

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori yang terdapat pada penelitian ini, yaitu kedudukan pembelajaran teks negosiasi berdasarkan kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia jenjang SMK kelas X, *game-based learning*, Kahoot, dan teks negosiasi. Berikut penulis paparkan teori dan penjelasan dari para ahli.

1. Kedudukan Pembelajaran Teks Negosiasi Berdasarkan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Jenjang SMK Kelas X

a. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 memiliki tujuan dalam mempersiapkan peserta didik, baik sebagai pribadi maupun warga negara agar memiliki kemampuan yang kreatif, afektif, aktif, inovatif, dan beriman serta bisa memberikan kontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Hal tersebut selaras dengan pendapat Santosa & Nurhayatin (2021, hlm. 32) mengatakan, “Kurikulum 2013 pada dasarnya menuntut peserta didik agar lebih kreatif, aktif, memiliki moral yang baik serta kritis”. Dapat dikatakan, Kurikulum 2013 menginginkan peserta didik menjadi peran utama pada saat proses pembelajaran dengan diimbangi baiknya moral.

Kurikulum 2013 adalah rangkain yang berisikan rencana kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik selama proses pembelajaran di sekolah. Kompetensi inti yaitu kegiatan peserta didik dalam memahami dan menguasai pengetahuan, keterampilan dasar dari berbagai materi pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Kurikulum relevan dengan kehidupan manusia di masa depan karena berupaya membangun potensi manusia melalui kompetensi yang ditawarkan. Menurut Majid (2015, hlm. 84) mengatakan, “Peserta didik dalam lingkungan sosial-budayanya, pengembangan kehidupan individu peserta didik sebagai warga negara yang tidak kehilangan kualitas dan kepribadian untuk

kehidupan yang lebih baik pada masa kini dan masa depan, semua itu selalu ditentukan oleh kurikulum”. Menurut pandangan tersebut, kurikulum memainkan peran penting dalam kehidupan peserta didik karena dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mengenai kompetensi yang sebelumnya telah diajarkan di sekolah.

Pertumbuhan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam berpikir dan berbicara dapat memberikan manfaat yang digunakan menjadi kunci dalam ilmu pengetahuan dan akan terus mengalami perkembangan sesuai dengan zaman serta nantinya akan terjadi penyesuaian dan penambahan kurikulum dari Kemendikbud.

Berdasarkan penjelasan di atas, jelas bahwa segala sesuatu terbentuk karena ada tujuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu, menurut UU No. 2 Tahun 2003 Pasal 3 terdapat delapan ruang lingkup kompetensi yang bermanfaat untuk mengembangkan dan mengarahkan pendidikan ke arah yang lebih bermutu. Berdasarkan hal tersebut, salah satu kompetensi yang harus diraih, yaitu kompetensi inti dan kompetensi dasar.

1) Kompetensi Inti

Kompetensi inti merupakan salah satu komponen yang ada pada kurikulum 2013. Kemendikbud (2018, hlm. 6) menerangkan “Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut: Kompetensi inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan”.

Rosiani (2018, hlm. 268) menyebutkan bahwa kompetensi inti merupakan syarat mutu yang diperlukan peserta didik dalam menempuh jenjang pendidikan tertentu, yang terdiri dari komponen sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Hal ini memiliki arti bahwa kompetensi inti adalah faktor yang memberikan pengaruh pada kualitas peserta didik, adapun faktor yang terlibat yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pendapat lain mengenai kompetensi inti dikemukakan oleh Prastowo (2015, 118) mengemukakan, bahwa kompetensi inti adalah taraf kemampuan

untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang perlu dimiliki oleh peserta didik di setiap tingkatannya. Selanjutnya, Standar Kompetensi Lulusan sendiri merupakan kriteria terkait kualifikasi kemampuan lulusan yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dapat dikatakan bahwa kompetensi inti merupakan syarat untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan.

Menurut Rachmawati (2018, hlm. 232) menerangkan kompetensi inti sebagai berikut.

