

BAB V

PENUTUP

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa ternyata sangat memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan penilaian pembelajara, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga rasa tengang para siswa dapat berkuang saat mengeerjakan tes. Penggunaan media *Kahoot* memberikan suasana dan pengalaman belajar yang baru pada siswa, karena siswa dapat menggunakan *handphone* atau gawai pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media *Kahoot*. selain itu, nilai dan peringkat yang diperoleh siswa setelah menjawab setiap soal akan diperlihatkan pada layar LCD. keadaan ini membuat siswa merasa tertantang, serta mampu mendorong siswa untuk saling berkompetisi mendapatkan nilai sebaik mungkin. Hal ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar para siswa. Jika dilihat dari kondisinya, bisa dinyatakan bahwa proses penggunaan media *Kahoot* berjalan dengan sangat lancar dalam kegiatan penilaian menggunakan *Kahoot*.

- b. Hasil penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kuis/permainan soal *Kahoot* berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 nomor. Nilai rata-rata siswa melalui penggunaan media kahoot sebesar 9648,60 point. Perolehan nilai siswa berdasarkan peringkat (nilai tertinggi dan nilai terendah), adapun jumlah jawaban yang benar dari semua soal adalah 68%, dan jumlah jawaban yang salah adalah 32%. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar sangat terlihat dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga keseluruhan penggunaan media *Kahoot* dapat dilaksanakan dengan baik oleh siswa.
- c. Faktor-faktor penghambat penggunaan media *Kahoot* dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot yang dihadapi dalam menggunakan media *Kahoot* antara lain (1) faktor yang bersumber dari segi fasilitas, (2) faktor yang bersumber dari aturan lingkungan sekolah, (3) faktor yang bersumber dari siswa, (4) faktor yang didapatkaxn pada awal pengenalan media.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan sebelumnya, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut.

- a. Melalui penelitian ini diharapkan media pembelajaran *Kahoot* khususnya dalam penilaian, dapat dijadikan rancangan baru dalam pembelajaran yang dapat

diterapkan di sekolah karena dapat mempermudah guru dalam penilaian. Selain itu, peneliti berharap agar sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi guru maupun siswa dalam penggunaan media *Kahoot*, karena pelaksanaan penggunaan media *Kahoot* membutuhkan fasilitas laboratorium komputer dan koneksi internet sebagai faktor pendukung penggunaan pembelajaran ini harus memadai agar efektivitas pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Proses penilaian dengan menggunakan media *Kahoot* sangat tergantung oleh adanya ketersediaan koneksi internet, sehingga ketika fasilitas jaringan internet terganggu, maka proses pembelajaran pun dapat terganggu.

- b. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya, yang nantinya akan melakukan penelitian serupa dengan mengangkat tema, *Kahoot* bisa menjadi evaluasi penilaian dalam pembelajaran. Ditinjau dari permasalahan yang lain, sehingga kualitas pembelajar.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat mendukung era revolusi 4.0 dan program pendidikan abad 21 yang diprogramkan di sekolah agar dapat menciptakan situasi kelas yang kondusif menarik bagi para siswa, sehingga dapat mengikuti tes dengan baik, efektif dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Andari, Rafika. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Kahoot!* pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. Vol. 6. No. 1.
- Annisa, Fadillah. 2019. Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Karakter Disiplin pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Perspektif Pendidikan dan Kejuruan*. Vol. 10. No. 1.
- Daryanes, Febblina dan Deci Ririen. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science*. Vol. 3. No. 2.
- Dewi, Kusuma Candra Made Ni dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Melalui Pengalaman Berbantuan Media Grafis Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII.A SMP Dharma Wiweka Denpasar. *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha*. Vol. 2. No. 1.
- Didipu, Herman. 2018. *Puisi Pengantar Apresiasi, Kajian, dan Pembelajarannya*. Kota Gorontalo: Ideas Publishing.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metedologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Fajar, gumelar, Yeti Mulyati. 2018. MEME: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Anekdot?. *Jurnal Sains Sosial dan Humaniora*. Vol. 2. No. 2.
- Febblina, Daryanes, Deci Ririen. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Jurnal of Natural Scien and Integration*. Vol. 3. No. 2.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Cv Pustaka Ilmu.
- Handayani, Yulia. 2019. Penerapan Media Kahoot pada Pembuatan Instrumen Tes Materi Hidrolisis Garam Untuk Siswa SMA. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan*. Vol. 1. No. 1.
- Haryoko, Trisno dan Bambang Eka Purnama. 2013. Pembuatan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Seyuliakolah Dasar Negeri 2 Gunan Wonogiri Kelas VI. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Vol. 4. No. 1.

- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, Sharone E. Smaldino. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson Education Inc.
- Indra, Perdana, Rinda Eria Solina Saragi dan Erik Kunto Aribowo. 2020. Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media *Kahoot* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 8. No. 2.
- Irwan. 2019. Implementasi Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal Of Civiv Education*. Vol. 2. No 1.
- Irwan, Irwan, dkk. 2019. Efektivitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 8. No. 1.
- Isran, Rasyid Karo-Karo S, Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*. Vol. 7. No. 1
- Izzati, Musrohul dan Heri Kuswanto. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Blanded Learning* berbantuan Kahoot terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa. *Jurnal Pendidikan Informatika*. Vol. 3. No. 2.
- Jumila, Mamaria Paristiowati, dkk. 2018. Analisis Literasi Digital Pesert Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot dalam Pmebelajaran Koloid. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*. Vol. 8.no. 2.
- Mahnun, Mahnun. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasi dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol, 37. No. 1.
- Masykur, Rubhan dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 8. No. 2.
- Maya Audina dan Muhammad Idham. 2018. Penggunaan Media Gambar Seri Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMAN Unggul Tunas Bangsa Aceh Barat Daya. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. Vol. 12. No. 1.
- Minsih, Aninda Galih D. 2018. Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Vol. 5. No. 1.
- Muhimmudin, Fadhil. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 3. No. 1.

- Muhson, All. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 8. No. 2.
- Nasution, Awal Kurniawan Putra. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Internet*. Aceh: As-Salam Press.
- Raudhatul, Jannah. 2017. Korelasi Tingkat Adopsi Media Internet Terhadap Keberhasilan Studi Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Riau. *Jurnal JOM FISIP*. Vol. 4. 1.
- Putri, Amalla Rizki, Maison dan Darmaji. 2018. Kerjasama dan Kekompakan Siswa dalam Pembelajaran Fisika Di Kelas XII MIPA SMAN 3 kota Jambi. *Jurnal Edufisika*. Vol. 3. No 2.
- Putri, Elita Vinika Vivi dan Muhamad Abdul Roziq Asrori. 2019. Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.IT Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Sosial*. Vol. 16. No. 2.
- Rikza, Fauzan. 2019. Pemanfaatan *Gamification Kahoot.it* Sebagai *Enrichment* Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2. No. 1.
- Rizki, Suhandar Putra, Nanik Wijayati dan F. Widhi Mahatmanti. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 11.no. 2.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&G)*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sukmadinata, Syaodih Nana. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tri, Wahyuni, Arif Widiyatmoko dan Isa Akhlis. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual pada Pembelajaran Energi dalam Kehidupan pada Siswa SMP. *Jurnal Unnes Science Education Journal*. Vol. 4. No. 3.
- Ulimaz, Almira. 2019. Hasil Belajar Prodi DIII Agroindustri Pada Materi Parameter Limbah Cair Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Jurnal Pendidikan Hayati*. Vol. 5. No. 4.
- Umar. 2014. MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsi dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*. Vol. 11. No. 1.

- Ulpha, Lisni Azhari, Dedy Achmad Kurniady. 2016. Manajemen Pembiayaan Pendidikan, Fasilitas Pembelajaran, dan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. Vol. XXIII. No. 2.
- Wardana, Serly dan Endra Murti Sogoro. 2019. Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 17. No. 2.
- Wijanarto, Yudi. 2017. Model Pembelajaran *MakeA Match* Untuk Pembelajaran IPA yang Menyennagkan. *Jurnal Taman Cendekia*. Vol. 01. No. 01.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS SASTRA DAN BUDAYA

Jln. Prof. Dr. Ing. B.J. Habibie Kampus Baru Bone Bolango, 96583
Telepon (0435) 821125 – 831944 . Fax.(0435) 821752

Laman : <http://www.ung.ac.id>

SURAT TUGAS MENELITI

Nomor : B/367/UN47.B3.1/PT.01.04/2020

Diberikan kepada:

Nama : Nenta Mamonto
NIM : 311416105
Angkatan : 2016/2017
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

untuk mengadakan penelitian di SMK Negeri 1 Suwawa, Kabupaten Bone Bolango sehubungan dengan penulisan/penyusunan Skripsi yang berjudul:

