

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT PADA KARYA FIKSI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 HILISERANGKAI

Wenisma Lahagu<sup>1</sup>, Noibe Halawa<sup>2</sup>, Noveri Amal Jaya Harefa<sup>3</sup>, Yanida Bu'ulolo<sup>4</sup>  
<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso Ujung E-S No.118, Gunungsitoli, Sumatera Utara, Indonesia  
Email: [lahaguwenisma@gmail.com](mailto:lahaguwenisma@gmail.com)

### **Article History**

Received: xx-xx-xxxx

Revision: xx-xx-xxxx

Accepted: xx-xx-xxxx

Published: xx-xx-xxxx

**Abstract.** This research is motivated by the low level of student involvement in learning to write fiction due to the use of learning media that is still less interactive and has not been able to attract students' attention optimally. This condition has an impact on low student participation in understanding the concepts and elements of fictional works. This study aims to develop interactive learning media based on Kahoot on fictional works material for eighth grade students of SMP Negeri 1 Hiliserangkai and to determine the level of feasibility and practicality of the developed media. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model that includes the stages of define, design, develop, and disseminate. The research subjects were eighth grade students of SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Data were collected through validation questionnaires from material experts, linguists, media experts, student response questionnaires, and documentation. Data were analyzed using quantitative descriptive analysis techniques based on the percentage of validation results and user responses. The results showed that the media obtained validation from material experts of 98%, linguists of 89%, and media experts of 93%. The practicality test obtained results of 81% in small groups and 96% in large groups. Thus, Kahoot-based learning media is declared feasible and practical for use in learning fictional works to increase student engagement.

**Keywords:** Interactive Media, Kahoot, Works of Fiction

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menulis karya fiksi akibat penggunaan media pembelajaran yang masih kurang interaktif dan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam memahami konsep dan unsur karya fiksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot pada materi karya fiksi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket respon siswa, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berdasarkan persentase hasil validasi dan respon pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh validasi ahli materi sebesar 98%, ahli bahasa sebesar 89%, dan ahli media sebesar 93%. Uji kepraktisan memperoleh hasil 81% pada kelompok kecil dan 96% pada kelompok besar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Kahoot dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran karya fiksi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Kahoot, Karya Fiksi

**How to Cite:** Lahagu, W., Halawa, N., Harefa, N. A. J., & Bu'ulolo, Y. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot pada Karya Fiksi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 3287-3311. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7171>

## PENDAHULUAN

Pendidikan di era abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa, selain penguasaan aspek kognitif (Mulyaningsih et al., 2025). Sejalan dengan tuntutan tersebut, penerapan Kurikulum Merdeka diarahkan agar pembelajaran lebih berpusat pada siswa melalui penggunaan strategi dan media inovatif yang memanfaatkan perkembangan teknologi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, relevan, dan bermakna (Khoirurijal et al., 2022). Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi yang belum optimal, serta keterbatasan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Juhara, 2025; Satria, 2025).

Salah satu pembelajaran yang membutuhkan inovasi media adalah Bahasa Indonesia, khususnya materi karya fiksi pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pembelajaran karya fiksi tidak hanya menekankan kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan memahami unsur intrinsik dan ekstrinsik, menafsirkan isi cerita, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi karya fiksi, menentukan tema, mengidentifikasi tokoh, alur, latar, serta pesan yang terkandung dalam cerita (Sudiby, 2020; Laowo, 2025). Kondisi tersebut berdampak terhadap rendahnya pemahaman siswa terhadap materi karya fiksi dan menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap karya fiksi salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks menyebabkan siswa kurang aktif serta kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Padahal, pemilihan media yang tepat dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar siswa (Agustira, 2022). Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kombinasi penyajian materi, visual, audio, serta aktivitas yang memberikan umpan balik secara langsung. Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan materi dan evaluasi dalam bentuk kuis interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa (Fazriyah Nurul, 2020).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Fazriyah Nurul (2020) menyatakan bahwa penerapan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 91,32% dan meningkatkan hasil belajar sebesar 13,2 poin. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media berbasis Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Meskipun demikian, penelitian terdahulu lebih banyak memanfaatkan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran, sedangkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot yang dirancang khusus untuk materi karya fiksi pada tingkat SMP masih belum banyak dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Hiliserangkai, pembelajaran karya fiksi masih bergantung pada buku teks dan metode ceramah, sehingga siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang rendah selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot pada materi karya fiksi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media Kahoot yang tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pemahaman konsep karya fiksi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot pada materi karya fiksi serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada materi karya fiksi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga penyebaran produk. Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respons siswa, dan tes hasil belajar setelah penggunaan media. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

