



Pengaruh Kahoot Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Drama Siswa Kelas Xi Sma Negeri 27 Kabupaten Tangerang

Alya Nurhidayani

Pendidikan Bahasa Indonesia – Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

Received: 20 Mei 2025

Revised: 27 Mei 2025

Accepted: 01 Juni 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh Kahoot dan Quizizz terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi drama siswa kelas XI SMA Negeri 27 Kabupaten Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan pemilihan desain berupa pretest-posttest control group design. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data dari hasil belajar siswa berupa tes pretest dan posttest kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Kahoot dan Quizizz pada hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, ditemukan juga adanya perbedaan yang signifikan penggunaan Kahoot dan Quizizz baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dan Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Keywords: Kahoot, Quizizz, Hasil belajar.

alyanurhidayani@gmail.com

(*) Corresponding Author :

How to Cite : Nurhidayani, A. (2025). Pengaruh Kahoot Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Drama Siswa Kelas Xi Sma Negeri 27 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(6.A), 1-8. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10541>

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Nurrita, 2018: 175). Bahasa Indonesia termasuk ke dalam salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan dan diajarkan kepada siswa mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan atas. Pendapat tersebut sesuai dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia (2016: 1) bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membina dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap berkomunikasi yang diperlukan siswa dalam menempuh pendidikan, hidup di lingkungan sosial, dan berkecakapan di dunia kerja.

Karya sastra merupakan hasil dari proses olah rasa melalui pikiran, penglihatan, dan pendengaran manusia sebagai proses pencerdasan kehidupan manusia untuk menjadi insan yang memiliki simpati, mampu menggunakan logika

berpikir, dan memiliki kepribadian kebudayaan (Suryaman, 2016: 18). Oleh sebab itu, karya sastra perlu dibudayakan dan diajarkan pada generasi bangsa. Drama merupakan salah satu karya sastra yang dipelajari pada sekolah menengah atas. Tujuan pembelajaran drama untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan motorik (Pratiwi & Farida, 2014: 3). Aspek kognitif merupakan aspek yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Aunurrahman, 2015: 5). Aspek afektif merupakan aspek yang berkaitan dengan sikap seperti penerimaan, partisipasi, menilai, dan menghargai (Nanasudjana, 2015: 10). Aspek psikomotorik merupakan aspek yang berkaitan dengan perkembangan keterampilan, kreativitas, dan keaktifan siswa (Nanasudjana, 2015: 10).

Berdasarkan buku penilaian hasil belajar siswa ajaran tahun 2023 menunjukkan bahwa kualitas hasil belajar siswa pada aspek kognitif materi drama yang diambil dari daftar nilai masih relatif rendah. Siswa yang mendapat nilai baik di kelas XI persentase 40%. Siswa yang mendapat nilai kurang di kelas XI persentase 60%. Kurangnya hasil belajar ini disebabkan karena siswa belum memahami konsep materi drama seperti unsur-unsur drama, isi, dan kebahasaan dalam drama. Pada aspek afektif, guru menilai siswa banyak yang tidak memperhatikan pelajaran, malas mengerjakan tugas yang diberikan, tidak antusias dalam belajar, dan pembelajaran tidak interaktif. Dengan begitu, aspek-aspek dalam pembelajaran drama belum terpenuhi. Artinya, pada aspek afektif siswa dinilai masih rendah. Pada aspek psikomotorik, guru menilai keterampilan siswa dalam menulis teks drama dinilai kurang. Pada keterampilan menulis teks drama, banyak yang belum mengetahui cara menulisnya. Rendahnya hasil belajar siswa baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menyangkut banyak faktor. Menurut Syah (2012: 145-146) rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh tiga faktor. Pertama, faktor internal yaitu keadaan jasmani dan rohani siswa. Kedua, faktor eksternal yaitu lingkungan di sekitar siswa. Ketiga, faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode serta media yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Media multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung (Supardi, 2020: 164). Media multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kahoot dan Quizizz. Kahoot dan Quizizz merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui website oleh guru maupun siswa. Kahoot dan Quizizz dapat memungkinkan siswa untuk bersaing, membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran, dan memotivasi siswa dalam mengerjakan kuis sehingga mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi (Susanti, 2020: 8). Selain dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis, Kahoot dan Quizizz juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melatih motorik siswa, misalnya dalam keterampilan menulis. Dengan memanfaatkan kelebihan Kahoot dan Quizizz yaitu dapat memasukkan gambar, video, dan audio, maka guru dapat memanfaatkan gambar, video, dan audio tersebut untuk membantu siswa untuk melatih kemampuan motorik terutama dalam hal menulis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Theresia, Erza, & Beslina (2024: 3) bahwa menampilkan gambar pada media Kahoot dapat dimanfaatkan siswa untuk memahami dan menciptakan sebuah teks eksplanasi.

