Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 01, Maret 2026

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOT! TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PENYAJIAN BERITA SISWA KELAS XI.7 SMA NEGERI 3 MAKASSAR

Alya Revalina Achmad[1], Anshari[2], Muhammad Saleh[3]
[1,2,3]Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar
[1]alyaaarevalina@gmail.com, [2]anshari@unm.ac.id, [3]m.saleh7506@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of using the Kahoot! application on speaking skills in news presentation among students in class XI.7 at SMA Negeri 3 Makassar. The type of research used was quantitative research with a One Group Pretest-Posttest design. The data collection technique was carried out through a speaking skills test divided into a pretest and posttest. The population of this study was all students of class XI.7 of SMA Negeri 3 Makassar, while the research sample was 36 students of class XI.7, determined using the total sampling technique. Data analysis was performed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results showed that students' speaking skills in news presentation before the implementation of the Kahoot! application were very poor, with a pretest average score of 47.74, which was in the range of 0–49. After the implementation of the Kahoot! application, the students' speaking skills improved significantly and were categorized as good, with a posttest average score of 74.35, which falls within the range of 70–84. Based on the results of the paired sample t-test using SPSS, a Sig. (2-tailed) value of 0.000 < 0.05 was obtained, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of the Kahoot! application on speaking skills in news presentation among students in class XI.7 at SMA Negeri 3 Makassar.

Keywords: *Kahoot! Application, Speaking Skills, News Presentation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap keterampilan berbicara dalam penyajian berita pada siswa kelas XI.7 SMA Negeri 3 Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan berbicara yang dibagi menjadi *pretest* dan *posttest*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI.7 SMA Negeri 3 Makassar, sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas XI.7 yang berjumlah 36 orang dan ditentukan dengan teknik total sampling. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa dalam penyajian berita sebelum penerapan aplikasi Kahoot! tergolong sangat kurang, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 47,74 yang berada pada rentang 0–49. Setelah penerapan aplikasi Kahoot!, keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dan berada pada kategori baik, dengan nilai rata-rata posttest sebesar 74,35 yang termasuk dalam rentang 70–84. Berdasarkan hasil uji paired sample t-

test menggunakan SPSS, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap keterampilan berbicara dalam penyajian berita pada siswa kelas XI.7 SMA Negeri 3 Makassar.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot!, Keterampilan Berbicara, Penyajian Berita

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam mencerdaskan bangsa dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan untuk mendukung pembangunan berkelanjutan (Widianto dkk., 2021). Keberhasilan pendidikan bergantung pada efektivitas pembelajaran yang berkelanjutan dan selaras dengan perkembangan zaman. Namun, berbagai tantangan perlu diatasi, seperti literasi teknologi, inovasi pembelajaran, serta peningkatan interaksi dan kemampuan berpikir kritis siswa (Haryadi & Kansaa, 2021). Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pengembangan potensi sumber daya manusia (SDM). Hal ini sesuai dengan UU No. 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa, dan negara (Damayanti & Dewi, 2021). Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menjadi sarana transfer ilmu, tetapi juga membentuk individu yang kompeten dan siap bersaing di era global.

Dalam upaya membentuk individu yang kompeten, penguasaan keterampilan berbahasa menjadi aspek yang tak terpisahkan dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Hikmah & Haryadi, 2022). Di antara keempat keterampilan tersebut, kemampuan berbicara memiliki posisi krusial dalam kehidupan sehari-hari karena menjadi sarana komunikasi verbal yang efektif (Izzati dkk., 2024). Menurut Rambe dkk. (2023), berbicara merupakan proses penyampaian ide atau pemikiran secara lisan agar dapat dipahami oleh

pendengar. Seseorang dikatakan memiliki keterampilan berbicara apabila ia mampu mengungkapkan serta mengomunikasikan gagasan dan emosinya dengan jelas dalam suatu situasi tertentu (Khairina dkk., 2025). Keterampilan berbicara menjadi salah satu aspek esensial dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan menjadi keterampilan kunci dalam pembelajaran berbasis teks, salah satunya dalam konteks penyajian teks berita secara lisan.

