

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI  
KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN MENIKMATI  
NOVEL SISWA KELAS XII TEKSTIL 1 SMKN 1 ROTA  
BAYAT**

**Skripsi**

**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan**

**Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**oleh**

**Tasya Septiani**

**1911100026**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

**2022/2023**

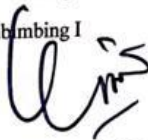
## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Menikmati Novel Siswa Kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat* disusun oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia:

Nama : Tasya Septiani  
NIM : 1911100026  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Widya Dharma Klaten, guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan.

Telah disetujui oleh  
Pembimbing I



Drs. Gunawan Budi Santoso, M.Hum  
NIP 19630705 1987031 003

Pembimbing II



Wisnu Nugroho Aji, S.Pd, M.Pd  
NIK 690 815 349

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul setelah diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji  
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma  
Klaten pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 18 Juli 2023  
Tempat : UNIVERSITAS WIDYA DHARMA

Ketua,



Dr.D.B. Putut Setiyadi, M.Hum.  
NIP. 19600412 198901 1 001  
Pembimbing I



Drs. Gunawan Budi S. M.Hum.  
NIP.19630705 1987031 003

Sekretaris



Dr. Sri Budiyono, M.Pd.  
NIK. 690713337  
Pembimbing II



Wisnu Nugroho Aji, S.Pd, M.Pd.  
NIK. 690 815 349

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.  
NIK. 690 890 113

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama :Tasya Septiani

NIM :1911100026

Program Studi :Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas :Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Menikmati Novel Siswa Kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat* benar-benar karya sendiri. Sejauh penelitian dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam skripsi ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Tasya Septiani  
1911100026

## **MOTTO**

*Jangan membuang waktu dengan kata malas dan lelah karena dengan terus berjuang tidak membawamu ke jalan yang buruk.*

*(Penulis)*

*Teruslah berjuang untuk menuju puncak jangan pernah lelah dan trauma hanya karena tergelincir batu.*

*(Penulis)*

*Jangan pernah berkata besok pada skripsimu.*

*(Penulis)*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Sugino dan Sri Suparmi, kedua orang tua tercinta yang selalu memberi dukungan yang sangat berarti bagi penulis, serta memberikan doa restu yang selalu mengiringi langkah kehidupan penulis.
2. Teruntuk bapak ibu dosen yang selalu membimbing dan memberikan ilmu dengan sabar dan tulus selama masa perkuliahan di Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Drs. Gunawan Budi Santoso, M.Hum. dan Wisnu Nugroho Aji, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang selalu sabar membimbing dan memberikan pengarahan kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
4. Drs. Ngumarno, M.Hum. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan selama masa perkuliahan dengan penuh kesabaran.
5. Teman-teman PBSI seperjuangan yang selalu memberikan semangat, doa dan dorongan.
6. Karyawan dan staf Perpustakaan Universitas Widya Dharma Klaten yang selalu sabar membantu untuk melengkapi referensi.
7. Wardah Kurniawati, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia SMKN 1 Rota Bayat yang membantu penelitian ini agar dapat berjalan dengan baik.
8. Oktavian Roffi Kurniawan selaku suport sistem

9. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian serta penyelesaian penulisan skripsi ini.
10. Almamater kebanggaan Universitas Widya Dharma Klaten.
11. Pembaca yang budiman.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis mengucapkan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “*Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Menikmati Novel Siswa Kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat*”. Skripsi ini disusun sebagai syarat utama untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ,Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Dharma Klaten.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini, penulis sering menemui hambatan. Namun, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd. selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Bapak Wisnu Nugroho Aji, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Bapak Drs. Gunawan Budi Santoso, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, masukan serta saran



kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan baik.

5. Bapak Wisnu Nugroho Aji, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, masukan serta saran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan baik.
6. Karyawan dan staf Perpustakaan Universitas Widya Dharma Klaten yang selalu sabar membantu untuk melengkapi sumber referensi.
7. Ibu Wardah Kurniawati, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia SMKN 1 Rota Bayat yang membantu penelitian ini agar dapat berjalan dengan baik.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian serta penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi keluarga besar Universitas Widya Dharma Klaten.

Klaten, Juli 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii

ABSTRAK .....	
xiv	
BAB I PENDAHULUAN.....	
1	
A. Latar Belakang .....	
1	
B. Identifikasi Masalah .....	
5	
C. Pembatasan Masalah .....	
6	
D. Rumusan Masalah .....	
6	
E. Tujuan Penelitian .....	
6	
F. Manfaat Penelitian .....	
7	
BAB II LANDASAN TEORI.....	
8	
A. Tinjauan Pustaka.....	
8	
B. Penelitian Relevan.....	
35	

C. Kerangka Pikir.....

37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....

