

---

## PEMANFAATAN KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI ATURAN PENGGUNAAN TANDA BACA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

**Mochammad Afwan Muchlisin**

Universitas Airlangga; Indonesia

Correspondence E-mail; afwanmukhlisin9@gmail.com

Submitted: 14/01/2026

Revised: 11/02/2026

Accepted: 10/03/2026

Published: 18/03/2026

---

### Abstract

This study aims to examine the effectiveness of using the gamification platform Kahoot! in improving students' learning outcomes on punctuation usage rules. An embedded mixed-methods design was employed in this study. A total of 10 twelfth-grade students from SMA Darul Ulum Driyorejo were selected as participants from the overall population of 30 students. A learning outcomes test administered both before and after the treatment served as the research instrument. Pre-test and post-test scores from ten twelfth-grade students constituted the main quantitative data in this study. The quantitative data were analyzed descriptively by comparing students' scores before and after the treatment. In contrast, the questionnaire data were analyzed using a descriptive-interpretive approach. The results indicated that all students improved their learning outcomes, as demonstrated by higher post-test scores than pre-test scores. In addition, the questionnaire analysis revealed positive student responses toward the use of Kahoot! the students reported increased motivation, greater participation, healthy competition, and a more interactive and enjoyable learning atmosphere. These findings suggest that the use of Kahoot! shows effectiveness in promoting students' academic attainment and motivation in learning punctuation usage rules.

---

### Keywords

Gamification; Kahoot!; Learning Outcomes.

---



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## PENDAHULUAN

Kompetensi dalam menerapkan aturan tanda baca merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama. Tanda baca tidak hanya berfungsi sebagai unsur teknis dalam penulisan, tetapi juga berperan penting dalam membangun kejelasan makna, ketepatan struktur sintaksis, serta kohesi dan koherensi wacana tulis. Kesalahan dalam penggunaan tanda baca dapat mengakibatkan ambiguitas makna, kesalahpahaman informasi, serta menurunnya kualitas komunikasi tertulis. Oleh karena itu, penguasaan tanda baca menjadi bagian integral dari kompetensi kebahasaan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan.

Dalam praktik pembelajaran, permasalahan penggunaan tanda baca masih menjadi persoalan yang berkelanjutan. Kesalahan tersebut tidak hanya terjadi pada siswa di tingkat pendidikan dasar dan menengah, tetapi juga kerap ditemukan dalam tulisan akademik mahasiswa, bahkan pada lulusan perguruan tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tanda baca belum sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kesalahan dalam menerapkan tanda baca masih lazim dilakukan oleh siswa, di antaranya penelitian oleh (Bahrum et al., 2021) yang menemukan kesalahan penggunaan tanda baca yang didominasi oleh tanda koma dan tanda titik pada teks biografi siswa kelas X SMA Muhammadiyah Pangsid. Penelitian oleh (Purnamasari et al., 2024) pada karya sederhana murid kelas 3 sekolah dasar (SD) menemukan kesalahan ketika menggunakan tanda baca titik (.) sebesar 63,10% dan tanda baca koma (,) sebesar 36,90%. (Jadidah et al., 2022) juga menemukan bahwa dalam karya tulis siswa SD Negeri 30 Talang Kelapa terdapat kesalahan penempatan tanda baca titik serta penggunaan koma yang kurang tepat menurut kaidah.