Merujuk pada penelitian Purwanto et al (2021) bahwa penggunaan Kahoot pada pelajaran Geografi siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Sebelum menggunakan Kahoot, rata-rata hasil belajar siswa pada pelajaran Geografi yaitu 40. Setelah menggunakan Kahoot, rata-rata hasil belajar siswa pada pelajaran Geografi yaitu 80. penelitian yang dilakukan oleh Astika et al (2023) penggunaan Quizizz pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai pengaruh pada hasil belajar. Sebelum menggunakan Quizizz rata-rata hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan yaitu 60. Setelah menggunakan Quizizz rata-rata hasil belajarnya meningkat menjadi 90. Berdasarkan penelitian tersebut, bahwa Kahoot dan Quizizz memiliki pengaruh pada hasil belajar. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian Pengaruh Kahoot dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 27 Kabupaten Tangerang. Materi yang dipilih yaitu materi Drama dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.8 dan Kompetensi Dasar 16.2. Pada KD 3.8 yaitu mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton. Kompetensi Dasar 16.2 yaitu menulis teks drama berdasarkan pengalaman.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* (Desain Kelompok Kontrol Prates-Pascates). Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen yaitu kelas XI IPA 1 menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol yaitu kelas XI IPS 2 menggunakan Kahoot. Teknik tes yang digunakan yaitu Teknik tes berupa mengerjakan soal pilihan ganda materi drama dan menulis teks drama dan non-tes menggunakan observasi yang diamati oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Kahoot Terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif

Saat mengerjakan soal *pretest* untuk menguji kemampuan kognitif, banyak siswa yang merasa kesulitan untuk menjawab soal pilihan ganda. Kesulitan tersebut menyebabkan nilai rata-rata siswa saat *pretest* memperoleh nilai rata-rata 56. Menurut teori Nurgiyantoro mengenai analisis skala empat (2015: 253), nilai 59 berada dikategori **kurang** pada huruf mutu D. Setelah Kahoot digunakan dalam pembelajaran, nilai rata-rata siswa saat *posttest* meningkat menjadi 75 berada di kategori **baik** pada huruf mutu B. Artinya, ada peningkatan hasil belajar aspek kognitif sebelum menggunakan Kahoot. Selain itu, berdasarkan uji hipotesis antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan Sig sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,005 ($0,000 < 0,005$). Artinya, penggunaan Kahoot pada materi drama terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

Aspek Afektif

Saat *pretest*, nilai rata-rata aspek afektif kelas kontrol (menggunakan Kahoot), sebesar 54. Menurut analisis skala empat berdasarkan teori Nurgiyantoro

(2015: 253), nilai 54 berada dikategori **kurang** pada huruf mutu D. Selain dilihat dari nilai rata-rata yang kurang, saat melakukan observasi, guru menilai kalau sikap siswa mengenai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri juga kurang. Berbeda halnya ketika Kahoot diterapkan ke pembelajaran drama. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai rata-rata aspek afektif sebesar 72 nilai rata-rata ini meningkat dari sebelumnya. Menurut analisis skala empat berdasarkan teori Nurgiyantoro (2015: 253), nilai 72 berada dikategori **cukup** pada huruf mutu C. Selain dilihat dari nilai rata-rata, saat melakukan observasi, guru menilai sikap siswa mengenai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri jauh lebih baik dari *pretest*. Selain itu, berdasarkan uji hipotesis antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan Sig sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,005 ($0,000 < 0,005$). Artinya, penggunaan Kahoot pada materi drama terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada aspek afektif.

