



The Effect Of Use Of Kahoot Application Learning Media On The Ability To Write Text Reports On Class X Students' Observation Results

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X

Lian Yesika Hutasoit¹; Elza Leyli Lisnora Saragih²; Renita Br Saragih³

¹Universitas HKBP Nommesen Medan, email: lian.hutasoit@student.uhn.ac.id

²Universitas HKBP Nommesen Medan, email: elzalisnora@gmail.com

³Universitas HKBP Nommesen Medan, email: renita.saragih@uhn.ac.id

Received: 29 September 2024 Accepted: 25 Oktober 2024 Published: 26 Oktober 2024

DOI: <https://doi.org/10.29303/kopula.v6i2.5419>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *kahoot* sebagai sarana penyampaian materi terhadap kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa. Dilatarbelakangi oleh kemampuan menulis siswa yang rendah khususnya pada materi teks laporan hasil observasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen, menggunakan desain penelitian *Two Group Posttest Only*. Populasi dalam penelitian ini 224 orang dan sampel penelitian 64 orang. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Setelah dilakukan analisis data penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen maka nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas kontrol tanpa penggunaan media aplikasi *kahoot* (53,59) dengan standar deviasi (9,940) dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dengan penggunaan media aplikasi *kahoot* (86,40) dengan standar deviasi (8,423). Hasil uji data kelas kontrol dan eksperimen menyatakan sampel berdistribusi normal dan homogen. Dari hasil pengujian hipotesis penelitian dilakukan uji "t" pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ (14,027 > 1,66980). Dengan demikian disimpulkan bahwa media aplikasi *kahoot* berpengaruh signifikan pada kemampuan menulis teks laporan hasil observasi.

Kata kunci: *Aplikasi Kahoot, Kemampuan Menulis, Teks Observasi*

Abstract

This research aims to determine the effect of using the Kahoot application learning media as a means of delivering material on the ability to write text reports on students' observations. This is motivated by students' low writing skills, especially in observation report text material. This research uses a quantitative experimental type method, using a Two Group Posttest Only research design. The population in this study was 224 people and the research sample was 64 people. This research involved two classes, namely the control class and the experimental class. The data analysis techniques used in this research were normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. After analyzing the research data in the control class and experimental class, the average value obtained in the control class without using the Kahoot application media was (53.59) with a standard deviation of (9.940) and the average value in the experimental class using the Kahoot application media. (86.40) with a standard deviation of (8.423). The test results of the control and experimental class data stated that the samples were normally distributed and homogeneous. From the results of testing the research hypothesis, a "t" test was carried out at a significant level of $\alpha = 0.05$, obtained $T_{count} > T_{table}$ (14.027 > 1.66980). Thus, I is

concluded that the Kahoot application media has a significant effect on the ability to write observation report text.

Keywords: *Kahoot App, Writing Skills, Observation Text*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang siswa peroleh atau yang siswa dapatkan dari seorang guru di suatu sekolah, sehingga siswa-siswi memiliki ilmu, keterampilan, bakat dan dapat meningkatkan pola pikir siswa melalui pengajaran dan pelatihan serta perbuatan yang semakin mendidik (Simaremare et al., 2023). Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kompetensi berbahasa paling akhir yang dikuasai dalam pembelajaran bahasa setelah menyimak, berbicara, dan membaca. Dibandingkan dengan ketiga kompetensi berbahasa yang lain, keterampilan menulis secara umum boleh dikatakan lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan (Dibia et al., 2017). Kegiatan menulis adalah bagian yang tak terpisahkan dalam proses belajar yang dialami peserta didik. Karena kegiatan menulis dapat menggali kemampuan. Menulis juga proses menuangkan kreativitas ke dalam bentuk bahasa tulisan, yang biasanya disebut dengan karangan. Karena, menulis mengungkapkan isi pikiran, ide, pendapat atau keinginannya melalui tulisan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 9 Medan, terdapat masalah yang dihadapi dalam mengembangkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi. Adapun faktor yang menyebabkan masalah tersebut adalah keinginan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi masih kurang, kemudian siswa merasa kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan dalam menulis dan pemilihan diksi yang kurang tepat dalam menulis teks serta kemampuan siswa dalam mengembangkan kalimat juga masih rendah. Masalah tersebut menjadi kesulitan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi. Dilihat dari nilai siswa kelas X di SMA Negeri 9 Medan yang tidak bisa mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dari 36 siswa setiap satu kelasnya hanya ada 9 atau 25% siswa saja yang bisa mencapai nilai KKM yaitu nilai 75, dan 27 atau 75% siswa mencapai 50 atau berada dibawah KKM.