KI adalah terjemahan atau operasional SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat Rachmawati di atas, dapat dikatakan bahwa kompetensi inti merupakan standar hasil penjabaran dari SKL yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Pengertian lain dari Kompetensi Inti dijelaskan pula oleh Mulyasa (2015, hlm. 154) sebagai berikut:

Kompetensi inti merupakan standar kompetensi lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu yang menggambarkan kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, ketrampilan, pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Berdasarkan pendapat Mulyasa, kompetensi inti adalah suatu SKL yang harus dipenuhi oleh peserta didik yang menggambarkan kualitas pencapaian *hard skill* dan *soft skill*.

Berdasarkan lima pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi inti merupakan syarat mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan menjadi batas kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik yang dikelompokkan pada empat yang terdiri dari KI-1 aspek spiritual, KI-2 aspek sikap, KI-3 aspek pengetahuan, dan KI-4 aspek keterampilan.

Dengan demikian, kompetensi inti yang digunakan dalam penelitian ini adalah KI-3 aspek pengetahuan yang berbunyi: “Memahami menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah”.

2) Kompetensi Dasar

Selain kompetensi inti, terdapat pula kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Kompetensi dasar dijabarkan dari kompetensi inti. Menurut Mulyasa (2011, hlm. 109) menyatakan, bahwa kompetensi dasar ialah sebuah acuan yang digunakan dalam perkembangan kegiatan pembelajaran, materi pokok, serta indikator dalam pencapaian kompetensi yang ditunjukkan dalam penilaian. Dapat dikatakan, bahwa dalam menyusun perangkat pembelajaran berpacu pada kompetensi dasar.

Selanjutnya, menurut Kemendikbud (2013, hlm. 8) menyatakan, bahwa kompetensi dasar mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berasal dari kompetensi inti yang peserta didik harus kuasai. Perkembangan kompetensi tersebut dapat ditinjau dengan karakteristi peserta didik, ciri dari suatu mata pelajaran, dan kemampuan awalnya. Jadi, kompetensi dasar merupakan kompetensi yang penting karena mencakup tiga ranah serta dalam pengembangannya pun perlu memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Kemudian, menurut Majid (2013, hlm. 42) mengatakan, bahwa kompetensi dasar terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang acuannya berasal dari kompetensi inti dan peserta didik harus menguasainya. Artinya, kompetensi dasar menjamin terpenuhinya capaian pembelajaran.

Permendikbud nomor 24 tahun 2016 bab 2 pasal 2, menyatakan, “kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti”. Jadi, antara

kompetensi inti dengan kompetensi dasar merupakan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik yang mengacu pada kompetensi inti.

Sementara itu, menurut Kunandar (2014, hlm. 26) mengungkapkan bahwa kemampuan dasar ialah kemampuan yang diperoleh peserta didik dalam mata pelajaran dan kelas tertentu. Sesuai gambaran, kemampuan dasar ialah komponen keterampilan yang disajikan kepada peserta didik dalam pengalaman Pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan jika kompetensi dasar sumbernya berasal dari kompetensi inti yang terdiri atas aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang perlu untuk dikuasai peserta didik dan menjadi acuan pencapaian pembelajaran yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini, penulis memilih kompetensi dasar 3.11 yang berbunyi: “Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi”.

3) Alokasi Waktu

Alokasi waktu ialah satu hal yang menjadi perhatian selama kegiatan pembelajaran. Menurut Mulyasa (2014, hlm. 206) mengatakan, bahwa alokasi waktu yang ditujukan dalam setiap kompetensi dasar memerlukan perhitungan terkait jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran perminggu yang dipertimbangkan berdasarkan jumlah keluasan, tingkat kesulitan, kompetensi dasar, dan kepentingannya. Dalam menentukan alokasi waktu, perlu mempertimbangkan beberapa hal.

Sejalan dengan Mulyasa, Majid (2013, 58) berpendapat, bahwa alokasi waktu ialah perkiraan berapa lama peserta didik menghabiskan waktu untuk memahami materi, bukan berdasarkan seberapa lama waktu yang dihabiskan peserta didik dalam mengerjakan tugas dalam kehidupan sehari-hari atau di lapangan. Alokasi waktu harus mempertimbangkan kemampuan pemahaman peserta didik.