Permasalahan serupa juga ditemukan pada jenjang sekolah menengah atas. (Ariyani et al., 2023) mengungkapkan bahwa dalam teks deskriptif yang disusun oleh murid kelas X MA Darul Hikmah ditemukan 35 kasus ketidaktepatan penggunaan tanda baca, yang meliputi kesalahan tanda baca titik, koma, tanda petik, dan tanda petik tunggal. Sementara itu, (Sari et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan tanda baca pada teks berita online yang ditulis oleh pelajar SMA tidak hanya tidak sesuai secara kaidah, tetapi juga menyulitkan pembaca dalam memahami isi teks. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa kesalahan penggunaan tanda baca merupakan masalah yang bersifat sistemik dan berpotensi menghambat perkembangan literasi tulis siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemakaian tanda baca yang tidak sesuai aturan salah satunya terjadi karena kurangnya penguasaan terhadap kaidah tanda baca (Fadhillah et al., 2025; Kartika et al., 2024; Slamanda et al., 2025). Kurangnya pemahaman ini tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran yang kurang menghadirkan pengalaman belajar yang berarti bagi peserta didik. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang masih kurang beragam dan lebih cenderung menggunakan cara konvensional (Slamanda et al., 2025). Pembelajaran tanda baca sering kali disampaikan secara teoretis melalui penjelasan aturan tanpa disertai latihan yang menarik dan kontekstual, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menginternalisasi kaidah kebahasaan tersebut.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi kegiatan belajar bahasa Indonesia, khususnya dalam mempelajari materi kebahasaan seperti tanda baca, supaya proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu memacu semangat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diaplikasikan adalah gamifikasi. Gamifikasi dapat diartikan sebagai pemanfaatan unsur permainan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemauan dan keterlibatan peserta didik (Srimuliyani, 2023). Sejalan dengan pandangan tersebut, (Hong et al., 2024) menjelaskan gamifikasi sebagai pemanfaatan unsur-unsur permainan dalam situasi non-permainan yang umumnya berbasis platform atau aplikasi digital.

Sebagai sebuah inovasi dalam pembelajaran, gamifikasi menawarkan berbagai manfaat. Sejumlah penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penerapan konsep gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran, baik pada siswa maupun mahasiswa (Abbassyakhrin & Suryani, 2025; Fadilla & Nurfadhilah, 2022; Fauziyah et al., 2025; Haque et al., 2024; Irnawati et al., 2024; Khoirudin & Iskandar, 2024; Mahbubui & Homaidi., 2025; Pahlevi & Mulyati, 2025). Selain berdampak pada motivasi, gamifikasi terbukti dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Asitah et al., 2025; Kutbaniyah et al., 2025; Maulana et al., 2025; Mujadidi et al., 2023; Piran et al., 2025; Putra et al., 2024; Salsabilah et al., 2025; Ulimaz et al., 2025; Yulianti et al., 2024).

Salah satu platform gamifikasi yang banyak dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran adalah Kahoot!. Kahoot! merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memungkinkan siswa belajar melalui mekanisme permainan, kompetisi, dan umpan balik secara langsung. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Kahoot! efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Penelitian oleh (Pitriani et al., 2024) memperlihatkan bahwa pengaplikasian Kahoot! dalam mata pelajaran bahasa Inggris pada murid kelas V sekolah dasar memberikan motivasi belajar siswa secara signifikan berdasarkan hasil ujian. Penelitian oleh (Sinaga et al., 2022) juga menemukan bahwa pemanfaatan Kahoot! meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD baik di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Selain itu, (Azizah et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan Kahoot! pada mata pelajaran PAI di tingkat SMA mampu meningkatkan motivasi siswa pada indikator prestasi, kepemimpinan, dan hubungan sosial.

Meskipun sejumlah studi telah membahas penggunaan Kahoot! sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, penelitian yang secara spesifik mengkaji pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran aturan penggunaan tanda baca masih sangat terbatas. Padahal, materi tanda baca merupakan salah satu materi kebahasaan yang memerlukan latihan intensif, umpan balik langsung, serta keterlibatan aktif siswa agar dapat dipahami secara optimal. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada aspek motivasi belajar, sementara kajian yang mengaitkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa pada materi kebahasaan tertentu masih jarang dilakukan.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pemanfaatan platform gamifikasi Kahoot! dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aturan penggunaan tanda baca serta menggali persepsi dan motivasi siswa terhadap penerapan platform tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis gamifikasi serta menjadi rujukan bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran kebahasaan yang lebih kreatif dan bermakna.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) dengan desain *embedded mixed methods*, yaitu pendekatan yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian dengan fungsi yang berbeda. Pendekatan kuantitatif digunakan sebagai data utama untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah penerapan platform gamifikasi Kahoot!, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan sebagai data pendukung untuk menggali

persepsi serta motivasi siswa terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu eksperimen semu yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Melalui desain ini, siswa diberikan tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar setelah penggunaan Kahoot! pada materi aturan penggunaan tanda baca.

