	119

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam menghasilkan peserta didik berkualitas yang dapat mengembangkan potensi diri dan mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan pesat teknologi dan ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi peserta didik. Guru merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menyediakan dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Putri, 2018). Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru. Sementara itu, peserta didik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus berusaha untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dengan berbagai cara (Zein, 2016).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Masalah media pembelajaran yang sering terjadi di Indonesia, terutama terkait keterbatasan akses dan penggunaan teknologi yang digunakan dalam proses belajar (Alfiansyah, 1970). Banyak pendidik tetap menggunakan pendekatan konvensional, seperti ceramah atau hanya menggunakan papan tulis, tanpa menggunakan media interaktif. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran yang disampaikan kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Masalah media pembelajaran munih cukup nyato di Provinsi Lampung, tekuruk mato pelajaran Bahasa Lampung. Pembelajaran bahasa daerah gegoh Bahasa Lampung temmen petting guwai melestariken budaya lokal jamo ngukuhkan identitas daerah delom sistem pendidikan Indonesia. Kidang, delom kehidupan nyato, pembelajaran Bahasa Lampung di sekolah menengah umumne ngehadapei bebagai tantangan sayan tekhusus di SMPN 12 Bandar Lampung.

Bedasarkan kondisi di lapangan, sekolah sebenarne kak radeu wat pengalaman delom ngegunakan media pembelajaran Kahoot adok mata pelajaran tetenteu, kidang penerapan media ino lak wat digunoken adok mato pelajaran Bahasa Lampung. Penggunaan Kahoot adok mato pelajaran lain nunjukken watne peningkatan hasil belajar peserta didik, ulah peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, jamo temotipasi delom ngikutei pembelajaran. Ulah sebab ino, penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif tesebut pagun ngehadapei kendala, salah saine iyulah keterbatasan penggunaan *handphone* uleh peserta didik. Kendala ijo nyebabkan pemanfaatan media pembelajaran digital lakung dapek diterapken secaro optimal jamo merata adok unyin mata pelajaran, tekuruk munih Bahasa Lampung.

Guno ngeguwai pelajaran Bahasa Lampung sai abstrak jadei konkret, diperluken sarana pembelajaran sai konkret munih. Untuk itu penggunaan media interaktif sangat penting guwai pembelajaran uleh mak gaweh bepungsei sebagai alat bantu ngajar tetapi munih ngebantu peserta didik ngmahamei pelajaran. Bedasarkan hal ino peneliti ngemanpaatken alat pembelajaran Kahoot sebagai alat guwai ngebantu pendidikan jamo pengajaran. Diharapken bahwa penggunaan media Kahoot bakal ngeningkatkan epektipitas peserta didik delom pembelajaran Bahasa Lampung jamo ngeguwai kelas mak lagei ngebusenken. Ulah sebab ino, tujuwan belajar dapek dicapai.

Kahoot adalah platporm pembelajaran berbasis *Website* yang memungkinkan pengguna membuat, bebagi, dan memainkan game edukasi yang menyenangkan dalam hitungan menit. Media Kahoot iyulah

aplikasi digital sai diguwai guño ngeguwai belajar lebih interaktip (Hermawati & Solihin, 2023). Kahoot ngenungkinan guño ngeguwai macem-macem jenis pertanyaan sai relevan jamo materi pembelajaran jamo ngenyajiken sebagai permainan sai menarik jamo kompotetip. Selain ino, ulah gappang diakses jamo wat tampilan sai menarik, media ijo ngerupakan alternatip pembelajaran sai nyenangken, beguno, jamo sesuai jamo kemajuan teknologi pendidikan sai radeu bekembang.

Kahoot dapek digunaken guwai pengayaan, latihan soal, *pretest*, jamo *posttest*. Dilem ngeguwai soal *pretest* jamo *posttest* dibutuhkan Taksonomi Bloom, pemilihan Taksonomi Bloom delom penelitian ijo didasarken adok kemappuanne delom ngeklasifikasi ranah kognitip secaro sistematis jamo testruktur. Taksonomi Bloom ijo ngejukken kerangka sai jelas delom ngukur kemappuan bepikir peserta didik, mulai anjak tikkat sai paling sederhana hinggo tikkat sai lebih kompleks. Delom konteks penelitian ijo, Taksonomi Bloom digunoken guwai ngukur hasil belajar adok ranah kognitip, khususne delom mahamei teks *Pisaan*. Ngegunoken Taksonomi Bloom, peneliti dapek nyusun instrumen sai sesuai jamo indicator kemappuan bepikir peserta didik, sehinggo hasil pengukuran jadei lebih tearah jamo relepan.

Delom penelitian ijo, pelakuan dilakeuken sai kalei gaweh adok peruses pembelajaran. Perlakuan ino dijukken seradeu peserta didik meno ngelakeuken *pretest* sai betujuwan guwai ngepandai kemappuan awal peserta didik delom mahamei materi teks *pisaan*. Seradeu perlakuan ngegunoken media Kahoot selesai dilakeuken, peserta didik kemudian lassung dijukken *posttest*. Pelaksanaan *posttest* ijo guwai ngepandai peningkatan hasil belajar peserta didik seradeu perlakuan ngegunoken media pembelajaran Kahoot delom peruses pembelajaran Bahasa Lappung.

Hasil pembelajaran peserta didik tentang mato pelajaran Bahasa Lappung sai rendah ngerupakan salah sai buktei bahwa pendekatan jamo media pembelajaran sai digunaken pagun makwak optimal. Ijo diperkuat uleh hasil penelitian di lapangan sai nunjukken bahwa peserta didik cenderung

jadei pasip, kurang antusias, jamo ngeggop pelajaran Bahasa Lappung sebagai sesuateu sai ngebosanken. Akibatno, kemampuan peserta didik delom memahamei pembelajaran Bahasa Lappung dengan benar jamo epektip pagun kurang.

Salah sai strategi guwai ngeningkatkan epektipitas proses belajar mengajar iyulah jamo menggunakan alat pembelajaran digital, seiring jamo kemajuan teknologi. Kahoot iyalah platporm pembelajaran interaktip berbasis kuis sai kak wat secaro online sai dapek digunakan. Sambil bemayin ngelaluwei media Kahoot ino, peserta didik dapek masso pengetahuan bareu, sai ngeguwai kelas jadei lebih urik, kompetitip, jamo nyenangken.

Penggunoan media pembelajaran Kahoot di pilih sebagai variabel bebas (X) dalam penelitiyan ijo ulah dianggep mampu ngejukken stimulus sai dapek ngaruhei keterlibatan peserta didik delom pruses pembelajaran. Selanjutno, hasil belajar dijadikan variabel terikat (Y) ulah hasil belajar ino ngerupakan salah sai indikator sai dapek digunoken guwai ngukur tingkat keberhasilan pruses pembelajaran. Hasil belajar nunjukken perubahan kemampuan sai dimiliki peserta didik seradeu musei kegiatan pembelajaran, wawai anjak delom aspek pengetahuan, pemahaman, jamo keterampilan.

Ulah sebab ino, peneliti ngelakukan penelitiyan tentang nyocaro media pembelajaran Kahoot bepungsi. Penelitian ijo petting dilakuken uleh Kahoot dapek ngebatteu ngatasei masalah hasil belajar sai kurang adok mato pelajaran Bahasa Lappung. Selain ino, penelitian ijo ago ngejuk saran praktis bagei gureu caro ngengunoken teknologi interaktip delom pembelajaran Bahasa Lappung . Delom penelitiyan ijo, pertanyoan *pretest-posttes* digunoken guwai ngukur keberhasilan materi pembelajaran ngegunaken Kahoot. Hal ijo ngejadeiken dasar penelitiyan guwai ngelaksanaken penelitiyan jamo judul "Epektipitas penggunaan media pembelajaran Kahoot delom ngeningkatkan hasil belajar mahamei teks pisaan adok mato pelajaran bahasa lappung di kelas IX SMP".

1.2 Identifikasi Masalah

Jamo ngetimbangken latar belakang masalah, diidentifikasi masalah berikut ditumbukkan:

1. Pendidik atau guru laki-laki pernah mengaplikasikan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Lampung.
2. Guru ingin memaksimalkan hasil belajar, peserta didik membutuhkan media yang inovatif dan kreatif.
3. Pendidik jarang menggunakan media yang inovatif terus-menerus dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Kahoot (X)
2. Hasil Belajar Peserta didik (Y)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identitas masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah: "Pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar memahami teks bacaan pada pelajaran bahasa Lampung di kelas IX SMP?"

1.5 Tujuan Penelitian

Jamo ngetimbangken definisi masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar memahami teks bacaan pada mata pelajaran Bahasa Lampung di kelas IX SMP.