Berikutnya, alokasi waktu menurut Fadlillah (2014, hlm. 137) dijelaskan sebagai beban waktu bagi setiap kompetensi yang hendak dicapai. Alokasi waktu ditetapkan menurut keluasan materi yang akan diajarkan. Dapat

didefinisikan alokasi waktu sebagai prasyarat waktu yang penyesuaiannya berdasarkan masing-masing kompetensi dasar yang akan diukur dengan menggunakan indikator yang telah ditentukan. Alokasi waktu biasanya didasarkan dari kedalaman materi peserta didik.

Alokasi waktu ditentukan atas beberapa hal. Rusman (2010, hlm. 6) menyatakan, bahwa alokasi waktu ditentukan oleh kriteria beban belajar dan kompetensi belajar. Artinya, alokasi waktu harus disesuaikan dengan beban belajar dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Senada dengan hal tersebut, Mendikbud (2016, hlm. 6) menyatakan, bahwa alokasi waktu perlu menyesuaikan dengan beban belajar dan kompetensi dasar dalam perhitungan jam belajar pada silabus dan kompetensi dasar yang perlu dicapai. Artinya, alokasi waktu ditentukan oleh jumlah waktu pembelajaran yang terdapat pada KD.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan alokasi waktu adalah beban waktu untuk mempelajari setiap kompetensi dasar dengan memperhitungkan jumlah minggu efektif, memperhatikan kemampuan pemahaman peserta didik, dan KD itu sendiri.

Pada kompetensi dasar 3.11, alokasi waktu pelajaran yang penulis gunakan, yakni 3 x 45 menit. Waktunya disesuaikan dengan uji coba pembelajaran yang dilakukan, yaitu dalam pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi menggunakan *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot.

b. Kurikulum Merdeka

Selain Kurikulum 2013, terdapat pula Kurikulum Merdeka yang telah hadir pada tahun 2021 dan sebagian sekolah sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum 2013, terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, sedangkan pada Kurikulum Merdeka, terdapat Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

Dalam Kurikulum Merdeka, Kompetensi Inti disebut juga Capaian Pembelajaran. Capaian Pembelajaran digunakan sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler. Pada Kurikulum Merdeka, istilah kelas dikenal

sebagai fase. Pada kelas X atau pada Kurikulum Merdeka dikenal dengan istilah Fase E. Pada Kurikulum Merdeka capaian pembelajaran terbagi menjadi empat elemen yang terdiri dari; (1) elemen menyimak, (2) membaca dan memirsa, (3) berbicara dan mempresentasikan, serta (4) menulis. Pada penelitian ini, penulis memilih elemen membaca dan memirsa karena disesuaikan dengan materi ajarnya, yaitu menganalisis. Berikut bunyi elemen membaca dan memirsa: “Peserta didik mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, eksplanasi, eksposisi, dan diskusi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati, dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Peserta didik menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks”.

Capaian Pembelajaran merupakan kompetensi yang ditargetkan oleh pemerintah. Namun demikian, sebagai pedoman yang mengatur tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi oleh setiap peserta didik, CP kurang jelas untuk menggerakkan aktivitas pembelajaran sehari-hari. Akibatnya, pengembang kurikulum operasional atau pendidik harus membuat lebih banyak dokumen operasional untuk mengarahkan proses pembelajaran intrakurikuler yang disebut juga dengan istilah alur tujuan pembelajaran. Alur Tujuan Pembelajaran atau dalam Kurikulum 2013 dikenal juga dengan istilah silabus.

Penelitian ini masih menggunakan Kurikulum 2013 karena dilihat dari kematangan penulis dalam mempersiapkan bahan perangkat ajar. Lalu memilih fase E sebagai subjek penelitian karena materi menganalisis, isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi berada di fase E. Selanjutnya untuk pemilihan elemen capaian pembelajaran, dipilihnya elemen membaca dan memirsa karena didasarkan pada materi ajarnya.

