

**PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN KAHOOT
DALAM PEMBELAJARAN MENGANALISIS ISI, STRUKTUR, DAN
KEBAHASAAN TEKS NEGOSIASI PADA PESERTA DIDIK SMK
BINA WARGA BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Oleh

Windy Aida Adam

195030108

Universitas Pasundan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis teks negosiasi yang berfokus pada isi, struktur, dan kebahasaan. Hal tersebut karena kurang bervariasinya pendidik dalam memilih metode dan media ajar. Pemilihan metode dan media ajar yang variatif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Tujuan penelitian ini guna menilai kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menggunakan *game-based learning* berbantuan Kahoot dalam menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi; mengkaji kemampuan peserta didik yang menggunakan *game-based learning* berbantuan Kahoot; mengkaji efektivitas *game-based learning* berbantuan Kahoot dalam pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi; dan mengkaji perbedaan kemampuan kelas eksperimen yang diterapkan *game-based learning* berbantuan Kahoot dengan kelas kontrol yang diterapkan metode diskusi. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif eksperimen semu. Adapun bentuk desain penelitiannya adalah *pretest-posttest control group design*. Data yang diperoleh, yakni hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol di SMK Bina Warga Bandung kelas X. Hasil penelitian ini membuktikan, bahwa: 1) penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran dengan memperoleh rata-rata 3,7 pada perencanaan dan 3,6 pada pelaksanaan; 2) kemampuan peserta didik meningkat pada rerata *pretest* 75 menjadi 91,25 pada *posttest*; 3) *game-based learning* berbantuan Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi, dibuktikan dengan hasil uji Mann-Whitney menunjukkan *asympt. sig.* 0,000; dan 4) terdapat perbedaan kemampuan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dibuktikan dengan hasil uji Wilcoxon menunjukkan *asympt. sig.* pada kelas eksperimen dan kontrol ialah 0,000. Dengan demikian, *game-based learning* berbantuan Kahoot dapat dijadikan pilihan metode dan media ajar.

Kata kunci: *Game based-learning*, Kahoot, teks negosiasi