39

A. Jenis Penelitian.....

39

B. Tempat dan Waktu Penelitian .....

39

C. Objek Penelitian.....

40

D. Data dan Sumber Data.....

40

E. Teknik Pengumpulan Data.....

42

F. Instrumen Penelitian .....

43

G. Teknik Analisis Data.....

44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....

48

A. Hasil Penelitian .....

48

B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	
60	
BAB V PENUTUP .....	
62	
A. Simpulan .....	
62	
B. Implikasi .....	
63	
C. Saran .....	
64	
DAFTAR PUSTAKA.....	
65	
LAMPIRAN .....	
68	

#### **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Hasil tes penerapan aplikasi <i>kahoot</i> .....	
57	

Tabel 4.2 Rekapitulasi penerapan aplikasi *kahoot* ..... 57

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1 Pilihan slide game .....	45
Gambar 4.2 Slide pilihan kuis .....	46
Gambar 4.3 Slide pilihan kuis .....	46

## ABSTRAK

**Tasya Septiani. 1911100026. Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Menikmati Novel Siswa Kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Dharma Klaten. Pembimbing I Drs. Gunawan Budi Santoso, M.Hum, Pembimbing II Wisnu Nugroho Aji, S.Pd, M.Pd.**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana pelaksanaan pembelajaran menikmati novel dengan menggunakan media digital aplikasi *kahoot* pada siswa kelas XII Tekstil SMKN 1 Rota Bayat Tahun Pelajaran 2022/2023? (2) bagaimana kendala-kendala yang dihadapi siswa kelas XII Tekstil SMKN 1 Rota Bayat Tahun Pelajaran 2022/2023 dalam pemanfaatan media pembelajaran digital aplikasi *kahoot* ?. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menikmati novel dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran secara digital pada siswa kelas XII Tekstil SMKN 1 Rota Bayat. (2) untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi siswa kelas XII Tekstil SMKN 1 Rota Bayat dalam menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran.

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode deskripsi kualitatif adalah pemecahan masalah dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek penelitian berdasarkan fakta-fakta. Objek penelitian ini yaitu adalah penggunaan media pembelajaran aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran bahasa Indonesia menikmati novel dan kendala-kendala penggunaan aplikasi *Kahoot* pada siswa kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat. Instrumen yang digunakan adalah observasi, hasil tes pembelajaran, dan wawancara.

Berdasarkan analisis hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan dapat merangsang minat belajar siswa kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat. Disamping itu, penerapan aplikasi *kahoot* terdapat beberapa kendala yang dialami siswa yaitu (1) banyak siswa masih kurang mengerti tentang *kahoot*, (2) Saat penggunaan aplikasi *kahoot* terdapat pula beberapa *smartphone* siswa yang kurang mendukung untuk mengakses *kahoot*, (3) Beberapa siswa juga mengalami gangguan jaringan, (4) Siswa juga merasa bingung saat menjawab kuis karena terbatasnya waktu menjawab kuis yakni hanya 20 detik/soal.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, aplikasi *kahoot*, Pembelajaran menikmati novel.**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan secara umum adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Pendidikan dapat mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan, seperti penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai agama, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral, dan lain sebagainya. Seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian didepan kelas, salah satu komponen keahlian tersebut adalah kemampuan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Media sebagai salah satu komponen dalam suatu sistem pembelajaran, memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam upaya untuk

meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Setelah guru menentukan pilihan media pembelajaran yang akan digunakan, maka pada akhirnya guru dituntut untuk dapat memberikan pemahaman kepada siswa dalam proses pembelajaran secara efektif.

Kajian teori media pembelajaran, pemahaman, dasar, manfaat, jenis, dan cara memilih media menjadi suatu topik yang menarik untuk di bahas karena tidak semua orang memiliki persepsi sama tentang hal ini.