Dalam pembelajaran teks berita, peserta didik diarahkan untuk menjadi pewarta muda yang mampu menyampaikan berita secara lisan dengan baik. Kusumaningrat (dalam Putri dkk., 2023) menyatakan bahwa berita merupakan informasi aktual yang menyampaikan fakta dan opini yang menarik perhatian masyarakat. Dalam capaian pembelajaran Bahasa Indonesia terkait teks berita, khususnya pada elemen berbicara dan mempresentasikan, siswa dituntut untuk mampu menghasilkan produk lisan berupa penyajian berita. Namun, realitas yang terjadi menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan berbicara di kalangan siswa masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian besar siswa di Indonesia belum fasih menggunakan bahasa Indonesia secara lisan dan cenderung bersikap pasif serta kurang percaya diri untuk berbicara (Supriyadi dalam Ilham & Wijiati, 2020). Kebiasaan berkomunikasi daring selama pandemi turut menurunkan keberanian siswa untuk berbicara di depan umum (Ambalegin dkk., 2024).

Rendahnya keterampilan berbicara siswa disebabkan oleh kurangnya partisipasi aktif akibat metode pembelajaran yang kurang inovatif, minimnya evaluasi dalam pembelajaran berbicara, serta kesulitan dalam mengorganisasikan gagasan saat berbicara di depan kelas (Rambe dkk., 2023). Faktor psikologis seperti rasa tegang, malu, gugup, serta kurangnya rasa percaya diri juga turut menghambat kelancaran siswa dalam berbicara. Rendahnya keterampilan berbicara peserta didik juga dipengaruhi oleh suasana belajar yang kurang menarik dan kurangnya inovasi dalam penerapan model pembelajaran (Rukmi & Rochmiyati, 2024). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif guna meningkatkan partisipasi siswa.

Di era digital saat ini, *e-learning* menjadi alternatif penting dalam dunia pendidikan karena menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih luas (Rahmah, 2023; Wafa dkk., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berfungsi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam memperoleh ide, keterampilan, informasi, dan pola pikir yang lebih luas (Abidin dalam Mubarok dkk., 2024). Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Kahoot!. Kahoot! merupakan platform berbasis web yang bersifat edukatif dan menggabungkan elemen permainan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi (Azmia & Kasduri, 2023; Rahmawati, 2022). Penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta partisipasi aktif melalui interaksi kompetitif dengan teman sebaya (Sururoh dalam (Azmia & Kasduri, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMAN 3 Makassar, keterampilan berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa yang paling rendah di kalangan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada siswa kelas XI.7 SMAN 3 Makassar sebagai subjek penelitian untuk mengkaji pengaruh aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan manfaat Kahoot! dalam berbagai konteks pembelajaran (Abidah dkk., 2023; Lisnani & Emmanuel, 2020; Malik dkk., 2023; Mubarok dkk., 2024; Sembiring & Listiani, 2023), kajian yang secara spesifik menelaah penggunaan Kahoot! dalam keterampilan berbicara siswa pada materi penyajian berita masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan karena sesuai untuk mengetahui kondisi keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran. Menurut (Sugiyono, 2024), metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang data penelitiannya berupa angka dan

dianalisis menggunakan teknik statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan model *One Group Pretest–Posttest Design*. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal *(pretest)* untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot!, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa setelah perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 3 Makassar. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh siswa kelas XI.7 SMAN 3 Makassar yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa dalam penyajian berita melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang berkaitan dengan proses penelitian. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan berbicara dalam penyajian berita yang disusun berdasarkan indikator keterampilan berbicara. Penilaian keterampilan berbicara siswa dilakukan menggunakan rubrik penilaian dengan skala 1 sampai 4, yang mengacu pada deskripsi tingkat kualitas performa siswa, mulai dari kategori “kurang” hingga “sangat baik”.

Tabel 1 Interpretasi Penilaian

No.	Rentang	Keterangan
1.	85-100	Sangat Baik
2.	70-84	Baik
3.	60-69	Cukup
4.	50-59	Kurang
5.	0-49	Sangat Kurang

(Insani, 2023)

Tabel 2

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian			
		4	3	2	1
1.	Kejelasan dan Ketepatan Berbahasa				
2.	Kelancaran dan Koherensi Ujaran				
3.	Relevansi Isi dan Ketepatan Jawaban				
4.	Kepercayaan Diri dan Sikap Berbicara				
5.	Bahasa Tubuh				

(Agisti, 2023; Hidayat & Sukenti, 2020)

Data hasil *pretest* dan posttest dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Kahoot!. Hasil analisis digunakan untuk menjawab

rumusan masalah penelitian mengenai keterampilan berbicara siswa dalam penyajian berita sebelum dan setelah diterapkan aplikasi Kahoot!.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya temuan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa dalam penyajian berita. Secara empiris, data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah penggunaan aplikasi Kahoot! dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi tersebut. Adapun hasil penelitian yang mencakup pengolahan data kuantitatif melalui analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dipaparkan sebagai berikut.