Subjek penelitian ini adalah sepuluh siswa kelas XII SMAS Darul Ulum Driyorejo, Kabupaten Gresik, yang dipilih dari total populasi tiga puluh siswa kelas XII. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi serta kesesuaian materi dengan kurikulum bahasa Indonesia di tingkat SMA. Sumber data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa terkait materi aturan penggunaan tanda baca, sedangkan data kualitatif diperoleh dari respons siswa terhadap kuesioner terbuka yang menggali persepsi, pengalaman belajar, serta motivasi mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot!.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan kuesioner terbuka. Tes hasil belajar terdiri atas *pretest* dan *posttest* yang masing-masing berisi 20 soal pilihan ganda dengan skor maksimum 100 untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, kuesioner terbuka digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan serta motivasi siswa terhadap penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Adapun data kualitatif dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif interpretatif melalui proses pengelompokan respons siswa, identifikasi tema utama, serta penafsiran makna respons tersebut guna mendukung dan memperkaya temuan kuantitatif penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan temuan yang diperoleh dari analisis data kuantitatif dan kualitatif terkait penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform Kahoot! pada materi aturan penggunaan tanda baca dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Temuan penelitian ini

tidak hanya menggambarkan perubahan hasil belajar siswa secara numerik, tetapi juga mencerminkan perubahan sikap, motivasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, temuan dalam penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pemanfaatan Kahoot! sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga diketahui dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta efektivitas proses belajar siswa karena memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami (Arsyad, 2017; Smaldino et al., 2014).

Berdasarkan hasil evaluasi data kuantitatif, nilai *pretest* menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap aturan penggunaan tanda baca masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Mayoritas siswa memperoleh skor kurang dari 60, yang mengindikasikan bahwa kaidah penggunaan tanda baca, khususnya tanda titik dan tanda koma, belum dikuasai secara optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi pembelajaran dilakukan, siswa masih mengalami kendala dalam memahami dan mengaplikasikan aturan tanda baca secara tepat. Kondisi tersebut menguatkan pandangan bahwa materi tanda baca merupakan salah satu aspek kebahasaan yang memerlukan perhatian khusus dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena penguasaan kaidah kebahasaan membutuhkan latihan yang berkelanjutan serta pemahaman konteks penggunaan dalam praktik berbahasa (Keraf, 2004; Tarigan, 2013). Temuan ini seiring dengan penelitian terdahulu yang memperlihatkan bahwa kesalahan penggunaan tanda baca masih sering ditemukan pada berbagai jenjang pendidikan dan menjadi permasalahan yang berulang dalam pembelajaran bahasa (Ariyani et al., 2023; Bahrum et al., 2021; Purnamasari et al., 2024).

Setelah penerapan pembelajaran berbasis Kahoot!, nilai *posttest* siswa menunjukkan peningkatan yang konsisten pada seluruh subjek penelitian. Tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan maupun stagnasi nilai, yang mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara merata. Mayoritas siswa memperoleh skor di atas 75, bahkan beberapa siswa mencapai skor tinggi, yaitu 90. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai aturan penggunaan tanda baca. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pemanfaatan teknologi dan media digital dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui pengalaman belajar yang interaktif serta pemberian umpan balik secara langsung (Smaldino et al., 2014). Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* secara rinci disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Perbandingan Nilai *Pre-Test* dan *Posttest*

| No. | Peserta  | Pre-test | Posttest |
|-----|----------|----------|----------|
| 1   | Siswa 1  | 50       | 85       |
| 2   | Siswa 2  | 45       | 85       |
| 3   | Siswa 3  | 45       | 80       |
| 4   | Siswa 4  | 55       | 90       |
| 5   | Siswa 5  | 40       | 75       |
| 6   | Siswa 6  | 40       | 70       |
| 7   | Siswa 7  | 55       | 85       |
| 8   | Siswa 8  | 35       | 60       |
| 9   | Siswa 9  | 40       | 80       |
| 10  | Siswa 10 | 45       | 80       |

Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya selisih nilai yang cukup signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada setiap siswa. Selisih nilai tersebut mencerminkan adanya peningkatan pemahaman konseptual sekaligus kemampuan aplikatif siswa terhadap aturan penggunaan tanda baca. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Kahoot! memungkinkan siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui penyajian soal yang variatif, latihan yang berulang, serta pemberian umpan balik secara langsung setelah siswa menjawab soal.