2. Game-Based Learning

a. Pengertian Game-Based Learning

Game-based learning (GBL) adalah suatu pendekatan pelaksanaan belajar yang menggunakan aplikasi game yang dilakukan pengembangan khusus guna membantu proses belajar. Peserta didik dalam pembelajaran ini diwajibkan untuk belajar, tetapi dengan cara menyenangkan, yaitu bermain. Menurut Prasetya, dkk. (2014, hlm. 45) *Game-based learning* merupakan pembelajaran di mana peserta didik menjadi pusatnya yang menerapkan game digital atau elektronik sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan dengan menggunakan GBL, proses pembelajaran menjadi terpusat pada peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Game based-learning menurut Dewi & Listiowarni (2019, hlm. 124) mengemukakan, bahwa *game-based learning* ialah permainan yang sengaja dikembangkan untuk tujuan pendidikan sebagai salah satu media pembelajaran karena dipandang lebih menarik daripada metode konvensional. Dapat dikatakan, metode tersebut merupakan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat dipertimbangkan karena memiliki fitur-fitur yang lebih menarik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Wibawa, dkk. (2021, hlm. 20) mengemukakan, bahwa *game-based learning* merupakan proses belajar yang kegiatannya disesuaikan pada bahan ajaran serta mendapatkan bantuan dari sisi teknologi dan pencapaian peserta didik ditampilkan setelah kuis diselesaikan. Dapat dikatakan, *game-based learning* pembelajaran mendapatkan bantuan dari teknologi yang telah disesuaikan dengan bahan ajar.

Game-based learning memiliki tujuan nilai pendidikan. Erfan & Ratu (2018, hlm. 333) mengatakan, bahwa *game-based learning* adalah metode yang mengedepankan penggunaan permainan pada suatu aplikasi yang memiliki nilai pendidikan. Jadi, pada metode ini, tidak hanya semata-mata bermain saja, tetapi tetap harus bersifat edukatif pula.

Game-based learning mengolaborasikan permainan dan pembelajaran. Aini (2018, hlm. 251) mengatakan, bahwa metode tersebut menghubungkan terkait materi ajar ke dalam nilai pendidikan guna peserta didik turut aktif

dalam pembelajaran. Dapat dikatakan, walaupun menggunakan metode bermain, tetapi tetap dihubungkan ke dalam nilai pendidikan.

Berdasarkan lima pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *game-based learning* merupakan pendekatan berbasis permainan yang bersifat edukatif dan mendukung keterlibatan peserta didik.

b. Manfaat *Game-Based Learning*

Terdapat manfaat yang dapat dirasa dari penggunaan metode pembelajaran *game-based learning*. Menurut Wibawa, dkk. (2021, hlm. 21) mengemukakan, bahwa terdapat beberapa manfaat dari *game-Based Learning* berdasarkan hasil survei, yaitu:

- 1) Menyenangkan, mengasyikan dan tidak monoton apabila diterapkan sebagai media pembelajaran.
- 2) Menjadi lebih efisien dan efektif dalam pembelajaran.
- 3) Lebih interaktif serta mampu meningkatkan kinerja otak kiri dan kanan.

Dengan digunakannya pembelajaran berbasis permainan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup serta efektif dan efisien. Hal tersebut membuat peserta didik termotivasi untuk belajar serta kedua sisi otak menjadi terasah.

Selain itu, menurut Smaldino dalam Irwan (2019, hlm. 130) mengemukakan, bahwa terdapat berbagai alasan alasan mengapa belajar melalui *games* menjadi menarik, yaitu:

- 1) Atraktif, peserta didik akan lebih atraktif karena mereka diarahkan ke ranah yang mereka sukai, khususnya pola permainan.
- 2) Kebaruan, memberikan seluk-beluk baru dalam proses pembelajaran. Pola permainan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran.
- 3) Suasana yang menyenangkan.
- 4) Menghilangkan rasa bosan pada peserta didik.