Teks laporan hasil observasi adalah sebuah materi yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Teks laporan hasil observasi dilakukan berdasarkan hasil dari pengamatan yang berbentuk laporan dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran yang di kelas maupun di luar kelas (A. L. Putri et al., 2021). Dalam pelajaran bahasa Indonesia pembelajaran menyusun teks laporan hasil observasi ini menjadi penting karena dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dilatih untuk menyusun hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga dengan adanya pembelajaran teks laporan hasil observasi tersebut bisa melatih siswa agar lebih giat untuk menulis sehingga dengan demikian maka akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam implementasi di kehidupan sehari-hari khususnya dalam kegiatan menulis.

Terkait permasalahan di atas, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi. Guru sebagai fasilitator proses pembelajaran bagi siswa dituntut untuk memberikan arahan serta pengajaran yang efektif dan efisien agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi *Kahoot*.

Kahoot adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang menekankan pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, aplikasi *Kahoot* dirancang untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam hubungan peran aktif dengan temannya dan berpartisipasi dalam kompetisi tentang materi pelajaran yang masih atau sudah mereka

pelajari. *Kahoot* adalah sebuah aplikasi game atau kuis yang sangat mudah digunakan karena dapat diakses melalui aplikasi dan situs web, sehingga praktis untuk digunakan (Perdana et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran aplikasi *kahoot* dalam materi menulis teks laporan hasil observasi diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran ini dapat membuat siswa untuk lebih semangat dalam menulis, memperluas wawasan siswa, dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan melihat informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran ini, siswa di SMA Negeri 9 Medan diharapkan dapat memahami dan menulis teks laporan hasil observasi menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, menulis dan menginterpretasikan informasi yang terkandung dalam teks laporan observasi.

REVIEW TEORI

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik (Widianto, 2021). Media pembelajaran meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang baru (Sembiring et al., 2023). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu sarana berupa peralatan, metode serta teknik yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan atau materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

Aplikasi *Kahoot* adalah suatu media pembelajaran jenis visual dan memiliki fungsi menarik dan mengarahkan atensi untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan (Perdana et al., 2020). Media *Kahoot* dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih terarah dan fokus terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas. Media *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan, baik bagi siswa maupun guru. Hal ini disebabkan karena *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Perdana et al., 2020)

Kahoot merupakan sebuah platform learning game yang digunakan untuk membuat game atau kuis interaktif. Aplikasi *Kahoot* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan aplikasi *kahoot* yaitu :

1. Adanya kemudahan dalam memulai permainan, siswa hanya perlu memasukkan kode permainan dan mengisi nama, serta aplikasi yang berbasis *web* sehingga tidak membutuhkan proses *install* aplikasi;
2. *Kahoot* mempunyai desain yang menarik dan latar musik selama permainan;
3. Terdapat pilihan template yang dapat digunakan untuk membuat kuis;
4. Guru dapat mengatur lama waktu untuk siswa menjawab soal, waktu yang tersedia dari 5 detik sampai 4 menit;
5. Bentuk soal dapat bervariasi yakni dapat berbentuk kuis pilihan ganda, mencocokkan, dan *puzzle*, serta soal dan pilihan jawaban dapat ditampilkan secara acak;
6. Permainan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok atau team;
7. Pada setiap akhir soal dan sesi permainan terdapat perangsangan siswa dengan skor tertinggi;
8. Hasil akhir jawaban siswa dapat diunduh pada menu "*get result*" berupa *file excel* yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat menganalisis hasil siswa dan keputusan (Jannah & Pahlevi, 2020).

Kekurangan aplikasi *kahoot* yaitu :

1. Pengisian kolom soal terbatas hanya sebanyak 120 karakter, dan kolom jawaban sebanyak 75 karakter,

2. Pilihan jawaban hanya dapat berbentuk kalimat, tidak dapat berbentuk gambar atau bentuk lainnya,
3. Pilihan jawaban hanya terbatas pada 4 opsi,
4. Skor penilaian pada *Kahoot* berkisar antara 0 hingga 2000 yang didasarkan pada skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab,
5. Fitur *Kahoot* yang lebih bagus harus berbayar,
6. Membutuhkan koneksi internet untuk menggunakan *Kahoot*,
7. Membutuhkan *LCD* proyektor serta aliran listrik (Jannah & Pahlevi, 2020).

