Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528| P-ISSN: 2986-9439
Website https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi

Open Access under CC BY NC SA
Copyright © 2026,Rindy Any Br Tarigan, et.al

Vol. 4, No. 3, 2026, 1721-1732
DOI:https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i3.

Pengaruh Metode Gamifikasi Berbantuan Media Kahoot pada Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Negeri 21 Medan

Rindy Any Br Tarigan[1)], Rosmawaty Harahap[2)]
[1,2)] Universitas Negeri Medan, Kabupaten Deli Serdang, Indonesia

*Corresponding Author: rindyanybrtarigan@gmail.com

Abstract

Instruction on negotiation texts requires active student engagement; however, at SMA Negeri 21 Medan, teaching still relies on conventional methods and limited media, resulting in uneven student participation. This study aims to determine the effect of a gamification method supported by Kahoot on the negotiation text writing skills of Grade X students. This quantitative experimental study employed a two-group post-test design with randomly selected samples: Class X-7 served as the experimental group and Class X-3 as the control group, with 36 students in each group participating in four instructional sessions. Data consisting of scores from the negotiation text writing test were analyzed using normality, homogeneity, and t-tests. The results showed an average score of 88.19 (very good) for the experimental group and 71.50 (sufficient) for the control group; the calculated t-value (10.84) exceeded the t-table value (1.689) at a 5% significance level. Thus, Kahoot-assisted gamification has a significant effect on negotiation text writing skills and merits consideration by teachers as an innovative alternative for making Indonesian language instruction more interactive and engaging.

Keywords: *Gamification; Kahoot; Negotiation Text; Writing Skills*

Abstrak

Pembelajaran teks negosiasi menuntut keterlibatan aktif siswa, tetapi di SMA Negeri 21 Medan pembelajaran masih bertumpu pada metode konvensional dengan media terbatas sehingga partisipasi siswa belum merata. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh metode gamifikasi berbantuan media *Kahoot* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X. Penelitian eksperimen kuantitatif ini menggunakan desain *two group post-test* dengan sampel yang dipilih secara acak, yaitu kelas X-7 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-3 sebagai kelas kontrol, masing-masing 36 siswa yang belajar dalam empat pertemuan. Data berupa nilai tes menulis teks negosiasi dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelas eksperimen 88,19 (sangat baik), sedangkan kelas kontrol 71,50 (cukup), dengan t hitung 10,84 lebih besar daripada t tabel 1,689 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, gamifikasi berbantuan *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis teks negosiasi dan layak dipertimbangkan guru sebagai alternatif inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan menarik.

Kata Kunci: *Gamifikasi; Kahoot; Teks Negosiasi; Kemampuan Menulis*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu fondasi utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan individu memperoleh ruang untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pendidikan yang bermutu tidak hanya ditandai oleh kurikulum yang relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga oleh lingkungan belajar yang mendukung dan metode pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Sulfiani dkk., 2025). Gagasan tersebut hanya dapat terwujud apabila proses pembelajaran dirancang secara efektif dan bermakna. Dalam hal ini, keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada materi yang disampaikan, tetapi juga pada kondusifnya lingkungan belajar, ketersediaan fasilitas, dan ketepatan metode yang dipilih guru (Wardana & Sagoro, 2019).

Namun, tuntutan terhadap proses pembelajaran terus berubah seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah satu arah, dinilai kurang selaras dengan karakteristik peserta didik masa kini karena cenderung membuat siswa pasif, kurang berpartisipasi, dan bermotivasi belajar rendah, sehingga hasil belajar yang dicapai belum sesuai harapan. Kebijakan Merdeka Belajar sebenarnya menuntut guru menghadirkan pembelajaran yang berpusat pada siswa agar peserta didik leluasa mengeksplorasi pengetahuan dan pengalaman belajarnya. Akan tetapi, penerapan kebijakan tersebut sangat ditentukan oleh kesiapan dan kreativitas guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran (Miranda & Wuriyani, 2024).

Tuntutan akan pembelajaran yang aktif tampak sangat jelas pada materi teks negosiasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Negosiasi pada hakikatnya adalah proses interaksi sosial antara dua pihak atau lebih untuk mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan (Sari & Cahyono, 2025). Proses itu menuntut komunikasi timbal balik yang disertai kemampuan berpikir kritis dan argumentatif dalam menemukan solusi terbaik (Nursolihah, 2020). Dengan karakteristik demikian, pembelajaran teks negosiasi tidak cukup dilakukan secara teoretis. Siswa perlu dilibatkan langsung dalam aktivitas belajar yang interaktif agar dapat menguasai struktur, kaidah kebahasaan, sekaligus kemampuan menyampaikan argumen secara persuasif.