Menurut Heinich and friends (1982) dalam Arsyad (2013: 3) istilah media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Definisi tersebut menekankan istilah media sebagai perantara. Media berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Adapun dalam dunia pendidikan kata media disebut media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Lebih lanjut, Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan Prasurei yang dilakukan peneliti pada tanggal 7 November 2022 terhadap siswa kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat,

dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia siswa kurang berkonsentrasi, karena dalam pembelajaran bahasa Indonesia aktivitas siswa terlihat rendah. Hal ini dapat dilihat dari siswa kurang memahami materi dikarenakan siswa malas membaca dan meringkas, jarang bertanya, tidak pernah mengemukakan pendapatnya, sedikit siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, banyak yang pasif dari pada yang aktif. Hal itu terjadi karena pembelajaran bersifat monoton dan kurang variatifnya dalam penggunaan media pembelajaran. Guru pembelajaran bahasa Indonesia kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat biasanya hanya menggunakan metode ceramah saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan yang memungkinkan terjadinya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk memecahkan permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran digital yakni media pembelajaran aplikasi *Kahoot* dapat menjadi pilihan.

Pemanfaatan media digital sebagai pembelajaran sudah mengalami pengembangan yang signifikan. Hadirnya media digital ini memberikan beragam inovasi pendidikan, sebagai pembelajaran konvensional yang kaku dan monoton akan digantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Proses pendidikan saat ini telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital. Teknologi tersebut dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, pembelajaran akan lebih menarik dan siswa seharusnya akan semakin semangat dalam belajar. Manfaat media pembelajaran adalah untuk lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat merangsang semangat belajar siswa dan membuat media pembelajaran yang bervariasi.

*Kahoot* adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa fitur untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu fitur kuis yang digunakan untuk membuat kuis dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif. *Kahoot* memiliki empat fitur yaitu *game*, kuis, diskusi, dan *survey*, menurut Eric Kunto Wibowo.

Menikmati novel merupakan salah satu materi yang dapat diambil sebagai contoh materi pembelajaran yang sesuai dengan silabus bahasa Indonesia pada KD 3.9 “*Menganalisis Isi dan Kebahasaan Novel*” materi ini diajarkan pada siswa kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat. Materi menikmati novel diambil dari buku paket bahasa

Indonesia edisi terbaru yakni dengan edisi kurikulum 2013 revisi. Materi tersebut diajarkan disemester genap pada siswa kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat, sehingga peneliti dapat menjadikan materi tersebut sebagai pokok bahasan dalam penelitian ini. Adapun beberapa subbab yang akan diambil peneliti sebagai pembahasan yakni subbab unsur – unsur kebahasaan dan struktur kebahasaan dari menikmati novel. Sehubungan dengan hal itu, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran Menikmati Novel Siswa Kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai perantara belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran.
2. Dalam era digital saat ini gadget dapat menjadi media pembelajaran pendongkrak semangat belajar siswa.
3. Dalam pendektan pembelajaran perlu memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran tentunya terus menerus dikembangkan agar dapat merangsang ketertarikan peserta didik untuk belajar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat peneliti membatasi penelitian ini pada masalah penerapan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran bahas Indonesia dengan pokok bahasan Menikmati Novel di kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat Tahun Pelajaran 2022/2023.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan LatarBelakang masalah, Identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti menetapkan rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menikmati novel dengan menggunakan media digital aplikasi *kahoot* pada siswa kelas XII Tekstil SMKN 1 Rota Bayat Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana kendala-kendala yang dihadapi siswa kelas XII Tekstil SMKN 1 Rota Bayat Tahun Pelajaran 2022/2023 dalam pemanfaatan media pembelajaran digital aplikasi *kahoot*?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menikmati novel dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran secara digital pada siswa kelas XII Tekstil SMKN 1 Rota Bayat.

2. Untuk mendeskripsikan kendala–kendala yang dihadapi siswa kelas XII Tekstil SMKN 1 Rota Bayat dalam menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini ialah:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi tambahan dalam penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung aktivitas belajar siswa.

2. Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberi mafaat bagi guru yakni dengan memperkenalkan media pembelajaran ditigal sebagai inovasi media pembelajaran.

3. Manfaat bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat kepada siswa tentang penggunaan media digital untuk belajar lebih baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian mengenai “Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran Menikmati Novel Siswa Kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat” dapat disimpulkan sebagai berikut,

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi *kahoot*.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* pada kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat dapat dikatakan mampu merangsang minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi guru dan peneliti.