Menulis merupakan salah satu sarana komunikasi seperti halnya berbicara. Namun, dalam prakteknya penggunaan bahasa dalam menulis tidaklah sama dengan komunikasi lisan. Hal ini dikarenakan bahasa digunakan secara fungsional yaitu pemakaian bahasa sebagai media interaksi dan transaksi. Dengan demikian, kegiatan menulis menuntut kecakapan dan kemahiran dalam mengatur menggunakan bahasa, bekerja dengan langkah-langkah terorganisir, gagasan secara sistematis serta mengungkapkan secara tersurat (Supriadi et al., 2020). Teks laporan hasil observasi merupakan salah satu materi yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Teks laporan hasil observasi merupakan suatu bentuk laporan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas maupun di luar kelas. Dalam pelajaran bahasa Indonesia pembelajaran menyusun teks laporan hasil observasi ini menjadi penting karena dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dilatih untuk menyusun hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga dengan adanya pembelajaran teks laporan hasil observasi tersebut bisa melatih siswa agar lebih giat untuk menulis sehingga dengan demikian maka akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam implementasi di kehidupan sehari-hari khususnya dalam kegiatan menulis (A. L. Putri et al., 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Eksperimen. Metode kuantitatif dalam Sugiyono (2020:16) yaitu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi suatu sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sugiyono (2020:126) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025 berjumlah 224 siswa yang terbagi atas 7 kelas. Menurut Sugiono (2017) sampel adalah bagian bagian dari populasi dan karakteristik. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas X-1 sebagai kelas kontrol dan kelas X-3 sebagai kelas eksperimen. Jumlah populasi kelas X SMA Negeri 9 Medan ajaran tahun 2024/2025 yang terdiri dari kelas yang dipilih secara acak (cluster Sampling).

Desain penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan *Desain Two Group Posttest-only Control Desain*. Penelitian dengan eksperimen melibatkan dua kelas yang telah ditentukan melalui random sampling diantaranya kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan.

Menurut Sugiyono (2016:102) menyebutkan instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik seluruh fenomena ini disebut variabel penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, melalui penelitian ini diharapkan agar memperoleh data yang akan dijadikan bahan instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu teks penugasan dimana siswa ditugaskan menulis teks laporan hasil observasi dengan media aplikasi *Kahoot* dan tanpa media aplikasi *Kahoot*.

Dalam melakukan penelitian diperlukan jalannya sebuah eksperimen, adapun langkah-langkah eksperimen dalam penelitian ini memperkenalkan dan menerapkan media aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran dan memberi penilaian kemampuan menulis siswa menulis teks laporan hasil observasi. Data yang diperoleh setelah melakukan eksperimen kemudian diolah dengan menghitung rata-rata dan standar deviasi terlebih dahulu, selanjutnya melakukan uji persyaratan analisis, seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengkajian ini diselenggarakan di SMA Negeri 9 Medan dengan metode kuantitatif eksperimen. Perolehan data hasil pengkajian ini atas respon pada topik yang sudah dibentuk. Pengkajian ini berdesain *Two Group Posttest-only Design*. Total sampel pengkajian ini sejumlah 32 di kelas kontrol serta 32 di kelas eksperimen. Kelas eksperimen dilakukan dengan media aplikasi *kahoot* serta di kelas kontrol tanpa media aplikasi *kahoot*.

Deskripsi Data

Deskripsi data dilakukan untuk mengetahui hasil nilai data mengenai kemampuan menulis teks laporan hasil observasi yang telah diperoleh dari kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan data yang diperoleh nilai siswa menulis teks laporan hasil observasi tanpa menggunakan media aplikasi *kahoot* yaitu nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 35. Dengan menghitung jumlah keseluruhan nilai siswa (1715) dan dibagikan dengan jumlah siswa (32) maka nilai rata-rata (*mean*) sebesar 53,59 diperoleh juga standar deviasi 9,940, standart error variabel 1,785 dan varians variabel 98,8036.. Sedangkan nilai siswa menulis teks laporan hasil observasi dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* yaitu nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Dengan menghitung jumlah keseluruhan nilai siswa (2765) dan dibagikan dengan jumlah siswa (32) maka nilai rata-rata (*mean*) sebesar 86,40 standar deviasi 8,423, standart error variabel 1,513, dan varians variabel 70,946.