Dengan demikian, Kahoot! tidak hanya berperan sebagai sarana evaluasi hasil belajar, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung proses penguatan dan pemantapan materi. Integrasi unsur permainan dalam proses pembelajaran juga diketahui mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan tantangan, tujuan, serta sistem penghargaan yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa (Kapp, 2012).

Temuan kuantitatif tersebut diperkuat oleh temuan kualitatif yang diperoleh dari hasil analisis kuesioner terbuka. Mayoritas siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa menilai bahwa pembelajaran menggunakan Kahoot! terasa lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Unsur permainan, batas waktu pengerjaan soal, serta tampilan visual yang menarik dinilai mampu meningkatkan perhatian dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot! memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran pada umumnya sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerapan prinsip permainan dalam pembelajaran juga diketahui

mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah (Gee, 2003).

Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa sistem peringkat dan pemberian skor dalam Kahoot! mendorong mereka untuk lebih termotivasi dalam menjawab soal dengan benar. Kompetisi yang tercipta antarsiswa dipersepsikan sebagai kompetisi yang sehat serta mampu mendorong keterlibatan aktif tanpa menimbulkan tekanan yang berlebihan. Kondisi ini menunjukkan bahwa Kahoot! mampu memfasilitasi terbentuknya iklim pembelajaran yang kompetitif sekaligus suportif. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa mekanisme kompetisi dalam gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Pitriani et al., 2024; Sinaga et al., 2022). Motivasi belajar sendiri merupakan faktor psikologis penting yang memengaruhi intensitas, arah, dan keberlangsungan aktivitas belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2016).

Aspek interaktivitas juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Siswa menilai bahwa pembelajaran berbasis Kahoot! membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan komunikatif. Interaksi tidak hanya terjadi antara siswa dan media pembelajaran, tetapi juga antarsiswa melalui diskusi singkat mengenai jawaban, tanggapan terhadap hasil kuis, serta refleksi atas kesalahan yang dilakukan. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berlangsung secara satu arah, tetapi melibatkan partisipasi aktif siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian Azizah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot! dapat mendorong interaktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Secara umum, temuan penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan antara peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan peningkatan hasil belajar. Siswa yang merasa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran cenderung menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami materi aturan penggunaan tanda baca. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Kahoot! mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan mendukung tercapainya hasil belajar secara lebih optimal. Temuan ini juga sejalan dengan kajian sebelumnya yang mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran (Abbassyakhrin & Suryani, 2025; Haque et al., 2024; Khoirudin & Iskandar, 2024).

Meskipun demikian, temuan penelitian ini diperoleh dari jumlah subjek penelitian yang terbatas dan dianalisis secara deskriptif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat dijadikan sebagai dasar untuk melakukan generalisasi secara luas. Namun, pola temuan yang diperoleh menunjukkan konsistensi dengan hasil penelitian sebelumnya sehingga penelitian ini dapat menjadi bukti empiris awal mengenai potensi Kahoot! sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

Secara khusus, temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot! berpotensi digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi aturan penggunaan tanda baca yang selama ini masih menjadi permasalahan pada berbagai jenjang pendidikan.

### **Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan utama yang diperoleh dari analisis data kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, penerapan platform gamifikasi Kahoot! dalam pembelajaran aturan penggunaan tanda baca menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada seluruh subjek penelitian. Sepuluh siswa yang terlibat dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*, yang mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman konseptual terhadap kaidah penggunaan tanda baca setelah mengikuti pembelajaran berbasis Kahoot!.

Berdasarkan nilai *pretest*, pemahaman awal siswa terhadap materi tergolong dalam kategori rendah hingga sedang. Setelah intervensi pembelajaran menggunakan Kahoot!, nilai *posttest* siswa meningkat secara konsisten dan berada pada kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa Kahoot! berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami materi kebahasaan yang bersifat normatif. Secara teoretis, temuan ini dapat dijabarkan melalui konsep gamifikasi dalam pendidikan yang diutarakan oleh (Kapp, 2012) dalam bukunya *The Gamification of Learning and Instruction*, yang menyatakan bahwa pemanfaatan unsur permainan seperti poin, tantangan, dan sistem peringkat dalam situasi pembelajaran mampu memacu partisipasi serta retensi materi apabila dirancang secara pedagogis. Elemen-elemen tersebut tampak berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap aturan penggunaan tanda baca.