Pendapat lain, yaitu menurut Qian & Clark (2016, hlm. 51) menjelaskan, bahwa pembelajaran dengan bermain dapat membuat *situated learning*, terjadinya interaksi sosial, membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dan meningkatkan peran serta peserta didik dalam kegiatan

pembelajaran, dan terdapat kesempatan untuk mengasah keterampilan abad-21. Dapat dikatakan, bahwa manfaat *game-based learning* menurut Qian & Clark salah satunya, yaitu membuat peserta didik mendapat kesempatan mengembangkan keterampilan abad-21, yaitu 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, and Communication*).

Manfaat lain yang dapat dirasakan oleh peserta didik dari metode *game-based learning* ialah peserta didik tidak merasa ada beban ketika belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Akour, dkk. (2020, hlm. 148) mengatakan, bahwa metode ini mengacu pada permainan yang mana tidak akan membuat peserta didik stres dan merasa di bawah tekanan untuk memahami materi yang diajarkan. Dapat dikatakan, bahwa dengan dibuatnya suasana kelas yang menyenangkan hal itu bisa menyebabkan lebih bersemangatnya peserta didik dalam prosesi belajar karena tanpa ada rasa stres maupun paksaan untuk belajar.

Manfaat bagi pendidik dengan diterapkannya *game-based learning* ialah membuat pendidik menjadi lebih kreatif. Pho & Dinscore (2015, hlm. 4) mengemukakan, bahwa *game-based learning* memberikan kesempatan kepada pendidik untuk bereksperimen dengan cara yang inovatif dan menarik. Dapat dikatakan, bahwa dengan memilih metode *game-based learning*, pendidik dilatih kreatifitasnya untuk menciptakan permainan yang inovatif dan dapat menarik perhatian peserta didik, salah satunya dengan memanfaatkan media teknologi digital, seperti Kahoot.

Berdasarkan lima pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak manfaat dari penggunaan metode *game-based learning*, yaitu pembelajaran menjadi lebih interaktif yang membuat suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, mampu menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran yang membuat peserta didik termotivasi dan ingin melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran, serta terasahnya kemampuan 4C yang terdiri dari *communication, critical thinking, creative thinking, dan collaboration*. Selain itu, peserta didik tidak merasakan terbebani dalam belajar dan kreatifitas pendidik dapat meningkat.

c. Langkah-Langkah Implementasi *Game-Based Learning*

Implementasi adalah cara yang dijabarkan dalam pelaksanaan atau penerapan suatu hal yang memiliki tujuan. Menurut Anggraini, dkk. (2021, hlm. 1890) terdapat lima langkah dalam pengimplementasian metode *game-based learning* pada pembelajaran terutama yang bersifat digital. Berikut pemaparannya.

1) Pemilihan topik

Pendidik memilih dan menyiapkan materi atau topik pembelajaran yang akan disampaikan pada sesi *game-based learning* serta memilih media aplikasi yang akan digunakan.

2) Menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan disampaikan.

3) Memberi penjelasan konsep materi sebagai pendahuluan agar peserta didik menjadi lebih terarah dan menjelaskan tata cara mainnya.

4) Sesi bermain.

Pada sesi ini, peserta didik dapat mulai belajar sambil bermain dengan aplikasi yang sudah disiapkan sebelumnya. Pada sesi ini pula pendidik melakukan observasi, intervensi, dan jaga sesi. Observasi ialah mengamati keterpahaman peserta didik akan tata cara mainnya. Intervensi ialah pendidik langsung membantu peserta didik yang belum memahami cara main *game*-nya, lalu yang terakhir adalah jaga sesi guna peserta didik dapat bermain dengan menyenangkan tanpa ada gangguan.

5) Merangkum pengetahuan

Ketika telah selesai, pendidik memberikan pengarahan untuk merangkum dan menyimpulkan pengetahuan apa yang telah peserta didik terima setelah bermain sambil belajar tersebut.

6) Sesi evaluasi

Sesi yang terakhir, yaitu sesi evaluasi. Hal yang dapat dievaluasi adalah mengevaluasi diri sendiri (pendidik) dari segi penyampaian dan evaluasi seluruh sesi pembelajaran. Catat semua hal yang sudah baik guna dapat dipertahankan dan ditingkatkan pada pembelajaran selanjutnya dan memperbaiki hal yang dirasa belum optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat lima langkah penerapan *game-based learning*, yaitu tahap persiapan, penjelasan konsep, tahap bermain, merangkum, dan evaluasi. Tahap tersebut dapat dilaksanakan sesuai urutan guna mempermudah dalam mengimplementasikan metode *game-based learning*.