Uji Normalitas

Pada kelas Kontrol diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,198$ dan $L_{tabel} = 0,285$ di dapat dari tabel uji Lillifors dengan $n = 32$ dan $\alpha = 0,5$. Setelah dibandingkan $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,198 < 0,285$. Maka dari tabel kelas kontrol tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Pada kelas eksperimen diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,153$ dan $L_{tabel} = 0,285$ di dapat dari tabel uji Lillifors dengan $n = 32$ dan $\alpha = 0,05$. Setelah dibandingkan $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,153 < 0,285$. Maka dari tabel kelas kontrol tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas sampel penelitian dilakukan dengan rumus perbandingan varian uji "F". Dengan F_{hitung} dengan F_{tabel} . Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa varians data sampel penelitian bersifat homogen. Berdasarkan perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 1,3926$ dan grafik daftar distribusi F dengan D_k pembilang k (variabel independen) = 1, D_k penyebut = $n - k = 32 - 1 = 31$ dan $\alpha = 0,05$ dan $F_{tabel} = 4,160$. Maka hasilnya $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,392 < 4,160$) berarti data eksperimen dan data kontrol yaitu homogen.

Uji Hipotesis

Kriteria pengujian dengan tabel taraf signifikan 5% yaitu $dk = N_1 + N_2$ $dk = 32 + 32 = 64 - 2 = 62$. Dari df 62 diperoleh taraf signifikansi 5% = 1,67155 (T_{tabel}). Hasil perhitungan yang dilakukan dapat diketahui bahwa $T_{hitung} > T_{tabel} = 14,027 > 1,66980$. Dengan demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa

kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran aplikasi *kahoot*.

Pembahasan

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan guru sebagai media penyampaian informasi dalam pembelajaran. Melalui media aplikasi *kahoot* membantu siswa lebih aktif dalam kegiatan menulis.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi. Hal ini terbukti dari hasil analisis data dari nilai yang telah diteliti oleh peneliti melalui kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan aspek-aspek penilaian ditemukan hasil bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa tanpa menggunakan media aplikasi *kahoot* adalah 53,59 berkategori kurang baik dengan standar deviasi 9,940 dengan nilai tertinggi siswa 70 dan nilai terendah 35. Sedangkan hasil analisis data melalui kelas eksperimen ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* adalah 86,40 dengan standar deviasi 8,423 dengan nilai tertinggi siswa 95 dan nilai terendah siswa 60. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak bahwa Media Aplikasi *Kahoot* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks laporan hasil observasi diterima.

Secara spesifik, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa dalam kelas eksperimen dengan media aplikasi *kahoot* (86,40) lebih tinggi daripada nilai rata-rata siswa dalam kelas kontrol tanpa media aplikasi *kahoot* (53,59). Selain itu, nilai tertinggi siswa dalam kelas eksperimen juga lebih tinggi (95) dibandingkan dengan nilai tertinggi siswa dalam kelas kontrol (70), sementara nilai terendah siswa dalam kelas eksperimen (60) juga lebih tinggi daripada nilai terendah siswa dalam kelas kontrol (35).

1. Menentukan Judul

Nilai yang diperoleh tanpa menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan kategori tidak mampu 5 siswa (15%), kategori kurang 1 siswa (3%), dan kategori mampu 26 siswa (81%). Nilai yang diperoleh dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan kategori cukup 1 siswa (3%), dan kategori sangat mampu 31 siswa (97%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sangat mampu dalam menentukan judul teks laporan hasil observasi.

2. Kesesuaian Isi dengan Judul

Nilai yang diperoleh tanpa menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan kategori kurang mampu 24 siswa (75%), dan kategori cukup mampu 6 siswa (18%). Nilai yang diperoleh dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan kategori kurang mampu 1 siswa (3%), kategori cukup mampu 11 siswa (34%), dan kategori sangat mampu 20 siswa (62%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa mampu dalam menyesuaikan isi dengan judul.

3. Struktur Teks Laporan Hasil Observasi

Nilai yang diperoleh tanpa menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan kategori kurang mampu 29 siswa (90%), dan kategori cukup mampu 3 siswa (9%). Nilai yang diperoleh dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan kategori kurang mampu 6 siswa (18%), kategori cukup mampu 21 siswa (65%), dan kategori sangat mampu 5 siswa (15%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa cukup mampu dalam menuliskan struktur teks laporan hasil observasi.

4. Langkah-langkah Teks Laporan Hasil Observasi

Nilai yang diperoleh tanpa menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan kategori tidak mampu 21 siswa (65%), dan kategori kurang mampu 11 siswa (34%). Nilai yang diperoleh dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan kategori kurang mampu 3 siswa (9%), kategori cukup mampu 13 siswa (65%), dan kategori sangat mampu 16 siswa (50%).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa cukup mampu dalam menuliskan langkah-langkah teks laporan hasil observasi.