Aspek Psikomotorik

Keterampilan menulis teks drama menuntut siswa untuk dapat mengembangkan cerita yang dibuat menjadi menarik. Selain dapat mengembangkan cerita menjadi lebih menarik, siswa mampu membawa pembaca masuk ke dalam cerita yang dibuat. Keinginan besar pada setiap siswa terampil menulis teks drama. Namun, faktanya keterampilan menulis teks drama terlihat dari hasil rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 57. Menurut analisis skala empat berdasarkan teori Nurgiyantoro (2015: 253), nilai 57 berada dikategori **kurang** pada huruf mutu D.

Berbeda halnya setelah menggunakan Kahoot, nilai psikomotorik siswa meningkat. Berdasarkan hasil *posttest*, teks drama yang dibuat siswa melalui Kahoot memberikan pengaruh yang baik. Hal itu disebabkan Kahoot membuat menarik perhatian siswa dengan memberikan tampilan yang menarik dan memudahkan siswa menulis teks drama karena alur sudah ditentukan dan dicantumkan pada media Kahoot sebagai acuan siswa membuat teks drama. Dengan menggunakan Kahoot, hasil *posttest* menulis teks drama pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 74. Menurut analisis skala empat berdasarkan teori Nurgiyantoro (2015: 253), nilai 74 berada dikategori **cukup** pada huruf mutu C. Selain dilihat dari nilai rata-rata, berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test* menunjukkan hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,000, artinya nilai Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,005 ($0,000 < 0,005$) sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan Kahoot untuk menulis teks drama mempunyai pengaruh yang signifikan.

Pengaruh Quizizz Terhadap Hasil Belajar

Aspek Kognitif

Saat mengerjakan soal *pretest* untuk menguji kemampuan kognitif, banyak siswa yang merasa kesulitan untuk menjawab soal pilihan ganda. Kesulitan tersebut menyebabkan nilai rata-rata siswa saat *pretest* memperoleh nilai rata-rata 56. Menurut teori Nurgiyantoro mengenai analisis skala empat (2015: 253), nilai 59 berada dikategori **kurang** pada huruf mutu D. Setelah Quizizz digunakan dalam pembelajaran, nilai rata-rata siswa saat *posttest* meningkat menjadi 77 berada di kategori **baik** pada huruf mutu B. Artinya, ada peningkatan hasil belajar aspek kognitif sebelum menggunakan Quizizz. Selain itu, berdasarkan uji hipotesis antara

pretest dan *posttest* menunjukkan Sig sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,005 ($0,000 < 0,005$). Artinya, penggunaan Kahoot pada materi drama terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

Aspek Afektif

Aspek afektif merupakan aspek yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Aspek afektif yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri. Aspek afektif ini dilakukan menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh guru. Jadi, guru mengobservasi sikap siswa yaitu jujur, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri sebelum dan sesudah menggunakan Quizizz. Saat *pretest*, nilai rata-rata aspek afektif kelas eksperimen (menggunakan Quizizz), sebesar 59. Menurut analisis skala empat berdasarkan teori Nurgiyantoro (2015: 253), nilai 59 berada dikategori **kurang** pada huruf mutu D. Selain dilihat dari nilai rata-rata yang kurang, saat melakukan observasi, guru menilai kalau sikap siswa mengenai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri juga kurang.

Berbeda halnya ketika Quizizz diterapkan ke pembelajaran drama. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai rata-rata aspek afektif sebesar 80 nilai rata-rata ini meningkat dari sebelumnya. Menurut analisis skala empat berdasarkan teori Nurgiyantoro (2015: 253), nilai 80 berada dikategori **baik** pada huruf mutu B. Selain dilihat dari nilai rata-rata, saat melakukan observasi, guru menilai sikap siswa mengenai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri jauh lebih baik dari *pretest*. Selain itu, berdasarkan uji hipotesis antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan Sig sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,005 ($0,000 < 0,005$). Artinya, penggunaan Quizizz pada materi drama terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada aspek afektif.