1.6 Manfaat Ilmiah

Manfaat penelitian menjelaskan kegunaan penelitian. Walaupun penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, tujuan anjak penelitian ijo adalah guwai ngebanteu kontribusi tehadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususne mengenai sepiro epektip penggunaan media digital interaktif gegoh Kahoot delom pembelajaran bahasa daerah. Diharapkan temuan penelitian ijo bakal bepungsi sebagai referensi ilmiah jamo dasar bagei penelitian selanjutne sai ngebahas metode bareu guwai ngeningkatkan prestasi akademik atau ngeningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Guwai Penulis

Peneliti sebagai calon guru atau pendidik, penelitian ijo dapek ngejukken manpaat guwai ngegunaken media ajar ijo guwai peserta didik.

b) Guwai Pendidik

Penelitian ijo bakal ngebanteu guru delom milih jamo ngegunaken media pembelajaran sai lebih menarik jamo epektip guwai ngeningkatkan hasil belajar peserta didik adok mato pelajaran Bahasa Lampung.

c) Guwai Peserta Didik

Diharapkan bahwa penggunaan Kahoot akan ngeguwai belajar lebih menyenangkan, interaktif jamo ngeningkatkan minat jamo prestasi peserta didik.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ijo bepokus adok penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran jamo hasil pembelajaran peserta didik adok pelajaran muatan lokal atau Bahasa Lampung. Penelitian ijo betujuwan guwai

mentukan pepiro balak pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil pembelajaran peserta didik adok pelajaran Bahasa Lappung. Penelitian ijo bakal bekonsentrasi adok piro epektip media Kahoot guwai ngeningkatkan hasil pembelajaran peserta didik jamo ngebandingkan hasil pembelajaran tian selakkungne jamo seradeu ngegunakan media Kahoot jamo instrumen sai radeu dipalidasi. Pokus penelitian ijo iyulah pelajaran Bahasa Lappung sai diajarken di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Epektipitas

Secara etimologis kata epektipitas berasal dari istilah epektip yang bermakna menghasilkan dampak atau konsekuensi tertentu dari suatu sasaran. Dalam pemahaman umum epektipitas diartikan sebagai derajat kesuksesan suatu kegiatan yang dicapai tujuan yang direncanakan lebih dahulu (Zohriah dkk., 2017). Sebuah program atau aktivitas disebut epektip jika output yang dapat dicapai sesuai target yang ditentukan.

Epektipitas berbeda dengan efisiensi, sebab epektipitas lebih menekankan pencapaian tujuan, yaitu dengan perbandingan antara hasil yang diperoleh dengan penggunaan sumber daya. Oleh karena itu, ukuran pokok epektipitas bergantung pada seberapa jauh tujuan yang dapat diwujudkan secara maksimal. Jika kata lain, epektipitas selalu berkaitan erat dengan tolak ukur keberhasilan yang ditetapkan sejak awal (Adzhar, 2025).

Di bidang pendidikan, epektipitas mengacu pada keberhasilan proses belajar dalam meraih kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Pembelajaran yang epektip tidak hanya dinilai dari penyampaian materi oleh pendidik, melainkan lebih menekankan perubahan sikap yang meningkatkan kemampuan peserta didik. Perubahan ini dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, atau psikomotor sesuai dengan tujuan belajar. Selain itu, epektipitas pembelajaran juga bergantung pada partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar. Semakin besar keterlibatan yang dimahaminya peserta didik, semakin tinggi peluang tujuan belajar tercapai. Akibatnya epektipitas pembelajaran berfungsi sebagai indikator yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas proses pendidikan.

Epektipitas pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai elemen yang saling terhubung dalam sistem belajar. Elemen-elemen ini meliputi tujuan belajar, bahan ajar, metode, media, strategi, dan penilaian yang diterapkan. Media pembelajaran memainkan peran penting yang dapat membantu memperjelas penyampaian bahan dan meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media yang sesuai dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Lebih lanjut, media dapat mendukung berbagai gaya belajar peserta didik, sehingga bahan ajar lebih mudah dipahami. Oleh sebab itu, pemilihan dan penggunaan media belajar menjadi salah satu faktor utama yang menentukan epektipitas pembelajaran (Penelitian, 2024).

Dalam penelitian kuantitatif, epektipitas biasanya diukur dan dibandingkan hasil belajar selanjutnya dengan menggunakan intervensi yang diterapkan. Desain penelitian dengan *one group pretest-posttest* memungkinkan peneliti mengamati peningkatan skor secara objektif. Namun, perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, mula intervensi ini dapat dinyatakan efektif. Pengukuran ini umumnya menggunakan instrumen tes yang dibuat berdasarkan indikator kompetensi. Radeu ini, hasilnya dianalisis dengan teknik statistik yang dapat memperkirakan tingkat signifikansinya. Melalui pendekatan ini, epektipitas dapat dibuktikan secara empiris dan teukur.

Dalam penelitian ini, epektipitas dimaknai sebagai tingkat kesuksesan penerapan media pembelajaran Kahoot yang dapat meningkatkan hasil belajar teks PISA. Indikator epektipitas ditinjau dari peningkatan skor hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 12 Bandar Lampung yang menggunakan media ini. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Kahoot dapat membantu peserta didik memahami struktur, aturan, dan isi teks PISA yang lebih kompleks. Epektipitas dalam penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif, yang diukur melalui tes hasil belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran Kahoot dianggap efektif jika berhasil menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.2 Hakikat Pembelajaran

Secara etimologis, istilah "pembelajaran" berasal anjak kata dasar "belajar" sai wat awalan "pe-" jamo akhiran "-an". Kata "belajar" delom bahasa Indonesia bemakna beupaya ngedapekken pengetahuan atau keterampilan ngeliwatei latihan jamo pengalaman. Penambahan awalan jamo akhiran ino ngciptakan arti bareu, sai nunjukken suatu peruses, metode, atau tindakan bako ngeguwai seseorang belajar. Uleh sebab ino, pembelajaran dapek dijelaskan sebagai peruses sai secaro sengaja dirancang guwai nulung peserta didik telibat delom kegiatan belajar. Istilah ijo menyoroti watne unsur perencanaan jamo kesengajaan delom pendidikan. Akibatne, pembelajaran mak muncul secaro kebetulan, ngelainken ngelalui langkah-langkah sai sistematis jamo tearah (Hasanah dkk., 2025).

Anjak sudut pandang konseptual, pembelajaran iyulah peruses interaksi antara guru, peserta didik, jamo bahan ajar delom lingkungan belajar tetentu. Interaksi ijo betujuwan ngecapai kemappuan sai kak radeu ditentukan delom kurikulum. Pembelajaran mak hanya pokus adok penyampaian materi uleh guru, tetapi munih adok partisipasi aktip peserta didik delom ngebangun pengetahuan. Peruses ijo ngeliputi kegiatan gegoh ngamatei, ngelulih, bereksperimen, bepikir kritis, jamo ngenyampaikan hasil belajar. Ngelalui pembelajaran, peserta didik diharapkan ngalamei perubahan sikap sai betahan munnei sebagai akibat anjak pengalaman belajar (Yani, 2023). Perubahan ijo dapek bebentuk peningkatan wawasan, kemahiran, atau nilai-nilai.

Delom pandangan teoretis, pembelajaran ino tekait jamo bebagai teori belajar sai jadei dasarne. Teori behapiorisme melihat pembelajaran sebagai perubahan sikap sai tejadei ulah stimulus jamo respons sai dapek diamati. Teori kognitipisme nekanken pentingne peruses mental internal, gegoh bepikir jamo mahamei inpormasi. Di sisi barih, teori konstruktipisme ngenyatakan bahwa peserta didik secara aktip ngebangun pengetahuane ngelalui pengalaman jamo interaksi sosial. Ketigo teori ijo ngejukken pondasi guwai ngeerancang strategi pembelajaran sai episien. Dengan

ngemahami dasar teoretis ijo, gureu dapek nyesuaikan metode belajar sesuai jamo kebutuhan peserta didik.

Delom lingkup pendidikan sekolah, pembelajaran iyulah kegiatan sai dirancang secaro tesetruktur ngelalui tahap perencanaan, pelaksanaan, jamo penilaian. Guru menyusun alat batteu pembelajaran, gegoh tujuwan, bahan, metode, media, jamo alat epaluasi, supaya peruses belajar bejalan lancar. Pembelajaran sai wawai harus mampu ngenciptaken atmosper sai ngendukung, interaktif, jamo ngemotipasi peserta didik. Selain ino, pembelajaran perlu ngeperhatikan ciri-ciri jamo pebedaan indipidu peserta didik. Ulah sebab ino, esensi pembelajaran iyulah peruses sai direncanaken guwai ngebantu peserta didik ngecepai perubahan sikap secara menyeluruh, sesuai jamo tujuwan pendidikan.

2.3 Media Kahoot

2.3.1 Pengertian

Secaro umum, media didepinisikan sebagai perantaro sai ngebo inpormasi anjak sumber ke penerimo. Media pembelajaran ngerupakan bagian petting anjak pembelajaran. Media sai wawai diharopken dapek ngeningkatkan prestasi peserta didik jamo ngerubah metode pembelajaran di delom kelas. Segalo jenis inpormasei sai dimuwat atau digunoken sesuai jamo teori pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu sarana komunasi atau memberikan pembelajaran guwai peserta didik. Milih media pembelajaran sai tepat, beragam, jamo sesuwai jamo kebutuhan peserta didik dapek ngetikkatken hasil belajar tian. Media interaktif pembelajaran dapek digunoken guwai ngejurung proses belajar jamo ngejurung pikiran, perasoan, perhatian, jamo keagoan peserta didik (Nunuk dkk., 2018).