Dari perspektif behaviorisme, peningkatan hasil belajar juga dapat dipahami melalui teori penguatan (*reinforcement*) dari (Skinner, 1953) dalam *Science and Human Behavior*. Skinner menjelaskan bahwa perilaku yang diikuti oleh stimulus cenderung akan muncul kembali. Selama

sesi pembelajaran berbasis Kahoot!, skor, peringkat, dan umpan balik langsung berfungsi sebagai penguatan positif yang memperkuat respons benar siswa terhadap soal-soal tanda baca. Dengan demikian, pengulangan latihan yang disertai penguatan instan berkontribusi terhadap pembentukan kebiasaan penggunaan tanda baca yang lebih tepat.

Secara kualitatif, hasil analisis kuesioner terbuka menunjukkan bahwa siswa merespon dengan positif penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tiga tema utama yang teridentifikasi adalah peningkatan motivasi belajar, munculnya kompetisi antarsiswa, dan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Siswa menilai bahwa fitur permainan, sistem peringkat, dan umpan balik langsung mendorong keterlibatan mereka ketika kegiatan belajar-mengajar. Temuan ini erat hubungannya dengan teori *Self-Determination* yang dikembangkan oleh (Deci & Ryan, 1985) dalam *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*, yang menekankan bahwa motivasi dari dalam berkembang saat kebutuhan individu akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dapat dipenuhi. Fitur umpan balik langsung pada Kahoot! mendukung kebutuhan akan kompetensi, sedangkan kompetisi dan interaksi antarsiswa mendukung keterhubungan sosial, sehingga meningkatkan motivasi belajar.

Selain itu, temuan kualitatif menunjukkan adanya keterkaitan antara peningkatan kemauan belajar dan hasil belajar. Siswa yang merasa termotivasi cenderung lebih fokus dan aktif dalam menjawab soal, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman terhadap materi aturan penggunaan tanda baca. Fenomena ini juga dapat dijelaskan melalui perspektif konstruktivisme sosial dari (Vygotsky, 1978) dalam *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, yang berpendapat bahwa proses belajar dapat berlangsung secara efektif melalui interaksi sosial dan partisipasi aktif dalam lingkungan belajar. Suasana kompetitif dan interaktif dalam penggunaan Kahoot! memungkinkan siswa membangun pemahaman secara kolaboratif, sekaligus merefleksikan kesalahan melalui umpan balik yang diberikan secara langsung.

Dengan demikian, secara teoretis, hasil kajian ini tidak hanya menunjukkan efektivitas penggunaan Kahoot! dalam memperbaiki hasil belajar aturan penggunaan tanda baca, tetapi juga didukung oleh kerangka teoretis yang kuat dari perspektif gamifikasi, behaviorisme, motivasi intrinsik, dan konstruktivisme sosial. Integrasi temuan empiris dan landasan teoretis ini memperkuat argumentasi bahwa penggunaan platform gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki relevansi pedagogis yang signifikan.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Kahoot! dalam pembelajaran aturan penggunaan tanda baca merupakan salah satu alternatif yang potensial dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara deskriptif. Hal ini terlihat dari hasil tes yang menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan hasil penilaian awal. Selain itu, penerapan gamifikasi melalui Kahoot! juga memperoleh respons positif dari siswa karena mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kompetitif, serta meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya adalah menerapkan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol serta menggunakan analisis statistik inferensial agar pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap hasil belajar dapat diuji secara lebih kuat. Selain itu, penggunaan Kahoot! juga dapat diuji pada materi kebahasaan lainnya untuk melihat konsistensi efektivitas platform ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

## REFERENSI

- Abbasyakhrin, A., & Suryani, E. (2025). Pengaruh Metode Gamifikasi dan Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 2014–2220. <https://doi.org/https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1699>
- Ariyani, V., Charlina, & Faizah, H. (2023). Kesalahan Penggunaan Tanda Baca pada Teks Deskriptif Siswa Kelas X MA Darul Hikmah. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 3813 – 3821. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2552>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asitah, N., Suyitno, I., & Nusantara, T. (2025). PGSDStudents' Perspectives on Gamification Learning in Indonesian Language Courses. *JP2SD: Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 13(1), 60 – 80. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v13i1.35755>
- Azizah, S. S., Syahidin, S., & Anwar, S. (2024). Implementasi Model Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pelajaran PAI di SMAN 13 Bandung. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1221 – 1229. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3823>
- Bahrum, E. A., Zain, S., Eccia, S., & Kasman, N. (2021). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca pada Teks Biografi Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 6(1), 14–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.55678/jci.v6i1.402>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press.
- Fadhillah, N., Adam, A., & Syakur, A. (2025). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca dalam Karangan Teks Eksplanasi Siswa Kelas V SD Negeri Tombolo Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 48 – 67. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3703>

- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34 – 43. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmudah, R. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Gamifikasi Strategi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 12(1), 15 – 25. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Haque, M. I. Z. U., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 58 – 70. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPI.071.07>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiral, W. (2024). Approaches and Game Elements Used to Tailor Digital Gamification for Learning: A Systematic Literature Review. *Computers & Education*, 212. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Irnowati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemic Covid-19. *CETTA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 82 – 88. <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2997>
- Jadidah, I. T., Bela, W. O., Pramudita, V. P., Amalia, R., & Fatnasari, R. N. (2022). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca dalam Menulis Karangan Peserta Didik SD Negeri 30 Talang Kelapa. *Significant: Journal of Research and Multidisciplinary*, 1(2), 1 – 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.62668/significant.v1i02.649>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Kartika, A., Syaprizal, & Ramasari, M. (2024). Student' Analysis on Punctuation and Capitalization in Argumentative Text. *Elite Journal: International Journal of Education, Language and Literature*, 4(3), 158 – 170. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/elitejournal.v4n3.p158-170>
- Keraf, G. (2004). *Diksi dan gaya bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.
- Khoirudin, M. A., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Sistem AC. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 7(1), 194 – 214. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689>
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi Sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119 – 133. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Mahbubui, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1 – 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Maulana, M., Ramdhani, L., & Arwan, A. (2025). Pengaruh Implementasi Gamifikasi pada Moodle terhadap Pemahaman Algoritma Siswa SMP. *JPK: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(3), 65 – 72. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/jpk.v2i3.623>
- Mujadidi, S., Suharsih, S., Oktapiani, P. I., Khaerani, I., Kamila, N. A., & Fajris, N. M. (2023). Gamifikasi dalam pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Platform Genially. *JUPENSI: Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3(3), 41 – 49. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i3.2834>
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *JIMIK: Jurnal Indonesia Manajemen Informatika dan*

- Komunikasi*, 6(1), 174 – 186. <https://doi.org/https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1148>
- Piran, G. T., Bada, C. B., & Darkel, Y. B. M. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Kalkulus untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 5(1), 630 – 641. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/juitik.v5i1.1352>
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 643 – 650. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.472>
- Purnamasari, I., Winarni, R., & Poerwanti, J. I. S. (2024). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca dalam Menulis Karangan Sederhana Peserta Didik Kelas III sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(2), 73 – 78. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v12i2.83717>
- Putra, L. D., Arini, A. Y., Nirmala, N. A., & Shafa, A. F. A. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 234 – 243. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22785>
- Salsabilah, N. D. I., Kurniawan, C., & Adi, E. P. (2025). Pengaruh Gamifikasi dengan Resitasi dan Pengetahuan Awal terhadap Tingkat Pemahaman Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 75 – 82. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p75-82>
- Sari, K. N. P., Wardani, A. K., & Muryati, S. (2025). Kesalahan Ejaan dan Tanda Baca pada Berita Online Terbitan Karanganyarnews. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 279–287. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/semantik.v3i1.1443>
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environmental and Management*, 3(1), 55 – 61. <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Slamanda, Purnamasari, I., & Wakhyudin, H. (2025). Miskonsepsi Penggunaan Tanda Baca sebagai Kompetensi Literasi Membaca Kelas V SDN Medono 04 Pekalongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 811 – 820. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.29829>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning (11th ed.)*. Pearson.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29 – 35. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Ulimaz, A., Karimah, S., Cleveresty, T. B., & Hita, I. P. A. D. (2025). The Impact of Gamification on Online Learning: its Effect on Motivation and Understanding of Students. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 2066 – 20071. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.42332>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.). Harvard University Press.
- Yulianti, Y., Muslimah, & Abdullah. (2024). Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, dan Sains*, 13(2), 265

– 274. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.24904>