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Analisis Data *Pretest*

Tabel 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Penyajian Berita Siswa Kelas XI.7 SMAN 3 Makassar Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot! (*Pretest*)

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	75	2	6%
2.	70	2	6%
3.	65	1	3%
4.	60	2	6%
5.	55	2	6%
6.	50	7	23%
7.	45	7	23%
8.	40	3	10%
9.	35	2	6%
10.	30	1	3%
11.	25	2	6%
Total		31	100%

Tabel 4 Deskripsi Nilai Hasil Berbicara Siswa Kelas XI.7 SMAN 3 Makassar dalam Penyajian Berita Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot! (*Pretest*)

Tabel 5 Kategori Nilai Hasil

No.	Deskripsi	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	75
2.	Nilai Terendah	25
3.	Nilai Tengah	50
4.	Rata-rata (Mean)	47,74

Berbicara Siswa Kelas XI.7 SMAN 3 Makassar dalam Penyajian Berita Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot! (*Pretest*)

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategorisasi
1.	85-100	0	0%	Sangat Baik
2.	70-84	4	13%	Baik
3.	60-69	3	10%	Cukup
4.	50-59	9	29%	Kurang
5.	0-49	15	48%	Sangat Kurang

b. Analisis Data *Posttest*

Tabel 6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Penyajian Berita Setelah Penggunaan Aplikasi Kahoot! pada Siswa Kelas XI.7 SMA Negeri 3 Makassar (*Posttest)*

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1.	90	3	10%
2.	85	6	19%
3.	80	5	16%
4.	75	5	16%
5.	70	4	13%
6.	65	3	10%
7.	60	4	13%
8.	50	1	3%
Total		31	100%

Tabel 7 Deskripsi Nilai Hasil Berbicara Siswa Kelas XI.7 SMAN 3 Makassar dalam Penyajian Berita Setelah Menggunakan Aplikasi Kahoot! (Posttest)

No.	Deskripsi	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	90
2.	Nilai Terendah	50
3.	Nilai Tengah	75
4.	Rata-rata (Mean)	74,35

Tabel 8 Kategori Nilai Hasil Berbicara Siswa Kelas XI.7 SMAN 3 Makassar dalam Penyajian Berita Setelah Menggunakan Aplikasi Kahoot! (*Posttest*)

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategorisasi
1.	85-100	9	29%	Sangat Baik
2.	70-84	14	45%	Baik
3.	60-69	7	23%	Cukup
4.	50-59	1	3%	Kurang
5.	0-49	0	0%	Sangat Kurang

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan beriringan dengan populasi atau nilai residual memiliki ditribusi normal atau tidak normal. Dalam penelitian ini dilakukan uji *One Sampel Shapiro-Wilk Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 for windows. Sugiyono (2024), mengemukakan bahwa jika nilai sig. > 0,05 maka dinyatakan berdistribusi

normal. Sebaliknya jika nilai sig. <0,05 maka dinyatakan berdistribusi tidak normal. Uji normalitas akan dipaparkan pada gambar di bawah ini dengan menggunakan *One Sampel Shapiro-Wilk Test* seperti berikut.

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada data *pretest* sebesar 0,182 dan pada data *posttest*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	,180	31	,012	,952	31	,182
POST TEST	,140	31	,128	,944	31	,107

a. Lilliefors Significance Correction

sebesar 0,107. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest maupun posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik selanjutnya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 for Windows dengan metode Levene pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05). Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data dianggap berasal dari populasi yang memiliki varians homogen. Adapun hasil uji homogenitas sampel dalam penelitian ini disajikan pada gambar berikut.

Hasil uji Levene menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada pengujian rata-rata (mean) adalah 0,546, pada median sebesar 0,549,

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest Posttest	Based on Mean	.368	1	60	.546
	Based on Median	.364	1	60	.549
	Based on Median and with adjusted df	.364	1	53.479	.549
	Based on trimmed mean	.382	1	60	.539

pada median dengan adjusted df sebesar 0,549, dan pada trimmed mean sebesar 0,539. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, baik data pretest maupun *posttest* dinyatakan memiliki varians yang homogen. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas telah terpenuhi sehingga analisis statistik dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu uji-t, untuk menguji hipotesis penelitian.

c. Uji-T (*Paired Sample T-Test)*

Uji ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil antara kondisi sampel sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui sejauh mana perlakuan yang diterapkan memengaruhi variabel terikat. Analisis dilakukan

dengan tingkat signifikansi 0,05 (α = 5%), yaitu dengan cara membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama. Dasar pengambilan keputusan ditentukan dari nilai signifikansi: apabila nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sedangkan jika nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun hasil uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada gambar berikut.