Sebagai pendidik, ram makwak gaweh dapek ngegunoken jaringan internet guwai ngunut reperensi guwai materei pembelajaran, tapei dapek munih ngegunoken aplikasi sai kak wat di delomne sebagai pariasi delom pembelajaran sai ngeguwai belajar lebih menarik jamo ngetikkatken prestasi peserta didik. Guwai ngedukung ngetigehken tujuwan

pembelajaran, guru dapat menggunakan beragam aplikasi online yang sudah berkembang pesat, Kahoot adalah salah satunya (Hidayat dkk., 2023). Media Kahoot adalah aplikasi digital yang digunakan untuk belajar lebih interaktif. Kahoot dapat digunakan untuk pengayaan, latihan soal, *pretest*, dan *posttest*. Aplikasi ini berfungsi sebagai platform kuis daring yang memungkinkan peserta didik berperan sebagai pemain, sedangkan guru berperan sebagai perancang dan fasilitator soal. Kahoot memungkinkan guru menggunakan berbagai jenis soal dan materi pembelajaran yang menyajikan suasana permainan yang menarik dan kompetitif. Kegiatan ini dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menilai pemahaman peserta didik secara langsung. Selain itu, alat ini diakses dengan mudah dan tampilan yang menarik, media ini merupakan alternatif pembelajaran yang menyenangkan, dengan demikian, media ini sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan di era ini.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis Website yang memungkinkan pengguna dalam hitungan menit dapat menggunakan, mengelola, dan bermain Kahoot yang menyenangkan melalui media interaktif. Kahoot adalah permainan, kuis, diskusi, dan survei. Dalam Kahoot ini dapat disusun secara berkelompok maupun secara individu. Kahoot tersedia di aplikasi seluler maupun situs web. Kahoot adalah aplikasi permainan yang memungkinkan peserta didik berperan sebagai kuis dalam waktu singkat di kelas melalui internet. Tujuan Kahoot adalah untuk mendorong peserta didik untuk memenangkan kuis yang mereka mainkan. Selama proses menjawab, gambar dan warna akan digunakan untuk menunjukkan jawaban yang benar. Kahoot meningkatkan ketepatan jawaban peserta didik dengan benar.

Kahoot pembelajaran gratis yang digunakan sebagai teknologi pendidikan yang dimaksudkan untuk digunakan di sekolah atau tempat lain di mana peserta didik belajar. Kahoot adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh siapa saja dan tidak ada batasan usia. Situs webnya menyediakan akses gratis untuk peserta didik yang guru dapat menggunakan web

tersebut (Daryanes & Ririen, 2020). Kahoot adalah salah satu di antara media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Untuk menggunakan Kahoot, diperlukan beberapa alat dan bahan sebagai berikut:

- a. Pendidik harus menyiapkan proyektor.
- b. Peserta didik harus memiliki smartphone, tablet, atau laptop.
- c. Institusi pendidikan harus memiliki koneksi internet yang lancar.

Untuk memenuhi persyaratan di atas, pendidik dapat melanjutkan ke langkah berikutnya, yaitu menggunakan kuiz dengan Kahoot. Proses menggunakan kuiz dapat dilakukan dengan cara berikut:

- a. Buka web kahoot.com dan buat akun Kahoot. Setelah selesai, pilih menu pendidik dan klik tombol pendaftaran gratis dan gunakan Gmail.
- b. Akses Kahoot dengan cara klik kuiz yang diinginkan.
- c. Setelah selesai, jawab setiap pertanyaan yang disajikan, pilih jawaban yang benar.
- d. Pada bagian akhir, setiap soal dapat dilengkapi dengan gambar yang akan membantu dalam menentukan jawaban.
- e. Salin link atau masukkan kombinasi angka (PIN) yang akan mengakses Kahoot yang selesai di kuiz.

Untuk membuat akun pendidik yang akan mengakses Kahoot, peserta didik lebih disarankan untuk menggunakan PIN yang akan diberikan. Setelah selesai, peserta didik dapat menggunakan PIN yang telah diberikan (Bunyamin dkk., 2020). Sebagai peserta didik yang akan menggunakan Kahoot, yaitu:

- a. Gunoken akun gureu guwai ngeluncurken Kahoot, radeu ino gunoken peroyektor guwai ngenampilken di layar. Seradeu ino, pilih mode sai dipeleuken jamo ngekelik mulai.
- b. Peserta didik dapek lajeu kuruk delom kahoot.it secaro lesung jamo ngurukken PIN di dijukken gureu. Peserta didik disilahken ngurukken namo tiyan.
- c. Tunggeu tigh namo peserta didik luah unyin dilayar, jamo kuwia Kahoot kak dapek lesung dimulai dengan ngekelik mulai.

Aplikasi ijo nekanken metode pembelajaran sai ngelibatken interaksi peran aktii di keddo peserta didik bepartesipasei secaro kompetitif delom pelajaran sai lagei atau kak radeu tian pelajarei. Musik jamo tampilan sai bewarna-warnei ngedukung pembelajaran Kahoot guwai narik perhatian peserta didik. Kahoot iyulah kuwis, diskusei, jamo surpei (Sholihah dkk., 2023). Kahoot wat opsi bako ngeguwai jenis pertanyoan, nentukan jawaban paling benor, jamo waktau sai digunoken guwai ngejawabne. Unikne, peserta dikilui milih gambar atau warno sai akal digunoken untuk ngeenggambarken jawaban (Andari, 2020).

2.3.2 Kelebihan jamo Kekurangan

Unggal metode pengajaran ngemilikei keunggulan jamo kelemahan, makwak sai metode pengajaran sai sempurna. Gegoh media Kahoot tedapek kelebihan jamo kekurangan.. Menurut (Sitorus dkk., 2025) wawai kelebihan maupun kekurangan anjak Kahoot disebutken di bah ijo:

A. Kelebihan Media Kahoot

- a. Ngejukken gambar jamo warno guwai nunjukken pilihan jawaban delom Kahoot, sai tehubung langsung jamo smartphone unyin peserta didik guwai ngemudahken pemilihan jawaban.
- b. Wat batasan waktau guwai ngenjawab setiap pertanyoan, sai nulung peserta didik bepikir dengan geluk jamo tepat wattu

milih jawaban anjak setiap pertanyoan. Ijo ngebanteu tiyan ngeningkatkan pokus tiyan pado pertanyoan jamo ngelatih tiyan guwai bepikir geluk jamo tepat wateu ngenjawab pertanyoan.

- c. Aplikasi Kahoot bakal langsung nunjukken apo sai paling cepat jamo tepat wateu ngenjawab pertanyoan.
- d. Setiap nilai sai dihasilken uleh peserta didik dapek diakses ngelaluei pilihan sai bagian reports, jamo di keddo setiap jawaban peserta didik dapek diakses.

B. Kekurangan Media Kahoot

- a. Pasilitas sekolah makwak memadai ulah harus dienahken ngenggunoken proyektor.
- b. Peserta didik nayah sai saling ngecuntek.
- c. Media pembelajaran Kahoot mak dapek di gunoken lamun makwak tesemung jamo internet, epaluasi iwak dapek di lakeuken.
- d. Gureu bakal kewalahan ngengontrol peserta didik wateu epaluasi lagei belesung. Kemerikan tiyan bakal ngeguwai kelas riyuh jamo ramak ulah antusiasme peserta didik didelom nutuk pembelajaran sambil begurau ijo.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian

Belajar didepinisikan sebagai kelajuan sai lagei dilakukken secaro sengajo jamo sadar guwai ngemassoken ide, wawasan, jamo pengatahuan bareu sai dapek ngerubah sikap, caro bepikir, ngeraso, jamo betindak. Pembelajaran nyebabken perubahan perilakeu atau sikap, keterampilan, jamo kognitip peserta didik sai ngehasilken anjak upayo tiyan adok wateu pemberlajaran. Hasil belajar didapekken anjak upayo peserta didik delom ngebaco, ngedengei, ngeobserpasi, ngetimbangken, ngecutteu, belatih, jamo ngepraktikken unyin aktipitas secaro mandirei selamo pruses pembelajaran (Azizah, 2022). Guwai ngepandai hasil

belajar, perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi untuk mengukur hasil maksimum peserta didik dalam materi pelajaran tertentu khususnya materi pelajaran bahasa Inggris. Hasil akhir pembelajaran peserta didik yaitu kemampuan yang dimiliki setelah selesai belajar atau guru atau pendidik (Agusti & Aslam, 2022). Kemampuan yang dimiliki anak setelah kegiatan belajar disebut hasil belajar.

Peserta didik yang berhasil menunjukkan tujuan pembelajaran disebut berhasil dalam belajar. Evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian pembelajaran. Hasil belajar yang disebut kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik-siswa seragam mencakup pengalaman belajar, keterampilan yang meliputi 3 elemen, yaitu komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian hasil akhir pembelajaran dilakukan dengan cara melakukan usaha untuk mengevaluasi dengan tujuan untuk menghasilkan data yang membuktikan tingkat kemampuan peserta didik yang mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan pemahaman yang ada, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar berkaitan dengan pencapaian kompetensi yang dicapai peserta didik seragam dalam kegiatan belajar. Hal yang dapat meliputi pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, perubahan sikap, dan meningkatkan pengetahuan yang dapat diamati atau perilaku atau kinerja peserta didik. Hasil belajar yang mencerminkan dengan menunjukkan perilaku wawak peserta didik yang memenuhi tujuan pembelajaran kurikulum atau program pendidikan tertentu. Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai bentuk evaluasi yang ujian, tugas, proyek, atau penilaian lainnya yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta didik dalam materi pembelajaran.