Langkah-langkah penerapan metode *game-based learning* dijelaskan pula oleh Samudera (2022, hlm. 34) ialah sebagai berikut.

- 1) Memilih permainan sesuai topik. Permainan yang dipilih oleh pendidik disesuaikan dengan materi yang akan dibawakan.
- 2) Penjelasan konsep. Pendidik menjelaskan konsep permainannya serta menerangkan terkait materi awal yang akan dijadikan sebagai bahan ajar dalam permainannya.
- 3) Aturan. Pendidik memberitahu terkait aturan mainnya.
- 4) Memainkan permainan. Peserta didik mulai bermain menggunakan media yang telah ditentukan sebelumnya.
- 5) Merangkum pengetahuan. Materi yang telah disampaikan melalui media tersebut dapat dirangkum oleh peserta didik.
- 6) Melakukan refleksi. Pada akhir pembelajaran, peserta didik melakukan refleksi.

Bersadarkan penjelasan di atas, tata caranya kurang lebih sama dengan yang dijelaskan oleh Anggraini di atas. Terdapat pemilihan topik, menjelaskan konsep dan aturan main, mulai memainkan permainan, merangkum, dan refleksi/evaluasi.

Terdapat enam langkah-langkah tahapan mengimplementasikan metode *game-based learning* menurut Mardiah (2015, hlm. 74), yaitu sebagai berikut.

- 1) Tahap pertama, yaitu menyampaikan tujuan dan memberikan motivasi kepada peserta didik.
- 2) Tahap dua, menyajikan informasi.
- 3) Tahap tiga, mengelompokkan peserta didik.
- 4) Tahap empat, memberikan bimbingan kepada kelompok belajar.
- 5) Tahap lima, melakukan evaluasi.

6) Tahap enam, memberikan penghargaan kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah metode *game-based learning* dapat disimpulkan menjadi tahap pembuka, tahap pelaksanaan, dan tahap penutup.

Berikutnya, langkah-langkah mengimplementasikan metode *game-based learning* dijelaskan pula oleh Oktavia (2022, hlm. 4), yaitu sebagai berikut.

- 1) Pendidik memilih materi ajar yang akan disampaikan.
- 2) Pendidik menyiapkan sarana prasarana.
- 3) Pendidik membuat langkah-langkah ketika pembelajaran dimulai.
- 4) Pendidik menjelaskan aturan main kepada peserta didik.
- 5) Pendidik menetapkan alokasi waktu.
- 6) Pendidik menentukan pembelajaran dilakukan secara berkelompok atau mandiri.
- 7) Pendidik sebagai pemimpin dalam proses pembelajaran.
- 8) Pendidik mengingatkan peserta didik akan sisa waktu dan peserta didik melaporkan hasilnya kepada pendidik.
- 9) Pendidik memberi simpulan dan refleksi kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan Oktavia di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidik perlu menyiapkan perangkat ajar secara lengkap agar metode tersebut dapat berjalan dengan lancar. Pada akhir pembelajaran, pendidik menarik kesimpulan atas pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan refleksi kepada peserta didik.

Penjelasan lain terkait langkah metode *game-based learning* dijelaskan pula oleh Damara (2012, hlm. 9) yakni terdapat tiga langkah yang harus disiapkan ketika akan menggunakan metode *game-based learning*. Penjelasannya sebagai berikut.

1) Tahap persiapan

Pertama, pendidik menentukan tujuan pembelajaran yang hendak diraih, lalu pendidik menjelaskan kegunaan dari permainan tersebut serta menyiapkan berbagai keperluan penunjangnya.

2) Tahap pelaksanaan

Sebelum masuk tahap pelaksanaan, pendidik perlu menjelaskan terlebih dahulu cara mainnya. Setelah itu, peserta didik dapat melaksanakan metode tersebut.