### **Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap *Define* dilakukan untuk memperoleh informasi awal sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis permasalahan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia serta identifikasi karakteristik siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Analisis dilakukan terhadap kendala yang dialami siswa dalam memahami materi karya fiksi, penggunaan media pembelajaran yang tersedia, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, peneliti menganalisis hasil tugas siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman awal terhadap materi karya fiksi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menentukan kebutuhan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selanjutnya, dilakukan analisis konsep untuk menentukan cakupan materi karya fiksi serta perumusan tujuan pembelajaran sebagai dasar penyusunan produk (Slamet, 2022).

### **Tahap *Design* (Perancangan)**

Tahap *Design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap *Define*. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* dengan menentukan struktur isi, bentuk penyajian materi, dan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Langkah pertama adalah menyusun instrumen evaluasi berupa soal yang mengacu pada tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Selanjutnya, peneliti memilih *Kahoot* sebagai platform pengembangan media karena memiliki fitur kuis interaktif, penyajian visual yang menarik, serta mampu memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Pemilihan format dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik siswa kelas VIII, yaitu menggunakan bentuk kuis pilihan ganda yang dikemas dalam konsep permainan agar pembelajaran karya fiksi lebih menarik. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan tampilan awal media, meliputi tata letak, penyusunan materi, urutan pertanyaan, dan desain visual agar media mudah digunakan oleh siswa.

### **Tahap *Develop* (Pengembangan)**

Tahap *Develop* dilakukan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan melalui proses validasi dan uji coba. Pada tahap ini, rancangan media yang telah dibuat dikembangkan menjadi produk pembelajaran berbasis *Kahoot*. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memperoleh penilaian mengenai kesesuaian isi materi, penggunaan bahasa, tampilan, serta kelayakan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar

melakukan revisi terhadap produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Setelah revisi dilakukan, media diuji coba pada kelompok kecil yang terdiri atas 6 siswa dan kelompok besar yang terdiri atas 30 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons siswa serta efektivitas media berdasarkan ketercapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

### Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *Disseminate* merupakan tahap akhir dalam model pengembangan 4D. Pada tahap ini, produk yang telah melalui proses validasi dan uji coba serta dinyatakan layak digunakan disebarluaskan kepada pengguna. Penyebaran dilakukan setelah media memperoleh hasil penilaian positif dari ahli dan respons yang baik dari siswa. Tahap ini bertujuan agar media pembelajaran berbasis *Kahoot* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi karya fiksi (Slamet, 2022).

### Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data validasi ahli dan respons siswa dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase hasil yang dicapai

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Interpretasi hasil persentase mengacu pada kriteria yang diadaptasi dari Saputri et al. (2020) sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kriteria interpretasi media

| Kriteria   | Klasifikasi  |
|------------|--------------|
| 81% – 100% | Sangat Valid |
| 61% – 80%  | Valid        |
| 41% – 60%  | Cukup Valid  |
| 21% – 40%  | Kurang Valid |
| 0% – 20%   | Tidak Valid  |

Sumber: Saputri et. al, (2020)

Analisis efektivitas media dilakukan berdasarkan tingkat ketercapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Kahoot*. Efektivitas dalam penelitian ini tidak dimaknai sebagai pengaruh atau peningkatan hasil belajar akibat penggunaan media, tetapi sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai ketuntasan belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Tingkat efektivitas dihitung menggunakan rumus:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T<sub>t</sub> = Jumlah skor total

Kriteria efektivitas media disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Kriteria efektivitas media

| Kriteria (%) | Klasifikasi                |
|--------------|----------------------------|
| P > 80       | Sangat Efektif/Sangat Baik |
| 70 < P ≤ 80  | Efektif/Baik               |
| 60 < P ≤ 70  | Cukup Efektif              |
| 50 < P ≤ 60  | Kurang Efektif             |
| P ≤ 50       | Tidak Efektif              |

Sumber: (Telaumbanua dan Harefa, 2023)