2.4.2 Indikator Hasil Belajar

Proses pembelajaran yang diawali peserta didik dikenal sebagai hasil belajar yang mencerminkan kemampuan yang dimiliki setelah dilaksanakan proses pembelajaran (Adolph, 2016). Hasil belajar yaitu mengukur perilaku berdasarkan aspek maupun huruf tersebut menunjukkan titik

pencapaian peserta didik selama kegiatan belajar (Azizah, 2022). Penilaian atau tindakan diperleuken guwai ngepandaiei hasil belajar peserta didik nyokah tujuwan sai kak ditetapkan tecapai. Hasil belajar ino ngeliputi:

- a. Ranah Kognitip, sai tekuruk delom ranah kognitip adalah gegoh kemampuan bepikir, ngenalei, mahamei, ngonseptualisasiken, ngenalar, jamo ngenyatoken ulang ide atau prinsip sai telah dipelajarei.
- b. Ranah Apektip, kemepuan ijo ngeliputi perkembangan sikap, nilai, perasoan seseorang. Ranah ijo ngeliputi nyocaro seseorang ngerespon jamo ngenilai bebagai stimulus emosional, serto nyocaro nilai-nilai ngengaruei perilakeu jamo keputusan tiyan.
- c. Ranah Psikomotorik, ranah ijo behubungan jamo keterampilan pisik jamo koordinasi motorik jamo ngelibatken kemepuan guwai ngelakeuken aktipitas pisik sai diperleuken ketepatan jamo keterampilan.

Bedasarkan pemahaman di unggak, dapek disimpulkan bahwo ranah kognitip, apektip, jamo psikomotorik ngerupakan pengukur guwai ngatahuei hasil belajar. Ketigo kemepuan ijo digunoken guwai ngeepaluasi kemepuan peserta didik selama kegiatan belajar. guwai ngeepaluasi kemepuan bepikir peserta didik, penelitei bepokus adok ranah kognitip guwai ngeepaluasi kemepuan bepikir peserta didik.

2.5 Indikator Kognitip

Ranah kognitip iyulah ranah sai tekuruk aktipitas mental (utek) jamo kemepuan sai dimilikei peserta didik. ngegunaken tes ranah ijo dapek digunoken guwai ngeepaluasi bedasarkan kurikulum sekolah (Anhar, 2023). Ranah kognitip iyulah lingkupan perilakeu sai ngeutamoken komponen kognitip gegoh aspek intelektual gegoh pengetahuan, pemahaman, jamo keterampilan bepikir (Almutairi dkk., 2020). Taksonomi Bloom ngenyataken bahwo indikator kognitip sebagai berikut:

- a. Ngengok (C1)

Dapekken kembali pengetahuan anjak ingokan atau memori lama, wawai bareu atau sako. Ngengok ngerupakan elemen penting delom peruses pembelajaran sai bemakna jamo pemecahan masalah. Tiyang ngegunakan kemampuan ijo guwai nyelesaiken berbagai masalah sai jauh lebih kompleks.
- b. Mahamei (C2)

Mahamei bearti ngemahami berbagai sumber, gegoh pesan, bacaan, jamo komunikasi. Ngemahami/mengerti munih bearti ngeklasipikasikan jamo ngebandingkan. Ketiko peserta didik mencoba ngenalei nyo sai tekuruk delom kriteria pengetahuan tetentu, tiyang bakal belajar ngeklasifikasi.
- c. Ngeterapken (C3)

Ngeterapken iyulah istilah sai mengacu adok peruses kognitif di mana peruses kognitif dikedo prosedur digunoken guwai ngelakukan percobaan atau nyelesaiken masalah. Delom dimensi pengetahuan perosedural ngeliputi kegiatan ngenjalanken prosedur jamo ngeimplementasikan prosedur.
- d. Nganalisis (C4)

Nganalisis iyulah peruses ngebagi suatu masalah atau objek menjadi komponen-komponenne jamo nentunen hubungan antaro komponen-komponen tersebut.
- e. Ngepaluasi (C5)

Ngecek (*checking*) jamo ngekeritisi (*critiquing*) iyulah uwo aspek epaluasi. Ngecek iyulah kegiatan sai ngeuji hal-hal sai mak konsisten atau gagal anjak suatu peroduk atau operasi. Lamun dikaitken jamo proses berpikir ngerencanakan jamo mengimplementasikan, mengecek bakal nentunen sejawoh keddo suateu rencana bejalan dengan wawai. Mengkritisi iyulah kegiatan sai ngenilai suateu peroduk atau operasi bedasarkan adok standar jamo kriteria eksternal. Mengkritisi sangat tekait jamo berpikir kritis. Guwai

ngelakukan penilaian, peserta didik tinuk aspek positif jama negatif anjak sesuatu jama ngegunaken standar ijo.

f. Ngenciapta (C6)

Generasi jama peroduksi iyulah uwo aspek guwaian. Generasi bearti ngenampilken masalah jama ngenemuken hipotesis alternatip sai diperluken. Bepikir dipergen, sai ngerupoken dasar anjak bepikir kreatif, bekorelasi jama generalisasiken ijo. Produksi ngehasilken perencanaan guwai nyelesaiken masalah. Ngeproduksi sangat tekait jama dimensi pengetahuan lainne, gegoh pengetahuan paktual, konseptual, prosedural, jama metakognisi.

Sedangkan (Gunawan & Paluti, 2017) ngenjelasken bahwa ranah kognitip mengatur keahlian bepikir bedasarkan tujuwan sai diharapkan. Guwai ngejelasken peserta didik sai mampu ngenerapken teori ke delom kehidupan nyata, tiyan harus ngepelajari peruses bepikir. Ranah kognitip ijo anjak enom tingkatan ngelibatken (1) ngegok, (2) mahamei, (3) nerapken, (4) nganalisis, (5) ngepaluasi, jama (6) ngecipta.

2.6 Paktor-Paktor sai Ngepengaruhei Hasil Belajar

Paktor internal jama eksternal ngepengaruhei sai jama barih, serto hasil belajar peserta didik iyulah hasil anjak interaksi keuwone (Rafid, 2021). Berikut ijo uwo paktor sai ngaruhei hasil belajar:

a. Paktor Internal

Paktor internal iyulah paktor sai beasal anjak didelom direi peserta didik ino sayan munih ngaruhei hasil pembelajaran tiyan. Berikut iyulah pepiro paktor internal utamo sai ngaruhei hasil belajar peserta didik:

1) Kecerdasana (Intelegensi)

Tes IQ dapek digunoken guwai ngukur tingkat kecerdasan seseorang. Hasil test IQ setiap peserta didik pastei bebido-bido, kidang umumne, peserta didik jama tingkat kecerdasan sai tinggei lebih tunai didelom mahamei pelajaran di kelas jama biasone ngenunjuken hasil belajar sai wawai.

2) Motivasi

Motivasi iyulah kondisi internal sai ngejurung seseorang untuk betinak. Ijo dapek tejadei didelom belajar, ulah belajar iyulah caro guwai ngerubah sikap seseorang. Adok dasarne, motivasi iyulah keagoan guwai ngeningkatkan motivasi guwai ngecapai suateu tujuwan tetenteu, tekuruk munih belajar.

3) Minat Peserta didik

Minat peserta didik iyulah komponen guwai ngejurung seseorang guwai ngecapai tujuwan jamo ngeguwai tiyan besediyo ngelakeuken kegiatan sai besekkutan jamo sesuateu sai peserta didik minatei. Peserta didik sai temmen telibat didelom kelasne cenderung lebih ngeiwonken ketimbang jamone sai barih. Ijo ngejurung tiyan guwai belajar giyat jamo ngecapai hasil sai diagoken.

b. Faktor Eksternal

Paktor-paktor sai beasal anjak luar direi seseorang jamo bepotensei ngaruhei peruses jamo hasil belajarne dikenal sebagai paktor eksternal. Berikut iyulah pepiro paktor eksternal sai ngengeruhei massoan belajar peserta didik:

1) Keluarga

Peserta didik anggep keluarga sebagai lapangan pendidikan utamo tiyan. ulah ulun tuho iyulah pendidikan kodrat sai dijukken naluri, kasih sayang, jamo tanggung jawab. Tugas utamo ulun tuho iyulah ngembangken potensi sai kak wat didelom direi anak-anak tiyan.

2) Lingkungan Sekolah

Sekolah iyulah pok sai dapek digunoken uleh nayah peserta didik guwai ngecepai tujuwan akademik jamo dapek numbuhkan semangat belajar bagei peserta didik. Sekolah ngerupakan pok di kedo sanak-sanak ngemessoken pendidikan lanjutan anjal keluargo.

3) Lingkungan Masyarakat

Likkungan pok tinggal munih ngaruh guwai peserta didik. Selain ino, aktipitas susial jamo serundo begurauan peserta didik dapek ngaruhei hasil belajar tiyan. Tapei, makwak unyin kegiatan dapek nulung peserta didik. Lamun seorang pelajar berado didelom likkungan masyarakat sai wawai jamo tepelajar, tiyan bakal dijurung guwai terus nikkatken hasil belajar guwai ngencapai tujuwan tiyan.