3) Tahap penutup

Setelah permainan selesai, pendidik dapat memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi. Selain itu, bagi peserta didik yang masih belum mampu, dapat mencoba kembali.

Damara memaparkan tiga langkah metode *game-based learning*, yaitu tahap pembukaan, pelaksanaan, dan penutup.

Berdasarkan lima penjelasan mengenai langkah metode *game-based learning* di atas, penulis menyimpulkan dan akan menggunakan langkah-langkah implementasi metode *game-based learning* sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, pendidik menentukan materi ajar, kemudian menyiapkan media/alat pembelajaran metode tersebut. Pendidik membuat langkah-langkah penerapannya dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran tersebut.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan, pendidik memberikan arahan terkait cara bermainnya. Setelah peserta didik paham, pendidik memulai proses belajar sambil bermain tersebut. Pendidik pun mengingatkan akan waktu yang tersisa.

3) Tahap Penutup

Tahap penutup, setelah materi tersampaikan pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan dan peserta didik melakukan refleksi sedangkan pendidik melakukan evaluasi atas metode yang digunakan.

d. Kelebihan *Game-Based Learning*

Metode *game-based learning* memiliki banyak kelebihan yang patut menjadi pertimbangan ketika pemilihan metode ini. Kelebihan dari *Game-based learning* menurut Anggraini, dkk. (2021, hlm. 1892), yaitu terdapat enam kelebihan dari penggunaan metode *game-based learning* sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dapat berinteraksi dan berperan langsung ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Peserta didik cenderung mudah memahami materi yang diajarkan.
- 3) Dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, ceria, dan gembira.
- 5) Menumbuhkan rasa solidaritas antar peserta didik.
- 6) Memudahkan pendidik dalam membantu peserta didik dalam meningkatkan rasa semangat belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat enam kelebihan dari metode *game-based learning*. Keenam manfaat tersebut mendukung suasana kelas yang menyenangkan.

Selain itu, terdapat kelebihan dari *game-based learning* yang dijelaskan oleh Qian & Clark (205, hlm. 51) berdasarkan berbagai penelitian, *game-based learning* mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna ditunjang dengan adanya tantangan yang adaptif, menimbulkan keingintahuan, menunjukkan ekspresi diri, *feedback* secara langsung, tujuan pembelajaran yang jelas, kolaborasi, dan kompetisi. Dapat dikatakan, bahwa banyak manfaat dari mengaplikasikan *game-based learning* sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Pendapat lain mengenai kelebihan *game-based learning* menurut Widiana (2022, hlm. 3) berdasarkan beberapa hasil penelitian lain yang telah disimpulkan olehnya menyebutkan, bahwa peserta didik sangat menyukai games sehingga pembelajaran bertipe ini mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik dalam belajar secara signifikan. Dapat dikatakan, apabila peserta didik telah tertarik akan suatu hal maka akan lebih mudah termotivasi dan akan secara cepat dalam memahami suatu konteks.

Pembelajaran dengan *game-based learning* berbeda dengan metode konvensional. Aini (2018, hlm. 251) mengatakan, bahwa *game-based learning* dapat membuat peserta didik berperan aktif, bersifat edukatif, serta dapat melatih kerjasama antar peserta didik. Dapat dikatakan, *game-based learning* membantu meningkatkan skill peserta didik.

Terdapat empat kelebihan lain dari *game-based learning*. (Jusuf, 2016) mengemukakan, dengan pembelajaran berbasis game, suasana belajar menjadi menyenangkan, mendorong peserta didik untuk menyelesaikan kegiatan belajar, peserta didik dilatih fokus memahami materi, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berkompetensi, bereksplorasi, dan berprestasi di dalam kelas.