Upaya menghadirkan keterlibatan tersebut dapat dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi digital. Di era digital, teknologi informasi dan komunikasi tidak lagi sekadar alat

bantu, tetapi juga sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Integrasi media digital dalam pembelajaran dipandang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik generasi digital (Harahap dkk., 2025; Ramadhani dkk., 2024). Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Jusuf, 2020). Praktiknya dapat berupa pemberian poin, tantangan, kompetisi, dan umpan balik langsung, dan berbagai kajian menunjukkan bahwa teknik ini berpengaruh positif terhadap proses belajar dan partisipasi siswa di kelas (Purba dkk., 2024). Penerapan gamifikasi dapat ditunjang oleh *Kahoot,* platform kuis interaktif berbasis digital yang menyajikan kuis secara menarik dan menerapkan konsep belajar sambil bermain di kelas (Sagala dkk., 2021). Platform ini juga memberikan umpan balik langsung atas jawaban siswa sehingga membantu mereka merefleksikan tingkat pemahamannya (Wang & Tahir, 2020).

Meskipun potensi tersebut cukup menjanjikan, pembelajaran teks negosiasi di lapangan masih menghadapi persoalan. Hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 21 Medan menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas X dalam memahami teks negosiasi tergolong cukup, tetapi belum merata. Sebagian siswa sudah memahami struktur teks, namun masih kesulitan menerapkannya dalam bentuk dialog maupun praktik langsung. Siswa juga mengalami hambatan dalam menyusun argumen yang logis dan menggunakan bahasa yang persuasif, serta kurang percaya diri saat berpraktik negosiasi di depan kelas. Kondisi ini berkaitan dengan proses pembelajaran yang selama ini bertumpu pada metode konvensional, diskusi kelompok, dan latihan soal dari buku paket, sehingga hanya sebagian kecil siswa yang aktif, sedangkan yang lain cenderung mengikuti arahan tanpa menyampaikan pendapat. Di samping itu, media yang digunakan masih terbatas pada *slide PowerPoint* dan buku teks, sementara media interaktif seperti *Kahoot* belum pernah diterapkan secara khusus dalam pembelajaran teks negosiasi. Guru sendiri menilai bahwa *Kahoot* berpotensi meningkatkan partisipasi dan motivasi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dengan sistem skor dan peringkat, serta memandang gamifikasi relevan untuk materi yang menuntut interaksi aktif.

Pandangan guru tersebut sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu. Ivana dkk. (2024) melaporkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran teks negosiasi mampu

meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Husnawati (2023) menyatakan bahwa *Kahoot* efektif meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar, meskipun penelitian tersebut dilakukan pada jenjang sekolah dasar. Wardana dan Sagoro (2019) juga menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi penelitian itu belum diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan penelusuran penulis terhadap kajian-kajian tersebut, penerapan gamifikasi berbantuan *Kahoot* pada pembelajaran teks negosiasi di tingkat SMA belum banyak diteliti, sehingga terdapat celah penelitian yang perlu diisi.

Berdasarkan uraian tersebut, inovasi pembelajaran yang dapat menghindarkan proses belajar dari kesan monoton dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa menjadi kebutuhan nyata dalam pembelajaran teks negosiasi. Metode gamifikasi berbantuan media *Kahoot,* dengan kuis interaktif, pemberian poin, tantangan, dan umpan balik langsung, dipandang sebagai alternatif yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh metode gamifikasi berbantuan media *Kahoot* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan dengan membandingkan kelas yang menggunakan metode tersebut dan kelas yang menggunakan metode konvensional. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi bagi pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan siswa pada pembelajaran teks negosiasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan data kuantitatif yang menggunakan desain *two group post-test*, yaitu dua kelompok yang memperoleh perlakuan berbeda dan sama-sama diberi *post-test* untuk melihat perbedaan hasil di antara keduanya. Desain dengan kelompok pembanding seperti ini digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara suatu intervensi dan hasilnya (Krishnan, 2018). Variabel bebas (X) adalah penerapan metode gamifikasi berbantuan media Kahoot dalam pembelajaran teks negosiasi, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan siswa dalam pembelajaran teks negosiasi. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 21 Medan (Jl. Selambo, Kecamatan Medan Amplas) pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sekolah ini dipilih karena ditemukan permasalahan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X, situasi dan jumlah