2.7 Bahasa Lappung

2.7.1 Pengertian Bahasa Lappung

Bahasa sai digunoken uleh masyarakat Lappung iyulah bahasa Lappung sai ngerupakan bahasa ibu atau emak. Bahasa Lappung dibagei jadei wo dialek yolah Dialek A (Saibatin) jamo O (Pepadun). Masyarakat Lappung non-pesisir ngegunoken dialek O, sedangkan masyarakat Lappung di dairah pesisir ngegunoken Dialek A. Bahasa Lappung iyulah bagian jak kebudayoan nasional sai nyukung, jamo ngerupakan simbol nilai sosial budaya sai teikek jamo ngecerminken budayo masyarakat sai ngegunoken. Bahasa dairah munih ngerupakan simbol nilai sosial budaya sai ngencerminken jamo teikek adok budaya masyarakat sai ngegunaken. Bahasa Lappung munih ngerupakan bahasa sai digunoken uleh masyarakat lappung.

Istilah muatan lokal atau mulok munih ngaceu beleng perancangan jamo pengorganisasian tujuwan, sumber daya, jamo materi pembelajaran sai diguwai uleh satuan pendidikan sesuai jamo potensine sai bebido, cirei,

jamo kebutuhan setiap daerah. Didelom ngerancang kegiatan pendidikan guwai ngecapai tujuwan pembelajaran tetenteu, muatan lokal bearti mato Pelajaran sai diwajibken bagei peserta didik sai menong di wilayah tesebut disesuaikan jamo lingkungan alam, susial, jamo budaya tiyan.

2.7.2 Tujuwan Pembelajaran Bahasa Lapping

Tujuwan pendidikan Bahasa Lapping iyulah guwai ngejuk peserta didik pemahaman jamo kemepuan tentang kekayoan budayo lapping jamo tagen tiyan mak lupu uleh perkembangan jaman. Kerageman ijo tano wat didelom bahayo seiring jamo kemajeuan jaman jamo era gelubalisasi. Kebudayoan Lapping harus dilestariken supayo mak melap, kususne keanekaragaman bahasa Lapping sai kesser lingah jamo berado didelom bahayo kepunahan.

Tujuwan anjak mato pelajaran Bahasa Lapping iyulah guwai ngejuk pengetahuwan, kemepuan, jamo perilakeu adok peserta didik hinggo peserta didik ngemik pemahaman kuwat ngenai kondisi likkungan jamo kebutuhan masyarakat. Tiyan mustei dapek beperilakeu sesuai perinsip jamo peraturan sai belakeu dipok tiyan ngaman.

2.7.3 Materi *Pisaan*

Pisaan ngerupakan salah sai bettuk sastra lisan masyarakat Lapping sai urik jamo bekembang secaro turun-temurun. *Pisaan* dapek disebut sebagai sastra lisan, puisi rakyat, puisi lisan, puisi belagu, atau puisi beriring guwai penyampaianne dilakuken secaro lisan jamo sering kalei dilaguken jamo iringan alat musik tradisional maupun mak makai iringan. Secaro umum, pengertian puisi Lapping iyulah bentuk karya sastra sai ngungkapken pikiran, perasaan, jamo pengalaman batin penyair secaro imajinatip serta disusun jamo ngonsentrasiken seluruh kekuatan bahasa.

Pisaan iyulah sejenis puisi sai dikenal di lingkungan masyarakat Lapping Pubian, Sungkai, jamo Way Kanan. *Pisaan* biasone digunoken

guwai pengantar acara adat, pelengkap acara cangget jamo senandung guwai medomken bayi. Wat pepiro jenis istilah *Pisaan* sai dikenal masyarakat Lapping, pertama *Ringget* sai dikenal di lingkungan hulun Lampung Abung, Menggala, jamo Melinting. Jamo ke uwo *Hahiwang* sai dikenal dilingkungan masyarakat Lapping Pesisir. Istilah-istilah ijo intine geggeh yakdo sebagai sastra lisan Lapping sai bebentuk puisi. Bentuk jamo isi *Pisaan* biasone bebait-bait, besajak ab-ab, aa-aa, abc-abc, jamo abcd-abcd. Bait *Pisaan* munih tedirei anjak 4,6, jamo 8 baris. Baris kalimat *Pisaan* biasone beisei tentang nasehat, cerita, pesan jamo harapan. Pungsi *pisaan* biasone sebagai media penyampaian nasihat, media hiburan, jamo guwai ngeningkatkan apresiasi kesenian masyarakat Lapping.

2.8 Penelitian Relepan

Sebagai bahan rujukan penulis guwai ngelakeuken penelitian ijo, wat pepiro penelitian sai relepan, gegoh:

- 1) Penelitian (Kurnia, 2020) jamo judul "Epektipitas Media Pembelajaran tehadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat" subjek didelom penelitian ijo. Media gambar digunoken sebagai alat baeteu didelom pembelajaran matematika materei sekala jamo denah. Peneliti ngegunoken metode kuasi eksperimen guwai ngebidoken hasil belajar kelas jamo teppa media gambar. Hasilne nunjukken bahwo media gambar cukup epektip didelom ngeningkatkan hasil belajar peserta didik di bidang kognitip (jamo rato-rato N-Gain 65,32%) jamo psikomotorik (jamo rato-rato N-Gain 81,35%). Penelitian ijo jamo-jamo ngenelitei pepiro epektip media pembelajaran tehadap hasil belajar peserta didik jamo bepokus adok nyocar ngegunoken media interaktip guwai ngenikketken pemahaman peserta didik tentang materei pelajaran. Bidone penelitian ijo dilakeuken di SD kelas V jamo ngebahas matematika, sedengken penelitian ijo dilakeuken di SMP

kelas IX jamo ngebahas bahasa Lampung, kususne ngmahami teks Pisan. Mediane munih bido. Sementaro penelitian sai meno ino ngegunoken media gambar setatis, sedangkan penelitian penelitian tano ngegunoken media digital interaktif Kahoot.

- 2) Penelitian (Jannah, 2017) berjudul "Epektipitas Pegunoan Media Animasi tehadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V adok Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana di MI Miptahul Huda Pakis Aji Jepara." Tujuwan anjak penelitian ijo iyulah guwai ngenetukan pepiro epektip kegunoan media animasi didelom nikkatken hasil belajar peserta didik adok mato pelajaran IPA. Jamo ngegunoken desain *eksperimen Posttest-Only kontrol Gerup Desin*, peneliti ngebandingkan hasil belajar peserta didik di kela jamo iwak ngegunoken media animasi. Hasil penelitian nunjukken pebidoan sai signipikan: kelas eksperimen belajar lebih nayah anjak kelas kontrol. Penelitian ijo gegoh didelom hal ngenelitei pepiro epektip media pembelajaran ngaruhei hasil belajar peserta didik jamo nyocar hasil belajar bebido di antaro kelas. Jamo bekonsenterasei adok kegunoan media banteu guwai nikkatken hasil belajar kognitip. Bido jamo penggunaan media animasi peserta didik kelas V MI jamo bekonsentrasi adok materi pesawat sederhana didelom mato pelajaran IPA. Sementaro ino, penelitian ijo ngegunoken Kahoot sebagai media kuwis interaktif digital jamo dilakeuken adok peserta didik kelas XI SMA didelom mato pelajaran Bahasa Lampung, teutamo tettang materi mahamei teks kurir. Sementara ino, penelitian ijo ngegunaken Kahoot sebagai media kuis interaktif digital jamo dilakukan adok peserta didik kelas IX SMP dalam mata pelajaran Bahasa Lampung, teutama tentang materi mahamei teks pisan.
- 3) Penelitian (Ika, 2023) berjudul "Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning didelom nikkatken Hasil Belajar Peserta didik adok Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong". Tujuwan penelitian ijo iyulah guwai ngepandai nyocar pegunoan

media Kahoot bedapak adok hasil belajar peserta didik didelom mato pelajaran IPA di tikkat SD. Metode sai digunoken iyulah kuantitatip, jamo eksperimen sai direcang sebagai kuasi-eksperimen antaro kedelompok kontrol selakkung tes jamo seradeu tes. Hasil penelityan ngenjukken lamen ngegunoken media Kahoot secaro signipikan nikkatken hasil belajar peserta didik. Peserta didik di kelas eksperimen ngecepai ketuntasan belajar sebesar 80%, lebih tinggei anjak peserta didik di kelas kontrol sai hanya ngecapai 48,5%. Hal ijo ngenjukken bahwo media Kahoot nikkatken motipasi jamo hasil belajar peserta didik. Keuwo penelityan ijo ngekajei nyocar media Kahoot bepungsei sebagai alat pembelajaran guwai nikkatken hasil belajar peserta didik, najin sayan-sayan ngegunoken subjek sai bebido. Kahoot dapek jadei alat sai epektip guwai ngejurung peserta didik belajar, gegoh sai ditujukken uleh hasilne.

- 4) Penelityan (Astuti, 2023) bejudul "Pengaruh Media Kahoot Tehadop Minat jamo Hasil Belajar Peserta didik adok Pelajaran Kimia" ngegunoken pedekatan eksperimen kuantitatip. Menurut hasil uji t- test, wat nilai signipikansi 0,001 jamo sig. < 0.05 sai ngenjukken bahwo wat pengaruh antaro media kahoot.it tehadaop minat jamo hasil belajar peserta didik didelom mato pelajaran kimia. Penelityan sai dilakeuken penulis adok sekeripsi ijo jamo-jamo ngegunoken kahoot jamo nentukan pengaruh media tesebut tehadop minat jamo hasil belajar peserta didik didelom mato pelajaran kimia. Perbidoanne wat di mato pelajaran, dikedo sekeripsi di unggak bepokus guwai mato pelajaran kimia, sedengken penelityan penulis pokus dak mato pelajaran bahasa lapping.