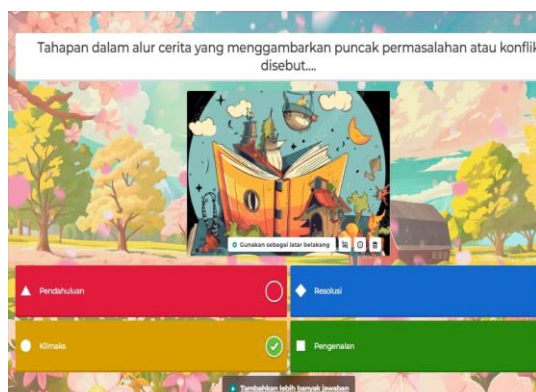
## HASIL

### Tahap *Define* (Pendefinisian)

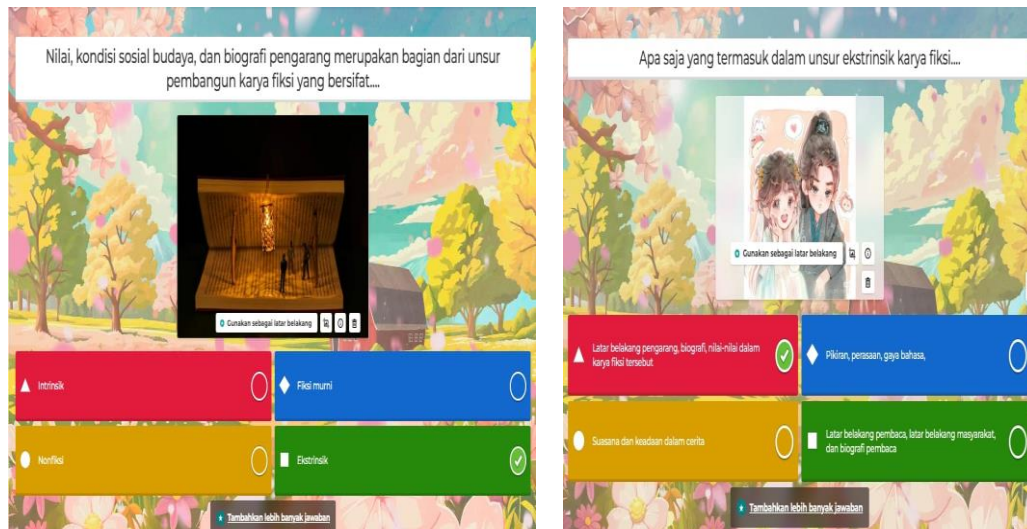
Tahap *define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *kahoot* pada materi karya fiksi. Analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi, memiliki motivasi dan partisipasi belajar yang rendah, serta pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas. Hasil identifikasi karakteristik siswa menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan melibatkan aktivitas visual. Berdasarkan hasil tersebut, disusun tugas pembelajaran berupa kuis interaktif yang memuat materi pengertian karya fiksi serta unsur intrinsik dan ekstrinsik dengan tingkat kesulitan bertahap. Selanjutnya dilakukan analisis konsep untuk menyusun materi secara sistematis dan analisis tujuan pembelajaran yang diarahkan agar siswa mampu memahami konsep karya fiksi, mengidentifikasi unsur-unsurnya, serta meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman belajar melalui penggunaan media *kahoot*.

## Tahap Design (Perancangan)

Tahap *design* diawali dengan merancang media pembelajaran interaktif berbasis *kahoot* berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran karya fiksi masih didominasi metode ceramah sehingga diperlukan media yang lebih interaktif. Desain media disusun mengacu pada ATP Bahasa Indonesia kelas VIII dengan materi pengertian karya fiksi serta unsur intrinsik dan ekstrinsik. Media dirancang dalam dua bagian, yaitu penyajian materi secara ringkas dengan bahasa yang mudah dipahami, dan kuis interaktif berbentuk pilihan ganda sebagai evaluasi pembelajaran. Selain itu, media dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik melalui penggunaan warna, ilustrasi, dan tata letak yang sederhana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.







Gambar 1. Desain produk

### Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *kahoot* sesuai rancangan yang telah disusun, meliputi penyajian materi dan kuis pilihan ganda pada materi karya fiksi. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan.

Validasi ahli materi dilakukan oleh satu orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Hiliserangkai sebagai validator ahli materi. Instrument validasi ahli materi memuat 5 indikator penilaian antara lain sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Indikator                                                               | Presentase R1 | Presentase R2 | Kriteria R1/R2            |
|----|-------------------------------------------------------------------------|---------------|---------------|---------------------------|
| 1  | Relevansi                                                               | 63%           | 98%           | Valid/Sangat Valid        |
| 2  | Keakuratan                                                              | 69%           | 88%           | Valid/Sangat Valid        |
| 3  | Kelengkapan sajian                                                      | 50%           | 94%           | Cukup Valid/ Sangat Valid |
| 4  | Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa | 50%           | 95%           | Cukup Valid/ Sangat Valid |
| 5  | Cara penyajian                                                          | 67%           | 98%           | Valid/Sangat Valid        |

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh satu orang Dosen di Universitas Nias Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sebagai validator ahli Bahasa. Instrument validasi ahli bahasa memuat 2 indikator penilaian antara lain sebagai berikut.