siswanya mendukung penelitian, dan belum pernah ada penelitian tentang model pembelajaran gamifikasi pada materi tersebut. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 322 siswa dan tersebar dalam sembilan kelas. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*, sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Pengambilan sampel secara acak diharapkan menghasilkan sampel yang lebih representatif terhadap populasi (Elfil & Negida, 2017). Pengundian dilakukan dengan menuliskan nama seluruh kelas X pada kertas, menggulungnya, memasukkannya ke dalam wadah, lalu mengocok dan mengambil dua gulungan secara acak. Hasil pengundian menetapkan kelas X-7 (36 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas X-3 (36 siswa) sebagai kelas kontrol.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan sebelum perlakuan kepada guru Bahasa Indonesia sebagai informan utama dan beberapa siswa sebagai informan pendukung. Wawancara ini bertujuan memperoleh gambaran awal tentang metode pembelajaran yang digunakan, keterlibatan siswa, kesulitan menyusun teks negosiasi, dan media yang pernah diterapkan. Teknik ini memungkinkan informan menjelaskan pemahamannya dengan kata-katanya sendiri (Knott dkk., 2022). Observasi dilakukan langsung di kelas eksperimen untuk mencatat aktivitas dan partisipasi siswa dalam kuis Kahoot, interaksi saat menyampaikan argumen, serta respons terhadap sistem poin dan tantangan. Dokumentasi berupa perangkat pembelajaran (modul ajar, LKPD, instrumen kuis *Kahoot,* skenario permainan negosiasi), hasil pekerjaan siswa, daftar hadir, dan foto kegiatan digunakan untuk melengkapi data. Perlakuan diberikan dalam empat pertemuan, masing-masing 2 × 40 menit. Kelas eksperimen belajar dengan metode gamifikasi berbantuan *Kahoot* yang memuat misi, poin, *badge*, dan *leaderboard*.

Pertemuan pertama membahas konsep dan struktur teks negosiasi, pertemuan kedua kaidah kebahasaan dan analisis teks dengan kasus yang ditampilkan melalui *Kahoot,* pertemuan ketiga penyusunan teks negosiasi secara kolaboratif melalui *role-play* yang dilanjutkan dengan menuliskan hasil percakapan, dan pertemuan keempat simulasi negosiasi (*Live Negotiation Battle*) yang diakhiri *post-test.* Kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Guru menjelaskan pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi, siswa mencatat serta mengerjakan latihan menyusun teks, lalu pada pertemuan keempat siswa menyusun teks dengan tema berbeda

tetapi indikator penilaian yang sama.

Data yang dianalisis adalah data kuantitatif berupa nilai post-test kedua kelas. Analisis dilakukan secara bertahap, dimulai dari penyusunan data *post-test* dalam tabel, penghitungan rata-rata (*mean*), standar deviasi, dan standar error (SEM) masing-masing kelas, serta standar error perbedaan kedua rata-rata. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Pemeriksaan normalitas diperlukan karena uji parametrik mengandaikan data berdistribusi normal (Ghasemi & Zahediasl, 2012).

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan

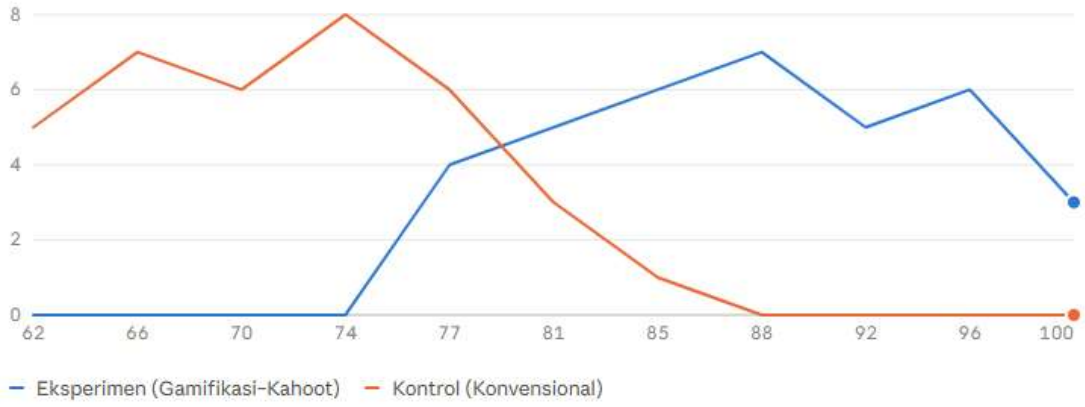
Data penelitian berasal dari 72 siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan yang terbagi sama rata ke dalam kelompok eksperimen (kelas X-7, 36 siswa) dan kelompok kontrol (kelas X-3, 36 siswa). Kemampuan menulis teks negosiasi diukur melalui tes yang dinilai pada tiga aspek, yaitu struktur teks, kaidah kebahasaan, dan kesesuaian tema, lalu skornya dikonversi menjadi nilai dan dikelompokkan ke dalam lima kategori. Pada kelompok eksperimen yang belajar dengan metode gamifikasi berbantuan *Kahoot,* jumlah seluruh nilai mencapai 3.175 dengan rata-rata 88,19, simpangan baku 6,73, dan standar error 1,14. Nilai siswa berada pada rentang 77 sampai 100, dengan nilai 88 sebagai yang paling banyak diperoleh (7 siswa). Sebanyak 27 siswa (75,00%) berada pada kategori sangat baik dan 9 siswa (25,00%) pada kategori baik. Tidak ada siswa yang masuk kategori cukup, kurang, maupun sangat kurang.

Kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional menunjukkan sebaran yang berbeda. Jumlah nilainya 2.574 dengan rata-rata 71,50, simpangan baku 6,15, dan standar error 1,04, sedangkan rentang nilainya 62 sampai 85 dengan nilai 74 sebagai yang terbanyak (8 siswa). Sebagian besar siswa berada pada kategori cukup (21 siswa atau 58,33%), diikuti kategori baik (9 siswa atau 25,00%), kurang (5 siswa atau 13,89%), dan sangat baik (1 siswa atau 2,78%). Tidak ada siswa kontrol pada kategori sangat kurang. Ringkasan kedua kelompok disajikan pada Tabel 1, dan perbandingan sebaran kategorinya tampak pada Gambar 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Kemampuan Menulis Teks Negosiasi dan Uji Normalitas

Indikator	Eksperimen (Gamifikasi-*Kahoot*)	Kontrol (Konvensional)
Jumlah siswa	36	36
Jumlah nilai	3.175	2.574
Rata-rata	88,19	71,50
Rentang nilai	77-100	62-85
Nilai terbanyak (frekuensi)	88 (7 siswa)	74 (8 siswa)
Simpangan baku	6,73	6,15
Standar error	1,14	1,04
Kategori rata-rata	Sangat baik	Cukup
Siswa kategori sangat baik	27 (75,00%)	1 (2,78%)
Siswa kategori kurang	0	5 (13,89%)
L_{hitung} (L_{tabel} = 0,1454)	0,1111 (normal)	0,1448 (normal)

Catatan: selisih rata-rata 16,69 poin; standar error perbedaan 1,54; t hitung 10,84 > t tabel 1,689 (df = 35, taraf signifikansi 5%).



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Nilai Menulis Teks Negosiasi

Pembahasan

Perbedaan kedua kelompok tidak berhenti pada selisih rata-rata sebesar 16,69 poin, tetapi tampak pada seluruh bentuk sebaran nilai. Seperti terlihat pada Gambar 1, kurva kelompok eksperimen bergeser ke sisi nilai tinggi dan hampir tidak beririsan dengan kurva kelompok kontrol, kecuali pada rentang 77 sampai 85. Nilai terendah kelompok eksperimen (77) berada di atas rata-rata kelompok kontrol (71,50), dan tiga siswa eksperimen mencapai

nilai 100, sedangkan nilai tertinggi kelompok kontrol hanya 85 dan hanya dicapai satu siswa. Pola ini menunjukkan bahwa pembelajaran gamifikasi tidak sekadar mengangkat segelintir siswa. Seluruh siswa kelompok eksperimen mencapai kategori baik atau sangat baik, sementara pada kelompok kontrol lima siswa masih berada pada kategori kurang.

Pergeseran tersebut dapat dipahami dari cara perlakuan dirancang. Kemampuan menulis teks negosiasi menuntut siswa menguasai struktur, memilih bahasa yang santun dan persuasif, serta mengembangkan isi sesuai tema, dan semua itu lebih mudah dilatih melalui praktik daripada melalui penjelasan. Pada kelompok eksperimen, pembelajaran disusun sebagai rangkaian tantangan yang bertahap. Siswa mengidentifikasi struktur teks, memperbaiki kalimat yang kurang santun lewat kasus pada *Kahoot,* menyusun strategi bersama pasangan, mensimulasikan negosiasi, lalu menuliskan hasil percakapan mereka, dengan poin, *badge*, dan *leaderboard* yang memberi umpan balik pada setiap tahap. Urutan ini membuat siswa memperoleh bahan, rujukan, dan kesempatan berlatih sebelum menulis. Meski demikian, penelitian ini tidak mengukur secara langsung bagaimana tiap unsur gamifikasi memengaruhi hasil, sehingga penjelasan ini tetap berupa tafsir atas rancangan perlakuan.