2.9 Kerangka Pikir

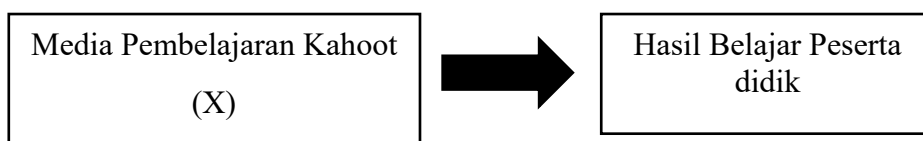
Pendidikan diperleuken guwai nyedioken sumber dayo manusiyo bekualitas. Ngeperhatiken pruses pembelajaran, teutamo didelom hal pemilihan media pembelajaran sai tepat jamo inpentip, iyulah salah sai

metode guwai nikkatken kualitas pembelajaran. adok era teknologi saat ijo, ngegunoken teknologi diddelom pendidikan jamo tekuruk didelom pruses pendidikan di sekolah. Sebagai mato pelajaran muatan lokal, Bahasa Lapping wat peran seterategis didelom ngelestariken budaya jamo bahasa dairah. Kidang, pembelajaran Bahasa Lapping pagun ngehadapei pupiro masalah, gegoh minimne hasil belajar peserta didik. Hal ijo dapek tejadei ulah gureu ngegunoken materai pengajaran sai mak menarik. Gureu dapek nikkatken keterlibatan peserta didik didelom pelajaran sai menarik jamo nyenangken.

Didelom hal ijo, bebagai pendekatan pembelajaran dapek digunoken, gegoh percakapan interaktif, proyek kolaboratif, atau ngegunoken teknologei. Limo komponen tepetting didelom peruses pembelajaran iyulah tujuwan, materai, metode, media, jamo penilaian pembelajaran. Kelimo komponen ijo saling bepengaruh secaro signipikan selamo pruses pembelajaran. Peran media pembelajaran kem kegiatan belajar temmen petting guwai ngejamin bahwo peserta didik mak busen jamo pembelajaran mak jadei monoton. Media pembelajaran mustei dikembangken guwai ngeningkatkan epektipitas jamo episiensi pembelajaran.

Peneliti ngegunoken Kahoot sebagai media pembelajaran bareu di SMA guwai nikkatken hasil belajar peserta didik. Kahoot iyulah permayinan kuwis interaktif jamo nyenangken sai dapek diakses secaro online jamo diperbareui secaro real time. Aplikasi ijo digunoken didelom kegiatan pembelajaran guwai nikkatken kegembiraan, motipasi, jamo ngecapai tujuwan. Uleh ino, diharapkan hasil belajar peserta didik tehadop mato pelajaran tesebut bakal ngenikkat. Selajeune, kerangka pikir bakal dijelasken sebagai berikut:

Tabel 1 Kerangka Pikir Penelitian



Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

➔ = Epektipitas

2.10 Hipotesis Penelitian

Hipotesis iyulah anggapan sementaro sai ngemerluken buktei guwai paliditasne. Hipotesis iyulah jawaban sementaro guwai masalah di kedo kebenarane pagun perleu diuji. Hipotesis alternatip (Ha) jamo hipotesis nol (Ho) iyulah hipotesis sai bakal diuji. Hipotesis alternatip (Ha) ngenjukan bahwo wat hubungan antaro X jamo Y, jamo hipotesis nol (Ho) ngenjukken makwak watne pebidooan antaro wo variabel atau pengaruh variabel X tehadop Y. Peneliti ngeguwai hipotesis berikut bedasarkan kajian pustaka, penelityan relepan, jamo kerangka pikir. Mulo hipotesis sai diterapken penelity sebagai berikut:

Ha : Wat epektipitas sai signipikan adok penerapan media Kahoot tehadop hasil belajar mahamei teks *Pisaan* didelom mato pelajaran Bahasa Lapping di kelas IX SMP.

Ho : Makwak wat epektipitas sai signipikan adok penerapan media Kahoot tehadop hasil belajar mahamei teks *Pisaan* didelom mato pelajaran Bahasa Lapping di kelas IX SMP.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

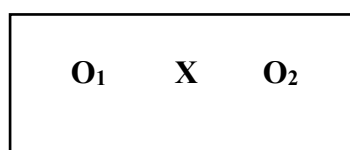
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian *Pre-Experimental* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2016). Menjelaskan desain ini layak eksperimen sebenarnya adalah variabel bebas yang akan mempengaruhi terhadap pembentukan variabel dependen. Hal ini terjadi adalah bahwa variabel kontrol dengan sampel yang dipilih secara acak. Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, yang seragam digunakan karena sangat baik dan digunakan sampai saat ini melekat sebagai metode umum penelitian. Metode ini dianggap sebagai metode ilmiah atau saintifik yang mengemudikan prinsip-prinsip ilmiah yang konkret atau empiris, objektif, akurat, rasional, dan sistematis. Metode ini mungkin disebut metode kuantitatif berupa akurasi dengan statistik digunakan untuk menganalisisnya (Sugiyono, 2019). Metode ini dipilih untuk tujuan menguji pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap pengaruh yang akan terhadap hasil belajar peserta didik, yang diukur dengan dianalisis secara statistik dengan data numerik.

Peneliti dalam pendekatan kuantitatif menggunakan tes hasil belajar yang mengukur peningkatan pemahaman peserta didik selanjutnya dengan seragam dalam mata pelajaran Bahasa Lampung. Metode ini sistematis, objektif, dan terkontrol hingga hasilnya dapat digeneralisasikan secara ilmiah. Dalam penelitian ini, prosedur pemeriksaan menggunakan desain penentuan populasi berdasarkan kondisi lapangan, masalah, atau fakta yang mungkin terjadi di lapangan. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan eksperimen berbasis kuantitatif. Penelitian ini dinilai

nyokah wat peningkatan hasil belajar peserta didik SMP kelas IX jamo wateu ngegunaken media pembelajaran Kahoot.

Penelitian ijo dilakeuken ngegunoken desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest desigh*. Uleh ino, hasil perlakuan dapek diketahuei jamo lebih akurat ulah dapek dibeningken jamo keadaan selakkung perlakuan. Jamo jenis *One-Group pretest-posttes desigh* ijo dapek di gambarken sebagai berikut:

Tabel 2 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest



Keterangan :

O_1 : Nilai *Pretest* (selakkung dijukken perlakuan)

O_2 : Nilai *Posttest* (seradeu dijukken perlakuan)

X : Dijukken *Treatment* jamo aplikasi *Kahoot*.

3.2 Lukasei jamo Wateu Penelitian

a. Lukasei penelitian

Penelitian ijo dilakukan di SMP Negeri 12 Bandar Lampung. Penentuan penelitian tesebut didasarken adok judul penelitian ijo yakdo: "Epektipitas Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahamei Teks Pisan Delom Mato Pelajaran Bahasa Lappung Di Kelas IX SMP"

b. Wateu penelitian

Penelitian ijo mengacu beleng kalender akademik sekolah. Dilaksanaken adok ajaran tahun 2025-2026.

3.3 Populasi jamo Sampel

a. Populasi

Populasi yakdo area generalisasi sai terdiri anjak obyek atau subyek sai wat kualitas jamo karakteristik tertentu sai kak ditentukan uleh peneliti guwai dipelajari selakkung ngeguwai kesimpulan. Populasi mak gaweh ngencaup jumlah total indipidu. Tetapi munih ngeliputi unyin karakteristik atau ciri anjak objek atau subjek sai diteliti (Sugiyono, 2016). Peneliti nentuken populasi guwai dipelajari jamo ngumpulken kesimpulan tiyan di kemudian harei. Delom populasi abstraksi, objek atau subjek terdiri anjak karakteristik jamo kualitas tetentu. SMP Negeri 12 Bandar Lampung kelas IX senayah sembilan kelas, yakdo kelas A sappai kelas I. Keseluruhan kelas ijo jadei bagian anjak populasi delom penelitian ijo. Namun, delom pelaksanaanne, peneliti milih salah sai kelas gaweh, yakdo kelas IX A sebagai sempel penelitian jamo petimbangken teknik pengambilan sampel sai digunoken. Perincian anjak jumlah populasi penelitian ijo dapek ditinuk sebagai berikut:

Tabel 3 Jumlah Populasi

NO	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IX A	27
2.	IX B	30
3.	IX C	33
4.	IX D	26
5.	IX E	33
6.	IX F	27
7.	IX G	35
8.	IX H	34
9.	IX I	30
Jumlah		275 Peserta Didik

b. Sampel

Sampel ngerupakan sebagian anjak populasi sai dipilih guwai ngewakili karakteristik populasi secaro keseluruhan. Lamén jumlah populasi cukup balak jamo peneliti ngalamei keterbatasan wawai anjak segi wateu, tenago, maupun biaya, maka peneliti dapek dilakukan dengan ngegunakan sampel. Uleh sebab ino, sampel sai digunaken harus besipat representatif supaya hasil penelitiyan dapek ngegunakan kondisi populasi. Teknik pengambilan sampel delom penelitiyan ijo iyulah *porpositive sampling*, yakdo penentuan sampel bedasarkan pertimbangan tetenteu sai sesuai jamo tujuwan penelitiyan (Sugiyono, 2016).