**Penerapan Penilaian Berbasis Kahoot dalam Pembelajaran Menganalisis Unsur
Pembangun Puisi pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa**

Surat tugas ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Juni 2020
Wakil Dekan I,

Dr. Sitti Rachmi Masie. S.Pd, M.Pd
NIP. 198004082005012002

Tembusan:

1. Dekan
2. Ketua Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
3. Kepala SMK Negeri 1 Suwawa
4. Yang bersangkutan untuk dilaksanakan



GUBERNUR GORONTALO

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/KesbangPol/1982/XI/2020

1. Dasar:
 - a. Undang-undang Nomor 38 tahun 2000 tentang pembentukan Provinsi Gorontalo.
 - b. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 84, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4219).
 - c. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah.
 - d. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
 - e. Perda Nomor 13 Tahun 2013 tentang Pembentukan Lembaga - Lembaga Teknis Daerah
 - f. Surat dari Universitas Negeri Gorontalo Nomor: B.372/UN47.B3.1/PT.01.04/2020 tanggal 05 Juni 2020 perihal Permohonan Rekomendasi Penelitian.
2. Menimbang:

Bahwa dalam rangka tertib administrasi, pengendalian pelaksanaan penelitian dan pengembangan penelitian serta Stabilitas Daerah di lingkungan Pemerintah Provinsi Gorontalo maka perlu memberikan Rekomendasi Penelitian berdasarkan Izin Penelitian.

GUBERNUR GORONTALO, memberikan rekomendasi kepada:

 - a. nama : Nenta Mamonto
 - b. npm : 311416105
 - c. program studi : S1 – Pendidikan Sastra dan Budaya Indonesia
 - d. alamat peneliti : Desa Idumun, Kec. Naungan, Kab. Bolaang Mongondow Timur
 - e. untuk : Melaksanakan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Kahoot dalam Penilaian Pembelajaran Menganalisis Unsur Pembangun Puisi pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa”**

Dengan uraian:

 - 1) Tujuan Penelitian : Untuk mendeskripsikan penerapan media *kahoot* dalam penilaian pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi
 - 2) Lokasi Penelitian : SMK Negeri 1 Suwawa
 - 3) Waktu Penelitian : November s.d Desember 2020
3. Sebelum melakukan Penelitian agar melapor ke Pemerintah setempat dan tempat yang menjadi obyek penelitian serta menjaga keamanan dan ketertiban.
4. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai/tidak ada kaitanya dengan judul penelitian dimaksud.

5. Harus mentaati ketentuan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
6. Apabila masa berlaku surat rekomendasi ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai, maka perpanjangan penelitian harus diajukan kembali kepada Instansi Badan Kesbangpol Provinsi Gorontalo.
7. Hasil Penelitian agar diserahkan 1 (satu) eksemplar kepada **Gubernur Gorontalo Cq. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi Gorontalo.**
8. Surat rekomendasi ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat rekomendasi ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian rekomendasi ini diberikan untuk digunakan seperlunya.

05 November 2020

a.n. GUBERNUR GORONTALO
KEPALA BADAN KESBANG DAN POLITIK
PROVINSI GORONTALO



Tembusan:

1. Gubernur Gorontalo
2. Kepala Dinas Dikbudpora Prov. Gorontalo
3. Kepala SMK Negeri 1 Suwawa
4. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH PROVINSI GORONTALO
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMK NEGERI 1 SUWAWA



Jln. Kasmat Lahay No. 56 Desa Bube Baru Kecamatan Suwawa Telpon. (0435) 852 1283
website : <http://smkn1suwawa.sch.id> Email : smkn1_suwawa@yahoo.co.id
KABUPATEN BONE BOLANGO

SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI MENELITI

Nomor 421.5/SMKN1 – Sww/25/II/2021

Kepala SMK Negeri 1 Suwawa Suwawa dengan ini menerangkan kepada :

Nama : **Nenta Mamonto**
NIM : 311 416 105
Fakultas/Jurusan : Sastra dan Budaya/Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan Surat Rekomendasi Penelitian Kesbangpol Provinsi Gorontalo Nomor 070/KesbangPol/1882/XI/2020 Tanggal 05 November 2020, bahwa yang bersangkutan adalah benar – benar telah melaksanakan penelitian tentang “**Penggunaan Media Kahoot Dalam Penelitian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa**” di SMK Negeri 1 Suwawa Desa Bube Baru Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Suwawa, 05 Februari 2021

Kepala Sekolah,



Asdik Naki, S.Pd., M.Pd

NIP. 197319042000031004