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa rata-rata selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebesar -25,806 dengan standar *deviasi* 14,782 dan standar error mean 2,655. Nilai t yang diperoleh sebesar -9,721 dengan

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-25,806	14,782	2,655	-31,228	-20,385	-9,721	30	,000

derajat kebebasan (df) 30, serta nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 (< 0,05). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah penerapan aplikasi Kahoot!, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan pengaruh yang nyata terhadap keterampilan berbicara siswa dalam penyajian berita.

Berdasarkan hasil uji-t *(Paired Sample T-Test)* dan perbedaan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu dari 47,74 pada *pretest* menjadi 74,35 pada *posttest*, mencerminkan adanya peningkatan kemampuan siswa secara kuantitatif. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan apikasi kahoot! ini terhadap keterampilan berbicara dalam penyajian berita siswa kelas XI.7 SMA Negeri Makassar.

Namun, meskipun secara statistik menunjukkan adanya pengaruh, aplikasi Kahoot! tidak menyentuh keterampilan berbicara siswa secara langsung, baik pada saat proses maupun pada hasilnya. Kahoot! tidak digunakan sebagai media yang melatih teknik berbicara secara spesifik, seperti penguasaan intonasi, lafal, atau struktur penyajian berita. Sebaliknya, Kahoot! berfungsi sebagai media pembelajaran dan evaluasi berbasis *game-based learning* yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Kondisi tersebut mendorong meningkatnya motivasi

belajar dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan motivasi dan keaktifan siswa ini berimplikasi pada meningkatnya keberanian siswa untuk berbicara, menyampaikan pendapat, serta terlibat dalam kegiatan penyajian berita secara lisan. Dengan adanya suasana belajar yang lebih kondusif dan partisipatif, siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk berlatih berbicara, sehingga keterampilan berbicara mereka berkembang secara bertahap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh Kahoot! terhadap keterampilan berbicara terjadi melalui mekanisme tidak langsung, yakni dengan memantik keterlibatan siswa dan menciptakan momen belajar yang memungkinkan siswa berlatih berbicara secara lebih aktif dan percaya diri.

Penekanan ini selaras dengan pandangan Lisnani & Emmanuel, 2020; Tarigan (2015) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara tidak hanya ditentukan oleh penguasaan bahasa, tetapi juga oleh faktor afektif, seperti keberanian dan kesiapan mental. Dalam konteks penelitian ini, Kahoot! berperan pada ranah afektif tersebut. Kahoot! memantik motivasi siswa melalui unsur permainan, kompetisi sehat, dan umpan balik langsung, sehingga siswa terdorong untuk terlibat aktif dan memanfaatkan kesempatan berbicara yang tersedia dalam pembelajaran.

Teori pembelajaran berbasis teknologi menurut Fauzi (2020) juga mendukung temuan ini. Media digital yang dirancang secara interaktif tidak serta-merta meningkatkan keterampilan tertentu, tetapi berfungsi sebagai stimulus yang meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Peningkatan motivasi belajar inilah yang kemudian memediasi munculnya keberanian siswa untuk berbicara dan menampilkan performa yang lebih baik dalam penyajian berita.

Hasil penelitian terdahulu, seperti Lisnani & Emmanuel, 2020 serta Malik dkk. (2023), menunjukkan bahwa Kahoot! efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan belajar. Meskipun penelitian-penelitian tersebut melaporkan peningkatan performa keterampilan berbahasa, peningkatan tersebut dapat dipahami sebagai dampak lanjutan dari meningkatnya motivasi belajar, bukan sebagai hasil pelatihan keterampilan secara langsung. Temuan serupa juga

dilaporkan oleh Mubarok dkk., (2024) yang menyatakan bahwa persepsi positif siswa terhadap Kahoot! berkaitan erat dengan meningkatnya keberanian dan keaktifan mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Kesimpulan