Penentuan jumlah sampel delom penelitiyan ijo dilakukan jamo ngegunakan rumus *Slovin* sebagai alat ukur, rumus *Slovin* sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = *Margin of error*

Bedasarkan data peserta didik kelas IX SMP Negeri 12 Bandar Lampung, jumlah populasi delom penelitiyan ijo senayah 275 peserta didik. Uleh sebab ino, penelitiyan ijo ngenetapkan tingkat kesalahan sebalak 0,182. Penentuan jumlah sampel dilakukan jamo ngegunakan rumus *Slovin*, jamo perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{275}{1 + 275(0,182)^2} = 27,20$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus *Slovin* menunjukkan nilai sebesar 27,20. Hal ini berarti jumlah sampel diperlukan dalam penelitian ini adalah 27,20 sampel, yang selanjutnya dibulatkan menjadi 27 sampel.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu, yakni variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah efektivitas media pembelajaran Kahoot sebagai alat pelajaran Bahasa Lampung kelas IX SMP.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai alat pelajaran Bahasa Lampung sebagai alat pelajaran kelas IX SMP.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

- a. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan pendidik dan peserta didik sebagai alat bantu belajar yang interaktif. Melalui Kahoot, pendidik dapat mengajukan soal yang berupa benar atau salah, yang harus dijawab
- b. Hasil belajar Bahasa Lampung adalah pencapaian kompetensi peserta didik yang diukur melalui tes.

2. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari interpretasi atau salah penafsiran istilah judul penelitian, peneliti harus mengemukakan definisi operasional yang menjelaskan secara ilmiah makna dari istilah-istilah tersebut yang dapat diukur di lapangan. Hasil belajar Bahasa Lampung yang diteliti oleh peneliti berkaitan dengan

caro pendidik ngajar di kelas, sai bepungei sebagai pedoman jamo landasan bagei pendidik didelom pruses pembelajaran tiyan. Hasil belajar iyulah pruses jamo pemahaman sai kak dilakeuken. Ijo bakal tesimpan didelom wateu sai munnei ulah hasil belajar bekontribusi adok ngebetuk peribadei setiap peserta didik. Berikut iyulah depinisi operasional penelitian, sai diguwai bako ngemudahken pemahaman jamo pengukuran setiap variabel penelitian.

3.6 Teknik Pengumpulan jamo Pengolahan Data

1. Sual Tes

Tes iyulah metode guwai ngumpulken inpormasi tettang sipat suateu bendo guwai ngepandai kemepuan indipidu ngelaluei tanggapanne tehadep pertanyoan atau setimulus. Tes munih dapek didepinisikan sebagai sekepulan pernyataan sai harus ditanggapei uleh seseorang guwai ngejuk nilai kemepuan tiyan atau ngeukapken aspek tetenteu anjak indipidu sai diuji. Tes iyulah teknik pengumpulan data dengan caro ngejuk seperakkat pertanyoan atau pernyataan tetulis adok responden. Peneliti ngejukken kuisisioner bebentuk tes di kedo penerapan ngegunaken Kahoot sebagai subjek penelitian.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sai digunoken guwai ngukur data kuantitatip sai akurat harus ngemik skala. Sugiyono ngejelasken bahwo sekala pengukuran iyulah kesepakatan sai digunoken guwai nentukan tejang ibah interpal sai wat diddelom alat ukur. Didelom penelitian ijo, setiap variabel diukur jamo skala likert, ulah skala ijo digunoken guwai ngukur sikap, pendapat jamo persepsi indipidu atau kedelompok tehadep fenomena sosial. Sekala ijo tedirei anjak bemaocom pertanyoan sai kilui responden guwai ngejawab.

Penelitian ijo ngegunoken bettuk jawaban pilihan ganda jamo caro milih salah sai jawaban adok alternatip jawaban. Tes pilihan ganda digunoken delom penelitian ijo jamo ngegunoken media Kahoot. Guwai

ngepandai nyokah peserta didik di kelas IX A SMPN 12 Bandar Lappung ngalamei peningkatan delom kemampuan mahamei pembelajaran Bahasa Lappung, instrumen digunoken adok tes awal jamo tes akhir.

Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Test

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Kegiatan Pembelajaran	Dimensi Kognitip
1. Ngeanalysis, ngeidentifikasi jamo mahamei teks Pisaan sesuai jamo kaidah-kaidahne	Peserta didik ngamatei struktur bahasa sai dapek ditemukken delom teks ngelaluei kegiatan ngebaco atau nyimak	Nyimak penjelasan gureu tettang teks <i>Pisaan</i>	C1
	Peserta didik ngamati kaidah-kaidah bahasa	Ngamati atau ngedengis teks <i>Pisaan</i>	C2
	Peserta didik ngebagei atau ngeklasifikasi struktur bahasa delom teks pisaan, wawai tulisan maupun lisan.	Ngendiskusiken teks pisaan delom teks pisaan sai peserta didik amati bedasarkan kaidah-kaidahne	C2
2. Mappedu ngenanggapei jamo mappu	Peserta didik mappu ngejukken	Ngenerapken struktur bahasa delom	C3

ngekspresikan struktur bahasa delom teks pisaan secaro lisan jamo tulisan sesuai jamo kaidahne	penjelasan tettang kaidah bahasa delom teks sai dibaco	komunikasi lisan jamo tulisan (individu atau kedelompok)	
	Peserta didik ngenerapkan jamo ngegunaken bahasa sai di dapekken delom kegiatan tulis jamo lisan		

3.8 Uji Paliditas jamo Reabilitas Intrumaen Penelitian

a. Uji Paliditas Instrumen

Paliditas ngaceu adok pepiro tepat data sai tejadei adok objek penelitian dapek dibeningken jamo data sai dapek dilaporkan uleh peneliti. Suateu alat sai dianggep palid bgenujukken bahwo alat tersebut dapek digunoken guwai ngukur nyo sai bakal diukur jamo guwai ngepandaei paliditas alat tersebut. Pengujian paliditas delom penelitian ijo dilakeuken dengan ngegunoken rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koepesiensi antara variable X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor X

$\sum Y$ = Jumlah Skor Y

Radeu ino hasil r_{xy} dibandingken jamo r *product moment*. Lamun $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$ jamo $\alpha = 0,05$, item soal dianggep palid atau dapek dicawoken munih lamun $r_{xy} < r_{\text{tabel}}$ dapek mak palid (Kurnia, 2020).

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas iyulah alat ukur data sai konsepne guwai ngepaluasei pepiro dapek dipercaya hasil suateu pruses pengukuran. Tujuwan uji reliabilitas iyulah guwai ngenjukken konsistensi anataro skor-skor sai dijukken sai jamo lain (Daryanes & Ririen, 2020). Data sai dihasilken uleh wo atau lebih peneliti sai bekerjo adok obyek sai gegoh dienggap reliabel. Pengujian ijo bakal ngelibatken penggunaan *SPSS for windows* persi 26.0. Berikut ijo iyulah klasipikasi koepisien reabilitas sebagai berikut:

$$r = \frac{n}{n-1} \times 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2}$$

Keterangan:

- r = Koepisien reliabilitas
- n = Jumlah soal
- $\sum Si^2$ = Parians butir soal
- St^2 = Parians total skor

keriteria ngakuk Keputusan delom uji reliabilitas iyulah sebagai berikut :

1. Lamun nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$, maka instrumen dienggep reliabel.
2. Lamun nilai Cronbach's Alpha $\leq 0,6$, maka dienggep mak reliabel.

3.9 Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Delom penelitian, uji normalitas iyulah salah sai uji statistik sai digunoken guwai ngukur data anjak populasi sai tedistribusi wawai normal maupun mak normal. Uji normalitas delom penelitian ojo ngegunoken Shapiro-Wilk. Data dinyatoken bedistribusi normal lamun nilai signipikasi (Sig.) lebih balak anjak 0,05. Studi ijo ngegunoken rumus *Chi Kuadrat* (X^2). Rumus *Chi Kuadrat* (X^2) iyulah sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

x^2 = Nilai Chi Kuadrat

f_o = Prekuensi Hasil

f_h = *Prekuensi teoritik atau ekspektasi/harapan*

b. Uji Hipotesis

Pengujian rata-rata sampel betujuwan guwai ngetahuei nyokah nilai tangan atau rata-rata populasi μ gegoh jamo nilai tetentu μ_o . Ijo berbeda jamo hipotesis alternatip bahwa nilai tangan atau rata-rata populasi μ mak gegoh jamo nilai μ_o . Pengujian sai sampel adok dasarne betujuwan guwai ngepandai nyokah nilai tetentu atau sai dijukken sebagai bandingan benor-benor bebida jamo rata-rata sampel. Adok umumne, nilai tetentu iyulah nilai parameter guwai ngukur populasi (Nuryadi dkk., 2017).

Sai bakal diuji :

$H_0 : \mu = \mu_0$ lawan $H_1 : \mu \neq \mu_0$

H_0 ngerupakan hipotesis awal jamo H_1 ngerupakan hipotesis alternatip atau hipotesis kerja.

Selanjutne rumus *Paired T-Test* dirumusken sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = nilai t sai dihitung

\bar{D} = nilai rata-rata

SD = Standar Depiansi sampel

n = jumlah anggota sampel

Selain ino, penelitian ijo munih ngelakukan uji pengaruh (*effect size*).