Kondisi kelompok kontrol memperkuat penjelasan tersebut. Pembelajaran konvensional berlangsung melalui penjelasan guru, pencatatan materi, dan latihan menyusun teks secara individu. Ini adalah pola yang sejalan dengan kondisi awal di sekolah, ketika guru menyatakan hanya sebagian kecil siswa aktif, sebagian besar lainnya cenderung mengikuti arahan, dan media terbatas pada slide dan buku teks. Dengan pola semacam itu, siswa memang mampu menulis teks negosiasi, tetapi hasilnya terkonsentrasi pada kategori cukup (21 siswa atau 58,33%) dan menyebar sampai kategori kurang. Artinya, kemampuan yang berkembang melalui pembelajaran konvensional belum merata, dan siswa dengan pemahaman struktur yang masih rapuh tidak banyak terbantu oleh latihan yang bersifat individual.

Menariknya, kedua kelompok memiliki simpangan baku yang relatif setara (6,73 dan 6,15) dan lolos uji homogenitas. Artinya, keunggulan kelompok eksperimen tidak muncul karena sebaran nilainya menyempit, melainkan karena seluruh distribusi bergeser ke tingkat capaian yang lebih tinggi. Temuan ini penting karena dua kelompok yang variasinya sebanding dapat dibandingkan secara adil melalui uji-t, dan selisih rata-rata yang lebar, dengan standar error perbedaan hanya 1,54, menghasilkan t hitung 10,84 yang

jauh melampaui batas kritis. Besarnya nilai t ini memperlihatkan bahwa perbedaan yang teramati sulit dijelaskan oleh kebetulan semata, meskipun nilai tersebut belum menjelaskan penyebab perbedaannya.

Hasil ini juga menjawab persoalan yang melatarbelakangi penelitian. Kesulitan siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan pada materi teks negosiasi terletak pada penerapan struktur dalam bentuk tulisan, penyusunan argumen yang logis, dan penggunaan bahasa persuasif, ditambah rendahnya partisipasi dan terbatasnya media interaktif. Dalam penelitian ini, pembelajaran yang memadukan permainan, kuis digital, dan praktik negosiasi terbukti lebih unggul daripada pembelajaran konvensional dalam hasil menulis. Dengan kata lain, pemberian ruang berlatih yang menarik dan terstruktur tampaknya lebih efektif daripada penambahan penjelasan, terutama untuk keterampilan yang menuntut siswa mengolah gagasan menjadi teks. Bagi guru, hal ini berarti *Kahoot* dan gamifikasi lebih tepat diposisikan sebagai pengantar menuju kegiatan menulis dan negosiasi daripada sebagai permainan yang berdiri sendiri.

Beberapa hal perlu diperhatikan dalam membaca temuan penelitian ini. Perbandingan dilakukan pada nilai akhir dua kelas dari satu sekolah, tanpa membandingkan kemampuan awal kedua kelas, sehingga selisih yang diperoleh belum dapat dipisahkan sepenuhnya dari perbedaan bawaan antarkelas. Penilaian juga dilaporkan sebagai skor gabungan, sehingga tidak diketahui aspek mana, apakah struktur, kaidah kebahasaan, atau kesesuaian tema, yang paling terbantu. Keterlibatan dan motivasi siswa yang menjadi alasan utama penerapan gamifikasi pun tidak dianalisis secara terukur. Karena itu, kesimpulan yang paling kuat dari penelitian ini adalah bahwa siswa yang belajar dengan gamifikasi berbantuan *Kahoot* menulis teks negosiasi dengan hasil yang jauh lebih tinggi daripada siswa yang belajar secara konvensional. Penjelasan tentang mengapa hal itu terjadi layak diuji lebih lanjut dengan data awal, analisis per aspek, dan pengukuran keterlibatan.