Terdapat pengaruh yang signifikan secara tidak langsung dari penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap keterampilan berbicara siswa SMAN 3 Makassar dalam penyajian berita. Pengaruh tersebut terjadi melalui peningkatan motivasi belajar siswa, karena Kahoot! tidak melatih keterampilan berbicara secara langsung, melainkan menciptakan momen belajar yang mendorong siswa untuk berani berbicara. Hal ini dibuktikan melalui dua temuan. Pertama, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan posttest. Kedua, hasil perbandingan nilai rata-rata menunjukkan peningkatan dari 47,74 (kategori sangat kurang) pada *pretest* menjadi 74,35 (kategori baik) pada *posttest*. Berdasarkan temuan tersebut, hipotesis H_1 diterima dengan penegasan bahwa pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap keterampilan berbicara siswa kelas XI.7 SMAN 3 Makassar bersifat tidak langsung melalui motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Abidah, Z., Rohman, M. F., & Rahmadian, Y. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, *1*(2), 162–179. https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.773

Agisti, K. (2023). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Pembelajaran Audio-Visual Peserta Didik Kelas II SDN Ciputat 01* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/76022

Ambalegin, Afriana, & Purwanti, A. (2024). Mengembangkan Keterampilan Berbicara Siswa/Siswi SMA/SMK di Kota Batam melalui Pelatihan Public Speaking. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *8*(1), 312. https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.19972

Azmia, I., & Kasduri, M. (2023). Pengaruh Menggunakan

Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, *2*(4), 451–456. https://doi.org/10.31004/jpion.v2i4.193

Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 1647–1659. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656

Haryadi, R., & Kansaa, H. N. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, *7*(1), 68–73. https://doi.org/hhttps://doi.org/10.36835/attalim.%2520v7il.426

Hidayat, R., & Sukenti, D. (2020). Konstruksi Penilaian Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri di Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru. *J-LELC: Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*, *2*(1), 31–37. https://doi.org/10.1017/CBO9780%201107415324.004

Hikmah, M. & Haryadi. (2022). Aplikasi Tiktok sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Berbicara untuk Siswa SMA. *Literasi : Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, *6*(2), 369–377. https://doi.org/10.25157/literasi.v6i2.7801

Ilham, M., & Wijiati, I. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Lembaga Academic & Research Institute. https://books.google.co.id/books?id=WUTZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Insani, I. F. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di SMAN 1 Kampar Utara* [Skrispsi, Universitas Islam Negeri Suska Riau]. https://repository.uin-suska.ac.id/77528/2/FILE%20LENGKAP%20KECUALI%20HASIL%20PENELITIAN%20%28BABIV%29.pdf

Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Kompetensi*, *17*(1), 134–142. https://doi.org/10.36277/kompetensi.v17i1.242

Khairina, A., Rasimin, & Rahmayanty, D. (2025). Upaya Meningkatkan Keterampilan

Berbicara Siswa di Depan Kelas dengan Teknik Problem Solving melalui Bimbingan Kelompok Kelas X SMA Aghyaksa Jambi. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, *11*(1), 49–55. https://doi.org/10.31602/jmbkan

Lisnani, & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *JIPI: Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, *4*(2), 155–167. https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018

Malik, P., Mutmainnah, & Mutmainnah. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal Peqguruang: Conference Series*, *5*(1), 376–380. http://dx.doi.org/10.35329/jp.v5i1.2961

Mubarok, S., Utomo, A. P. Y., Najihah, M., Safitri, A. N., Ngabiyanto, Pratama, G. S., & Utami, F. (2024). Persepsi Siswa terhadap Hasil Belajar dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Bahasa Indonesia Teks Deskripsi. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, *1*(4), 34–45. https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.684

Putri, I. A. P. R. W., Ni Made Rai Wisudariani, & Yasa, I. N. (2023). Penerapan Metode Guessing Game untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Teks Berita di Kelas VII C SMPN 5 NEGARA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, *13*(3). https://doi.org/10.23887/jpbsi.v13i3.64117

Rahmah, S. (2023). Analisis Pengaruh E-Learning Terhadap Penguasaan Materi Pelajaran di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *2*(2), 124–133. https://doi.org/10.56854/tp.v2i2.228

Rahmawati, I. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, *1*(1), 55–61. https://doi.org/10.56916/bip.v1i1.236

Rambe, R. N., Syahfitri, A., Humayroh, A., Alfina, N., Azkia, P., & Rianti, T. D. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Depan Umum. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, *3*(2), 11–24. https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1966

Rukmi, D. A., & Rochmiyati, S. (2024). Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa kelas V SDN Kiyaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *5*(3), 436–442. https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i3.1362

Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(1), 26–40. https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.

Wafa, Moh. F. A., Mardiyah, S., & Agustina. (2025). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, *3*(1), 529–540. https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.748

Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, hindy A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Indormasi. *Journal of Education and Teaching*, *2*(2), 213–224. https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707