Uji *effect size* digunoken guwai ngetahui sepira balak pengaruh model pembelajaran Kahoot tihadap hasil belajar peserta didik adok pembelajaran Bahasa Lapping ngegunaken materi *Pisaan*. Perhitungan uji *effect size* dilakukun ngegunaken rumus anjak *Cohen's d* sebagai berikut:

$$d = \frac{(M_2 - M_1)}{\sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}}}$$

Keterangan:

d = Effect Size

$Mean_1$ = Rata-rata nilai *pretest*

$Mean_2$ = Rata-rata nilai *posttest*

SD1 = Standar depiansi *pretest*

SD2 = Standar depiansi *posttest*

jamo kriteria interpretasi nilai *Cohen's d* ngaceu adok tabel berikut:

Tabel 5 Kriteria Nilai Cohen'd

Nilai <i>Cohen's d</i>	<i>effect Size</i>
< 0,2	Lunik Temmen
0,2 – 0,5	Lunik (Small)
0,5 – 0,8	Sedeng (Medium)
> 0,8	Balak (Large)

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain ngerupakan salah sai metode sai nayah digunoken guwai menilai epektipitas pembelajaran delom ngeningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ijo ngejukken landasan sai kuwat guwai ngepandai sajaoh kedo suatu program pembelajaran bekontribusi tihadap peningkatan pemahaman peserta didik (Pendidikan, dkk 2024). Pendekatan N-Gain bepokus adok pengukuran peningkatan pemahaman peserta didik secaro relatip jamo ngebandingkan hasil selakkung jamo seradeu peruses pembelajaran. Perhitingan N-Gain dilakukan jamo nentukan sisilah antaro nilai *pre-test* jamo *post-test*. Watpun nilai N-Gain dapek dihitung jamo ngegunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Klasifikasi nilai N-Gain Score ditentukan bedasarkan balakne nilai N-Gain yang diperuleh oleh peserta didik.

Tabel 6 Kreteria N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedeng
$g < 0,3$	Rendah

Pengedelompokan tingkat N-Gain tersebut dapat dinyatakan dalam bentuk persentase. Adapun kriteria pengedelompokan nilai N-Gain sebagai berikut ini:

Persentase	Kriteria
> 76	Epektip
56-75	Cukup efektif
40-55	Kurang efektif
< 40	Tidak efektif

V. KESIMPULAN JAMO SARAN

5.1 Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian sai kak dilakeuken di kelas IX A SMP Negeri 12 Bandar Lappung jamo jumlah peserta didik senayah 27 peserta didik, dapek disippulken bahwo penggunaan media pembelajaran Kahoot delom pembelajaran Bahasa Lappung adok materi *Pisaan* ngejukken pengaruh positip tihadap hasil belajar peserta didik. Penerapan media pembelajaran ijo mappou ngenciptaken suasana belajar sai lebih interaktif jamo nyenangken, tigh peserta didik lebih aktif telibat delom peruses pembelajaran.

Hasil pengukuran kemampuan awal peserta didik ngelalui Pretest ngenujukken bahwo kemappuan peserta didik selakkung dijukken perlakuan pagun tergolong rendah. Tigh dijukken perlakuan berupa pembelajaran ngegunoken media Kahoot, hasil *Posttest* ngenujukken wat ne peningkatan nilai sai signipikan. Peningkatan tersebut dibuktiken ngelalui hasil uji *Paired sampel t-test* sai ngenujukken nilai signipikansi sebalak $P < 0,001$ sai lebih lunak anjak 0,05. Hasil ijo ngejukken wat ne pebidaan sai signipikan antaro nilai *Pretest* jamo *Posttest* peserta didik jamo diperoleh hasil *effect size* sai ngenujukken pengaruh jamo nilai Cohen's d sebalak 2,1 sai bekeriteria balak (*large effect*). Hasil ijo ngenandakan bahwo wat pebidoan sai signipikan antaro hasil belajar peserta didik selakkung jamo seradeu penggunaan media pembelajaran Kahoot, tigh hipotesis penelitian dapek diterimo.

Selain ino, hasil uji N-Gain nujukken nilai rata-rata sebalak 0,6273 sai berado adok keriteria sedeng. Sementaro ino, nilai N-Gain delom bettuk

persentase sebesar 62,73% kurang dalam kriteria cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal, meskipun kurang mencapai kriteria efektif penuh.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kahoot cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Lampung, khususnya adok materi *Pisaan*. Media ini memang berperan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif, kadang mungkin menunjukkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi para peserta didik. Oleh karena itu, media Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Lampung di sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, kesimpulan yang dapat ditarik, peneliti menunjukkan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait. Pertama, bagi guru mata pelajaran Bahasa Lampung, media pembelajaran Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya adok materi *Pisaan*. Guru disarankan untuk memanfaatkan media ini secara terencana dan menyesuaikan karakteristik peserta didik supaya proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal.

Kedua, bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung serta dukungan jaringan internet yang stabil. Dukungan tersebut penting supaya penerapan media pembelajaran digital dapat berjalan lancar dan menunjukkan hasil yang maksimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih banyak serta metode penelitian yang lebih variatif. Penelitian selanjutnya mungkin dapat mengkaji penggunaan media pembelajaran Kahoot adok materi Bahasa

Lampung sai barih atau adok jenjang pendidikan layinne, tige hasil penelitiyan sai dimesso jadei lebih luas.

Selain ino, peneliti selanjutne diharopken dapek mengombinasiken media Kahoot jamo metode atau media pembelajaran layin supayo peruses pembelajaran jadei lebih bepariasi jamo mak ngenimbulken kejenuhan. Jamo demikian, epektipitas pembelajaran dapek terus ditingkatken sesuai jamo perkembangan kebutuhan peserta didik.

DAPFTAR PUSTAKA

Adolph, R. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Macth*. 1–23.

Adzhar, M. H. (2025). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bermakna dalam Perkembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia*. 01(01), 1–14.
<https://doi.org/10.64131/Paedagogos>

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>

Alfiansyah, A. (1970). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Teknologi Layanan Jaringan Berbasis Mobile: Sebuah Pendekatan Inovatif Untuk Pendidikan. *Journal Creativity*, 2(1), 121–132.
<https://doi.org/10.62288/creativity.v2i1.13>

Almutairi, B. A., Alraggad, M. A., & Khasawneh, M. (2020). The impact of Servant Leadership on Organizational Trust: The Mediating Role of Organizational Culture. *European Scientific Journal, ESJ*, 16(16), 49.
<https://doi.org/10.19044/esj.2020.v16n16p49>

Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>

Anhar, S. H. (2023). Analisis Materi Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Mts

Kelas IX. *Qiro'ah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 13(2), 76–86.
<https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/qiroah/article/view/1214%0Ahttps://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/qiroah/article/download/1214/411>

Azizah, C. (2022). *Implementasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo*. 4(1), 1–23.

Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
<https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>

Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahapeserta didik. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>

Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). Taksonomi Bloom – Revisi ranah kognitif. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>

Hasanah, A. N., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, U., Dewi, M. P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, U., Aprianti, R. P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, U., Valerina, Z., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, U., Iskandar, S., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2025). *Peran dan Hakikat Kurikulum dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*. May, 494–506.

Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). *PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PESERTA DIDIK PENDAHULUAN pembelajaran . Karena dengan adanya media , dapat memudahkan peserta didik dalam memahami untuk memaksimalkan penggunaan penilaian pembelajaran secara daring dikala guru SMP Al Qalam*. 06(02), 158–166.

- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). *Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Peserta didik SMP Negeri 1 Kunto Darussalam*. 06(01), 6933–6942.
- Ika, K. (2023). Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Negeri 134 Rejang Lebong. *Googlescholar*, 100. http://e-theses.iaincurup.ac.id/4356/1/SKRPSI_IKA_KURNIA.pdf
- Jannah, N. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara. *Skripsi*, hal 15.
- Kurnia, W. H. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V Sd Pertiwi Teladan Metro Pusat*. 1–81. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3355/1/WULAN_KURNIA_HIKMAH_1601050034_PGMI.pdf
- Nunuk, S., Achmad, S., & Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (L. Pipih (ed.); Pertama). PT Remaja Rosdakaryan Offset.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- Pendidikan, J., Pengetahuan, I., Ilmu, F., Dan, T., & Hidayatullah, U. I. N. S. (2024). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL (FILM) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI SMPN 104 JAKARTA*.
- Penelitian, M. (2024). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. 1(5), 174–186.
- Putri, K. (2018). *Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi untuk*

meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 [UIN Raden Intan Lampung].
<https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/4802>

Rafid, R. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 5(259), 1–2. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>

Sholihah, I. A., Nisa, N. K., Ardama, N., & Krenata, C. (2023). *Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran*. 06(02), 39–44.

Sitorus, P., Harijanja, E. C., & Simatupang, I. M. (2025). *Utilization of Kahoot Application as Interactive and Fun Learning Media in Private High Schools in Bandung Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif Dan Menyenangkan Di SMA Swasta Bandung*. 6(2), 327–335.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D) (Ke-23)*. ALFABETA.

Yani, E. E. (2023). *Kurikulum Merdeka : Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan*. 02(05), 85–88.

Zein, M. (2016). Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274–285.

Zohriah, A., Manajemen, D., Islam, P., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2017). *Efektivitas pelayanan perpustakaan sekolah*. 3(01), 102–110.