2. Kendala – kendala pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot*.



Terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama penelitian berlangsung yakni,

- a. Banyak siswa masih kurang mengerti tentang *kahoot*, sehingga sebelum penelitian dimulai guru dan peneliti harus memperkenalkan terlebih dahulu tentang aplikasi *kahoot*.
- b. Saat penggunaan aplikasi *kahoot* terdapat pula beberapa *smartphone* siswa yang kurang mendukung untuk mengakses *kahoot*, sehingga beberapa siswa terpaksa harus bergabung dengan teman sebangku agar dapat mengikuti kuis.
- c. Beberapa siswa juga mengalami gangguan jaringan, sehingga sempat terjadi kegaduhan yang disebabkan kepanikan siswa yang mengalami gangguan jaringan. Untuk mengatasi gangguan itu peneliti menyalakan *hotspot* agar penelitian tetap dapat berjalan lancar.
- d. Siswa juga merasa bingung saat menjawab kuis karena terbatasnya waktu menjawab kuis yakni hanya 20 detik/soal.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

### 1. Implikasi teoritis

Penerapan media pembelajaran aplikasi *kahoot* pada kelas XII Tekstil 1 SMKN 1 Rota Bayat mampu memberikan dampak perubahan yang baik pada sistem pembelajaran menikmati novel.

## 2. Implikasi praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru bahasa Indonesia SMKN 1 Rota Bayat dalam penyampaian materi ajar agar tidak monoton dan membosankan sehingga siswa lebih memahami materi pembelajaran.

## **C. Saran**

1. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman agar dapat merangsang semangat belajar siswa.
2. Siswa diharapkan lebih meningkatkan keseriusan, keaktifan dan tanggung jawab dalam belajar, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, Wahyudi Siswanto. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Aribowo, Kunto Eric. 2021. *mode permainan Kahoot*. <https://www.erickunto.com/2021/06/3-mode-permainan-kahoot.html>. 22:15
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali press.
- Asmarani, Dewi. 2018. *pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia sd/mi berbasis android*. (2):1 – 47.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media.
- Edukasiinfo. 2020. <https://www.edukasiinfo.com/2020/09/macam-macam-sumber-dan-teknik.html>.9:20
- Fitriyana. 2020. *pengaruh media pembelajaran berbasis internet terhadap pemahaman belajar siswa kelas x ips sman 1 jorong*.(1):2.
- Gagne dan Briggs. 1975. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali press.
- Haryono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heinch and friend. 1982. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali press.
- Hendryadi, Tricahyadinata, I dan Zannati, R. 2019. *Metode Penelitian: Pedoman Penelitian Bisnis dan Akademik*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Publikasi Imperium (LPMP Imperium).
- Henry, Guntur Tarigan. 2011. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*.Bandung:Angkasa.
- Indriantoro, Nur dan Bambang, Supomo. 2012. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta, Edisi Pertama, BPFE – UGM
- Jamaludin. 2020. *pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi adroid offline terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas x di sman 5 banjarmasin*(1):1 – 6.
- Kustiawan, Usep. 2016.*Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.Malang:Gunung Samudera.

- Media, Trigonal. 2014. *Bahasa dalam sastra*. Trigonal.media.com. 06:44
- Moleong. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro. 2018. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta:Gajah Mada.
- Putra, Ardika Thofan. 2018.*Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis macromedia flash pada materi trigonometri*.(1):9
- Ridho, Fachri. 2019. *pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi android construct 2*.(1):9
- Santosa, Heru Wijaya dan Wahyuningtyas, Sri. 2010. *Pengantar Apresiasi Prosa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Satibi, Iwan. 2011. *Teknik Penulisan Skripsi, Tesis & Disertasi*. Bandung: Ceplas
- Sriyanti, 2017. *Peningkatan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Menggunakan Metode Kolaborasi(PTK VII MTsN 15 Ciamis)*. Jurnal Diksastrasia. Vol 1, No 2. Hal 156-163.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar –Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Suryaman, Maman. Suherli. dan Istiqomah. 2018. *Bahasa Indonesia Kelas XII SMA/MA/SMK/MAK*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Suryaningsih, Disti. 2013. *analisis kesalahan berbahasa dalam interaksi pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas vii mts ddi walimpong kabupaten soppeng*.(1):34-35.
- Supriati. 2012. *Metode Penelitian komputerisasi Akuntansi*. Bandung: LABKAT PRESS UNIKOM.
- Susilo, Aji Muhammad. 2020. *pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran wheel alignment di smk negeri 2 surakarta*.(1):11 – 19.

- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep Landasan, Implementasi pada KTSP*. Jakarta:Kencana.
- Usman, Basyiruddin Muhammad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Ciputat Pers.
- Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio-Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena
- Wicaksono, Dwi Ardhi. 2016. *penerapan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada standar kompetensi menggunakan alat-alat ukur kelas x teknik kendaraan ringan (tkr) b di smk piri sleman*.(1):9 – 24.