Aspek Psikomotorik

Keterampilan menulis teks drama menuntut siswa untuk dapat mengembangkan cerita yang dibuat menjadi menarik. Selain dapat mengembangkan cerita menjadi lebih menarik, siswa mampu membawa pembaca masuk ke dalam cerita yang dibuat. Keinginan besar pada setiap siswa terampil menulis teks drama. Namun, faktanya keterampilan menulis teks drama terlihat dari hasil rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 58. Menurut analisis skala empat berdasarkan teori Nurgiyantoro (2015: 253), nilai 58 berada dikategori **kurang** pada huruf mutu D.

Berbeda halnya setelah Quizizz digunakan, hasil belajar pada aspek psikomotorik menggunakan Quizizz meningkat. Berdasarkan hasil *posttest*, teks drama yang dibuat siswa melalui Quizizz memberikan pengaruh yang baik. Hal itu disebabkan Quizizz membuat menarik perhatian siswa dengan memberikan tampilan yang menarik dan memudahkan siswa menulis teks drama karena alur sudah ditentukan dan dicantumkan pada media Quizizz sebagai acuan siswa membuat teks drama. Dengan menggunakan Quizizz, hasil *posttest* menulis teks drama pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 77 Menurut analisis skala empat berdasarkan teori Nurgiyantoro (2015: 253), nilai 77 berada dikategori **baik** pada huruf mutu B. Selain dilihat dari nilai rata-rata, berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test* menunjukkan hasil Sig (2-tailed)

sebesar 0,000, artinya nilai Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,005 ($0,000 < 0,005$) sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan Quizizz untuk menulis teks drama mempunyai pengaruh yang signifikan.

Perbedaan Penggunaan Kahoot Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif

Tes kemampuan awal menunjukkan bahwa siswa pada kelas XI IPA 1 dan XI IPS 2 cenderung telah siap menerima materi pembelajaran. *Pretest* yang diberikan kepada kedua kelas adalah sama dengan mengacu pada desain *pretest posttest control group design*. Artinya, kemampuan awal siswa kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPS 2 berada di tingkatan yang sama. Berdasarkan hasil rata-rata *pretest* menunjukkan bahwa kelas XI IPA 1 yang menerapkan media Quizizz lebih unggul, dibandingkan dengan kelas XI IPS 2 yang menerapkan media Kahoot. Kelas XI IPA 1 nilai rata-rata *pretest*-nya 59, sedangkan kelas XI IPS 2 nilai rata-rata *pretest*-nya 56. Walaupun nilainya berbeda, namun keduanya berada dikategori yang sama, yaitu kategori kurang dengan nilai mutu D.

Setelah masing-masing kelas mendapatkan perlakuan berupa kelas XI IPA 1 menggunakan Quizizz dan kelas XI IPS 2 menggunakan Kahoot, nilai rata-rata pada dua kelas tersebut, meningkat. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* kelas XI IPA 1 sebesar 79, sedangkan kelas XI IPS 2 memperoleh nilai rata-rata 75. Walaupun kelas XI IPA 1 yang menggunakan Quizizz lebih unggul, namun keduanya baik Quizizz dan Kahoot, sama-sama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Selain berpengaruh, keduanya juga memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan uji *Independent T-test*, hasilnya menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000, artinya lebih kecil dari $< 0,005$.

Aspek Afektif

Tes kemampuan awal menunjukkan bahwa siswa pada kelas XI IPA 1 dan XI IPS 2 cenderung telah siap menerima materi pembelajaran. *Pretest* yang diberikan kepada kedua kelas adalah sama dengan mengacu pada desain *pretest posttest control group design*. Artinya, kemampuan awal siswa kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPS 2 berada di tingkatan yang sama. Berdasarkan hasil rata-rata *pretest* menunjukkan bahwa kelas XI IPA 1 yang menerapkan media Quizizz lebih unggul, dibandingkan dengan kelas XI IPS 2 yang menerapkan media Kahoot. Kelas XI IPA 1 nilai rata-rata *pretest*-nya 59, sedangkan kelas XI IPS 2 nilai rata-rata *pretest*-nya 54. Walaupun nilainya berbeda, namun keduanya berada dikategori yang sama, yaitu kategori kurang dengan nilai mutu D. Perbedaan kondisi akhir untuk penggunaan kedua media pembelajaran diperoleh dari pengisian lembar observasi yang dinilai dari empat aspek yaitu jujur, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri.