5. Ejaan

Nilai yang diperoleh tanpa menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan kategori tidak mampu 16 siswa (50%), kategori kurang mampu 13 siswa (40%) dan kategori cukup mampu 3 siswa (9%) . Nilai yang diperoleh dengan menggunakan media aplikasi *kahoot* dengan kategori tidak mampu 1 siswa (3%), kategori cukup mampu 6 siswa (18%), dan kategori sangat mampu 25 siswa (78%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa cukup mampu dalam menuliskan ejaan teks laporan hasil observasi.

PENUTUP

Melalui pengkajian serta analisa mengenai Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Kahoot* terhadap Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Medan TA 2024/2025 diperoleh bahwa penggunaan media aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi membantu siswa dalam memahami materi lebih cepat dan meningkatkan keterampilan menulis mereka. Hal ini juga mempengaruhi minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa secara keseluruhan meningkat. Berdasarkan lima unsur penilaian teks laporan hasil observasi, pada kelas kontrol siswa dikategorikan mampu dalam menentukan judul teks laporan hasil observasi dan menyesuaikan isi dengan judul. Pada kelas eksperimen siswa dikategorikan sangat mampu dalam menentukan judul, menyesuaikan isi dengan judul, dan menggunakan ejaan yang sesuai dengan aspek penilaian teks laporan hasil observasi.

Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi *kahoot* pada kemampuan menulis teks laporan hasil observasi yang signifikan dari hasil belajar siswa. Siswa lebih baik menggunakan media aplikasi *kahoot*. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dan analisis data yang telah dilakukan dan diperoleh hasil yang didapat adalah $T_{hitung} > T_{tabel} = 14,027 > 1,66980$. Dengan demikian hipotesis diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Chotibuddin, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (*Kahoot*) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 112–138.
- Dewi, I. G. A. A. O. (2021). Mendiskusikan hasil pengujian hipotesis penelitian dalam penyusunan disertasi: sebuah kajian teoritis. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(1), 31–39.
- Dibia, I. K., Dewantara, I. P. M., & Widiana, I. W. (2017). Pemberdayaan teknik bercerita berbasis budaya bali dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan pribadi siswa kelas V SD Mutiara Singaraja. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(2), 113–119.
- Ekasari, D. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sindue melalui Metode Mind Mapping. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 5(3), 17–23.
- Erviana, Y., Munifah, S., & Mustikasari, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Kata Dengan Ape Dadu Cerdas. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi "*Kahoot!*" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121.

- Mugianto, M., Ridhani, A., & Arifin, S. (2017). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X SMA. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(4), 353–366.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 99–104.
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quizizz. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 45–51.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media *kahoot* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Kwangsan*, 8(2), 332460.
- Putri, A. L., Yulistio, D., & Utomo, P. (2021). Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Seluma. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(1), 45–51.
- Putri, V. F. H., Asbari, M., & Khanza, S. A. K. (2023). Revolusi Pendidikan: Kurikulum Merdeka Solusi Problematika Belajar? *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 8–12.
- Rinawati, A. (2020). Analisis hubungan keterampilan membaca dengan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Sembiring, R. B., Siagian, B. A., & Sitorus, P. J. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ISPRING SUITE TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS ULASAN SISWA. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 36–44.
- Siburian, R., Saragih, E. L. L., & Sitohang, T. (2022). Penggunaan Model Duti-Duta dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Teks Eksposisi pada Kelas VIII SMP Negeri 1 Parbuluan. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4692–4696.
- Simaremare, J. A., Hutauruk, R. S., & Simanjuntak, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Motion Graphic Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan 2023/2024. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4675–4684.
- Sudrajat, R. T., & Firmansyah, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi dengan Menggunakan Pendekatan Discovery di Kelas X SMA XIX Kartika 1 Bandung. *Semantik*, 9(2), 157–162.
- Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84–94.
- Tika, C. D. S. (2023). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Media Pembelajaran *Kahoot* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 4 Di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. *Jotika Journal in Education*, 3(1), 1–15.
- Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31.
- Wardani, D. R. (2021). Penerapan Model Think Talk Write dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sanden. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 202–211.
- Wardiah, D. (2017). Peran storytelling dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan emosional siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42–56.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.
- Yuliana, Y. (2020). Pengaruh minat baca dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan menulis karangan narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(03), 288–297.