**Tabel 4.** Hasil validasi ahli bahasa

| No | Indikator                                                            | Presentase R1 | Presentase R2 | Kriteria R1/R2            |
|----|----------------------------------------------------------------------|---------------|---------------|---------------------------|
| 1. | Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar | 50%           | 92%           | Cukup Valid/ Sangat Valid |
| 2. | Keterbacaan dan kekomunikatifan                                      | 69%           | 89%           | Valid/Sangat Valid        |

Tabel di atas menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dari hasil R1 (Revisi 1) pada hasil R2 (Revisi 2). Pada revisi 1 memperoleh skor penilaian sebesar 50% dan 69% dengan cukup valid dan valid. Kemudian pada revisi 2 memperoleh peningkatan skor yaitu 92% dan 89% dengan kriteria sangat valid dan valid. Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang Dosen di Universitas Nias Fakultas Sains dan Teknologi sebagai validator ahli media. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli media pada revisi 1, media pembelajaran interaktif berbasis *kahoot* memperoleh nilai sebesar 75% valid. dengan kriteria valid. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki agar tampilannya menjadi lebih optimal. Ahli desain media juga memberikan beberapa saran perbaikan terkait penataan elemen visual, keserasian warna, serta kejelasan tampilan agar media lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Kemudian pada revisi 2, Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh rekomendasi pada revisi kedua telah diimplementasikan secara optimal sehingga memperoleh skor penilaian sebesar 93% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

### Uji Kepraktisan

Uji coba pertama dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan awal, tanggapan pengguna serta praktisasi awal media pembelajaran interaktif berbasis *kahoot* pada materi karya fiksi. Enam siswa bekerja dalam kelompok untuk membahas materi dan menjawab pertanyaan yang di ajukan. Berdasarkan hasil angket kepraktisan yang telah diisi siswa, menunjukkan bahwa siswa menilai media mudah digunakan dan dapat diakses dimana saja. Tampilan menu, navigasi, serta petunjuk penggunaan dinilai jelas dan tidak membingungkan. Hasil uji pertama yang dilakukan pada kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh 81%, dengan skor rata-rata 32 mengindikasikan bahwa kelompok kecil dapat memanfaatkan media dengan baik.

Pengujian tahap kedua dilakukan pada kelompok besar sebanyak 30 siswa. Kepraktisan produk dapat diperoleh dari angket yang dibagikan kepada peserta didik. Praktisasi produk dapat diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa setelah. Angket ini merupakan bahan penilaian bagi siswa setelah Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahuinya keefektifan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *kahoot*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 96% dengan kriteria *sangat praktis*. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat mudah digunakan oleh siswa serta dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik.

### **Uji Efektivitas**

Penilaian keefektifan media pembelajaran interaktif pada kelompok kecil dilakukan dengan pemberian tes berupa soal kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai. Tes ini digunakan untuk mengukur pandangan siswa mengenai sejauh mana media membantu pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil analisis tes menunjukkan mayoritas siswa memberikan tanggapan yang positif. Berdasarkan hasil analisis angket maka diperoleh skor rata-rata 40 dengan nilai rata-rata 81% yang masuk kategori efektif. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *kahoot* pada kelompok besar. Pada uji keefektifan melibatkan 30 siswa dengan nilai rata-rata 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat keefektifan yang sangat tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa mampu mencapai kriteria keefektifan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

## **DISKUSI**

### **Kelebihan Produk**

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran karya fiksi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai. Hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan bahwa produk memperoleh kategori layak digunakan, dengan persentase penilaian masing-masing sebesar 98% dari ahli materi, 89% dari ahli bahasa, dan 93% dari ahli media. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, penggunaan bahasa, serta tampilan media yang mendukung proses pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 81% dengan kategori praktis, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat praktis. Tingginya respons siswa menunjukkan bahwa media berbasis *Kahoot* mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Fitur kuis interaktif, tampilan visual, serta sistem pemberian umpan balik secara langsung (*real-time feedback*) menjadi salah satu keunggulan produk karena memungkinkan siswa mengetahui hasil jawabannya secara cepat dan memperbaiki pemahaman terhadap materi karya fiksi. Selain itu, penggunaan media berbasis digital memberikan kemudahan akses karena dapat digunakan melalui perangkat yang dimiliki siswa tanpa membutuhkan proses instalasi aplikasi yang kompleks.