Lembar observasi *Posttest* yang dinilai ialah sama dengan instrumen *pretest* sebelumnya. Hasil observasi *posttest* menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh kelas XI IPA 1 lebih unggul dibandingkan dengan kelas XI IPS 2. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* kelas XI IPA 1 sebesar 80, sedangkan kelas XI IPS 2 memperoleh nilai rata-rata 72. Perbedaan ini tentu saja disebabkan siswa kelas XI IPA 1 lebih banyak siswa yang jujur, disiplin, bertanggungjawab, dan percaya diri daripada kelas XI IPS 2. Walaupun kelas XI IPA 1 yang menggunakan Quizizz lebih unggul, namun keduanya baik Quizizz dan Kahoot,

sama-sama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada aspek afektif. Selain berpengaruh, keduanya juga memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan uji *Independent T-test*, hasilnya menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,001, artinya lebih kecil dari $< 0,005$.

Aspek Psikomotorik

Kegiatan menulis teks drama salah satu hal yang menyenangkan karena seseorang dapat menuangkan segala imajinasi dan ide kreatifitasnya secara ekspresif dalam bentuk tulisan. Namun, faktanya dalam menulis teks drama tanpa adanya alat bantu media pembelajaran yang tepat siswa mengalami kesulitan. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol memperoleh nilai rata-rata 58 dan 57. Menurut analisis skala empat berdasarkan teori Nurgiyantoro (2015: 253), nilai 58 dan 57 berada dikategori **kurang** pada huruf mutu D. Hal ini menandakan bahwa menulis teks drama merupakan pembelajaran yang sulit untuk siswa yang tidak bisa menulis secara kreatif.

Ketika sudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan Quizizz dan kelas kontrol menggunakan Kahoot, kedua media tersebut menjadi penolong untuk siswa dalam menumbuhkan minat dan meningkatkan keterampilan menulis teks drama. Ketika awal merasa sulit, setelah menggunakan media siswa menjadi terampil dan kreatif hal ini disebabkan oleh stimulus imajinasi yang diberikan dari kedua media tersebut. Media Quizizz yang digunakan sebagai stimulus siswa dalam mengembangkan imajinasi dan ide kreatif dengan bantuan template yang menarik serta gambar seri sehingga siswa memberikan respons positif dan fokus yang tajam dalam menulis teks drama.

Hal ini dibuktikan dengan hasil data *posttest* kelas eksperimen dengan memperoleh nilai rata-rata 77 dan *posttest* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 74. Setelah mengetahui nilai rata-rata, kemudian dibandingkan hasil rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, mendapatkan selisih 3 poin. Artinya kedua media tersebut memiliki perbedaan dan hasil. Selain melihat dari nilai rata-rata, berdasarkan uji hipotesis yang diuji menggunakan uji *independent T-test* menunjukkan hasil Sig 0,004, artinya menunjukkan hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,000, artinya nilai Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,005 ($0,004 < 0,005$) sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan Quizizz dan Kahoot untuk menulis teks drama mempunyai perbedaan pengaruh yang signifikan. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data statistik dan mengacu pada rumusan masalah, ada beberapa hal yang berkaitan dengan media Kahoot dan Quizizz terhadap hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik di kelas XI SMA Negeri 27 Kabupaten Tangerang, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan uji hipotesis, penggunaan Kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Berdasarkan uji hipotesis, penggunaan Quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
3. Berdasarkan uji hipotesis mengenai adanya perbedaan penggunaan Kahoot dan Quizizz pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara penggunaan Kahoot dan Quizizz. Berdasarkan nilai rata-rata siswa, pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik penggunaan Quizizz lebih unggul dari pada yang menggunakan Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Astika, Susi., Edy Herianto., Sawaludin., dan Lulu Sumardi. Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar PPKN. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1).
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Sekolah Menengah Atas. (2017). *Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Atas*.
- Nanasudjana. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurrita. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*: 175
- Purwanto, Ajun, Wiwik, dan Fera. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1-9.
- Theresia, Nurhayati, Elza Saragih, dan Beslina. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Swasta Trisakti Lubuk Pakam. *Linguistik: Jurnal Bahasa & Sastra*, 9(2), 3.