SIMPULAN

Kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan yang diterapkan dengan metode gamifikasi berbantuan *Kahoot* tergolong sangat baik dengan rata-rata 88,19. Sebanyak 27 siswa (75,00%) berada pada kategori sangat baik dan 9 siswa (25,00%) pada kategori baik. Siswa yang dibelajarkan dengan metode konvensional memperoleh rata-rata 71,50 yang tergolong cukup, dengan 21 siswa (58,33%) berada pada

kategori cukup dan 5 siswa (13,89%) pada kategori kurang. Selisih rata-rata sebesar 16,69 poin dan hasil uji-t (t_{hitung} 10,84 > t_{tabel} 1,689 pada taraf signifikansi 5%) menunjukkan bahwa penggunaan metode gamifikasi berbantuan *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis teks negosiasi. Pembelajaran yang memadukan permainan, kuis digital, dan praktik negosiasi dengan demikian menjadi alternatif yang layak untuk mengatasi persoalan awal berupa belum meratanya partisipasi dan kemampuan siswa pada pembelajaran yang bertumpu pada metode konvensional.

Berdasarkan temuan tersebut, guru Bahasa Indonesia disarankan menggunakan gamifikasi berbantuan *Kahoot* sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menyelaraskan kegiatan permainan pada tujuan pembelajaran, materi, dan kondisi siswa. *Kahoot* sebaiknya diposisikan sebagai pengantar menuju praktik negosiasi dan penulisan, agar pembelajaran tidak berhenti pada permainan. Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan kegiatan gamifikasi serta lebih memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan, dan kesesuaian isi dengan tema. Peneliti selanjutnya disarankan mengukur kemampuan awal kedua kelompok agar pengaruh perlakuan dapat dipisahkan dari perbedaan bawaan kelas, menganalisis capaian pada setiap aspek penilaian, dan mengukur keterlibatan serta motivasi siswa secara langsung untuk menjelaskan bagaimana gamifikasi memengaruhi hasil. Penelitian lanjutan juga dapat menguji bentuk kegiatan gamifikasi yang lebih beragam pada materi Bahasa Indonesia lain atau jenjang pendidikan berbeda, dengan melibatkan lebih banyak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Elfil, M., & Negida, A. (2017). Sampling methods in clinical research; an educational review. *Emergency, 5*(1), Article e52. https://doi.org/10.22037/emergency.v5i1.15215

Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism, 10*(2), 486–489. https://doi.org/10.5812/ijem.3505

Harahap, R., dkk. (2025). Keterampilan menggunakan media sosial dengan bijak di antara siswa. *Jurnal Pendekar Nusantara, 2*(2). https://doi.org/10.37776/pend.v2i2.1653

Husnawati, Z., & Carina, A. (2023). Gamification (Kahoot) and its usage in teaching and learning process for primary education of SD/MI. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 6*(3). https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82331

Ivana, N. M., Suwandana, E., & Hermawan, W. (2024). Gamification dalam pembelajaran

teks negosiasi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal. *Innovative: Journal of Social Science Research, 4*(4), 9730–9738. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14142

Jusuf, H. (2020). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom, 5*(1), 1–6.

Knott, E., Rao, A. H., Summers, K., & Teeger, C. (2022). Interviews in the social sciences. *Nature Reviews Methods Primers, 2*(1). https://doi.org/10.1038/s43586-022-00166-y

Krishnan, P. (2018). A review of the non-equivalent control group post-test-only design. *Nurse Researcher*. https://doi.org/10.7748/nr.2018.e1582

Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan web Genially pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia, 1*(4), 326–338. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47148

Nursolihah, M. (2020). Analisis karakteristik khusus teks negosiasi. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, 10*(1), 24–41. https://doi.org/10.23969/literasi.v10i1.2062

Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan, 1*(5), 299–305.

Ramadhani, A. V., dkk. (2024). Urgensi minat membaca Gen Alpha di tengah maraknya penggunaan smartphone. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 1*(4), 9. https://doi.org/10.47134/jtp.v2i1.496

Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media belajar sambil bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021* (hlm. 359–364). FBS Unimed Press.

Sari, A. N., & Cahyono, B. E. H., & Dwi, B. P. (2025). Peningkatan keterampilan menyusun dan menyampaikan teks negosiasi melalui role card dan media digital kelas X-6 SMA Negeri 2 Madiun. *Jurnal Media Akademik (JMA), 3*(7). https://doi.org/10.62281/v3i7.2482

Sulfiani, B., dkk. (2025). Dampak kualitas pendidikan terhadap pengembangan keterampilan sumber daya manusia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3), 350–361. https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30071

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education, 149*, 103818.

Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi gamifikasi berbantu media Kahoot untuk meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 17*(2), 46–57. https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693