Pada aspek efektivitas, media memperoleh hasil sebesar 81% pada uji coba kelompok kecil dan 96% pada kelompok besar dengan kategori efektif dan sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Kahoot* mampu mendukung ketercapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Efektivitas ini tidak hanya dipengaruhi oleh penyajian materi yang lebih menarik, tetapi juga karena karakteristik *Kahoot* yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan evaluasi sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang membantu siswa memahami materi karya fiksi.

### **Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurbaetina dan Roviati (2021) yang menunjukkan bahwa *Kahoot* merupakan media pembelajaran digital yang menarik dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif, sedangkan perbedaannya terletak pada konteks penerapan. Penelitian Nurbaetina dan Roviati diterapkan pada pembelajaran Biologi tingkat SMA/MA, sementara penelitian ini mengembangkan media *Kahoot* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya fiksi pada tingkat SMP. Perbedaan konteks tersebut menunjukkan bahwa *Kahoot* memiliki fleksibilitas untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran dengan karakteristik materi yang berbeda.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Nurul (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan penggunaan *Kahoot* sebagai media pendukung pembelajaran, sedangkan penelitian ini mengembangkan produk secara sistematis menggunakan model 4D mulai dari tahap pendefinisian hingga penyebaran. Hal tersebut menjadi salah satu kontribusi penelitian ini karena menghasilkan media pembelajaran yang telah melalui proses validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan pengembangan berbagai media pembelajaran digital lainnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada siswa. Berbeda dengan media digital yang hanya menyajikan materi secara satu arah, media berbasis *Kahoot* dalam penelitian ini mengintegrasikan penyampaian materi dan aktivitas evaluasi dalam bentuk permainan sehingga siswa dapat terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada materi karya fiksi yang selama ini cenderung disampaikan secara konvensional.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *kahoot* pada materi karya fiksi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliserangkai menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media masing-masing memperoleh persentase sebesar 98%, 89%, dan 93% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase 81% pada kelompok kecil dan 96% pada kelompok besar dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji keefektifan memperoleh persentase 81% pada kelompok kecil dan 96% pada kelompok besar dengan kategori sangat efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi karya fiksi karena mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pemahaman materi secara lebih optimal.

## REKOMENDASI

Hasil validasi dan uji coba terbatas, produk yang telah dikembangkan di nyatakan layak digunakan. Meskipun demikian, beberapa rekomendasi pengembangan lanjutan masih dapat dilakukan guna menghadirkan media yang lebih baik dari sebelumnya. Rekomendasi pengembangan yang dimaksud yakni pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *kahoot* dapat dilakukan dengan memperluas cakupan materi Bahasa Indonesia agar pemanfaatannya lebih optimal dan berkelanjutan, tidak hanya terbatas pada materi karya fiksi. Selain itu, diperlukan persiapan teknis yang lebih matang mengingat penggunaan *kahoot* sangat bergantung pada koneksi internet, sehingga sekolah perlu memastikan jaringan yang stabil atau menyediakan alternatif penggunaan apabila terjadi kendala teknis. Di samping itu, variasi dan tingkat kesulitan soal juga perlu dikembangkan secara bertahap, mulai dari kategori mudah hingga sulit, agar dapat menyesuaikan dengan perbedaan kemampuan siswa serta meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran secara menyeluruh.

## REFERENSI

- Agustira, S. & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidiah*, 4(1), 72-80.
- Nurul, F. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Hurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, VI, 139–147.
- Juhara, Heri., Pamungkas, A. N. J., & Firmansyah, Tresna R. (2025). Problematika Sistem Pendidikan Nasional. *KAIPI: Kumpulan Artikel Ilmiah Pendidikan Islam*, 3(1). 14-18.
- Khoirurrijal, dkk. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Mulyaningsih, S., Baihaqi, A. R., & Susanto, H. (2025). *Learning Tournament : Inovasi Pembelajaran Kooperatif dalam Konteks Pendidikan Abad 21*. 11(March), 316–327.
- Nurbaetina, & Roviati, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot pada materi ruang lingkup Biologi SMA/MA X. *Jurnal Bio Educatio*, 6(1), 38–43. <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2650>
- Saputri, A. D., Yuliana, R., & Nurjanah, N. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 101–115.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan ( *R n D* ). Malang. nstitut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
- Sudiby, arif hidayat dan elok. (2020). penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SNP. *Pensa E-Jurnal*, 8(3), 330–333.
- Telaumbanua, A., & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam bentuk Komik Pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel. *TA'EHAO: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 142-15