Dengan dipilihnya metode *game-based learning* mampu memberikan kelebihan-kelebihan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, seperti peserta didik lebih aktif karena metode ini condong pada *student centre*, mampu memotivasi peserta didik untuk belajar berkelanjutan, pembelajaran lebih bermakna, dan peserta didik belajar, tetapi dengan cara yang menyenangkan.

e. Kelemahan *Game-Based Learning*

Selain kelebihan, metode *game-based learning* pun memiliki kelemahan/kekurangan. mengemukakan, bahwa terdapat empat kelemahan dari penerapan metode *game-based learning*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak.
- 2) Dapat membuat suasana kelas menjadi gaduh apabila pendidik tidak dapat mengondisikan kelas.
- 3) Pendidik lebih ekstra dalam pengondisian peserta didik agar kelas tetap kondusif.
- 4) Membutuhkan jaringan yang stabil agar proses pembelajaran berjalan lancar.

Terdapat empat kelemahan apabila menerapkan metode *game-based learning* menurut Anggraini, yaitu mencakup waktu, suasana kelas, serta jaringan internet.

Kelemahan lain terkait metode *game-based learning* yang dipaparkan oleh Gillern dan Alaswad (2016, hlm. 9) yaitu, diperlukan waktu ekstra bagi pendidik untuk persiapan dan menjelaskan cara main permainan tersebut kepada peserta didik. Pendapat tersebut serupa dengan pendapat Anggraini, yakni mengenai waktu. Hal tersebut disebabkan pendidik perlu menyiapkan

beberapa alat yang dibutuhkan dan menjelaskan tata cara bermainnya terlebih dahulu karena tidak semua murid tahu mengenai permainan tersebut.

Pendapat lainnya terkait kelemahan *game-based learning* dijelaskan oleh Winatha & Setiawan (2020, hlm. 204) ialah jika menerapkan metode ini terdapat kemungkinan kelas menjadi gaduh. Dapat dikatakan, seorang pendidik harus mampu mengondisikan suasana kelas agar tidak terlalu gaduh karena dapat mengganggu kelas lain.

Game-based learning dapat membebani peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Jaaska & Aaltonen (2022, hlm. 6) menyebutkan, bahwa *game-based learning* akan menyulitkan apabila terlalu banyak aturan yang diterapkan. Selain itu, pendidik perlu menjelaskan dengan rinci mengenai tujuan dari pembelajaran tersebut. Hal tersebut dapat dikatakan, bahwa peserta didik akan merasa terbebani apabila *game* yang dimainkan terlalu banyak aturan dan akan bingung apabila pendidik tidak menjelaskan terlebih dahulu tujuan pembelajaran dari permainan tersebut.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah ditelaah oleh Raga, dkk. (2023, hlm. 1) mengemukakan, bahwa metode *game-based learning* dapat sulit diterapkan karena membutuhkan biaya untuk pembelian alat/bahan yang dibutuhkan dan perlunya pemahaman dalam permainan yang dipilih tersebut. Dapat dikatakan, bahwa *game-based learning* memerlukan biaya dan waktu untuk pengimplementasian *game* tersebut.

Berdasarkan pemaparan kelemahan metode *game-based learning* di atas, pendidik dapat membuat rancangan atau strategi pembelajaran, memperkirakan alokasi waktu, mempertimbangkan peraturan dan biaya dari permainan tersebut agar kelemahannya dapat teratasi dengan mudah. Oleh karena itu, diperlukan persiapan yang matang.

3. Kahoot

a. Pengertian Kahoot

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menjadi pilihan karena fitur-fitur yang ada di dalamnya mampu menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini pun mudah untuk

digunakan. Dewi (2018, hlm. 10) mengemukakan, bahwa Kahoot ialah aplikasi berbasis *online* berupa kuis yang disajikan dalam mode permainan. Dapat dikatakan, Kahoot adalah media pembelajaran kuis berbasis permainan.

Selain itu, pengertian Kahoot pun dijelaskan oleh Bahar, dkk. (2020, hlm. 156) mengemukakan, bahwa Kahoot ialah media pembelajaran yang bersifat interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti melaksanakan *pretest*, *posttest*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan lain sebagainya. Dapat dikatakan bahwa Kahoot salah satu media pembelajaran interaktif yang memiliki banyak manfaat untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sagala, dkk. (2021, hlm. 360) mengemukakan, bahwa Kahoot ialah sebuah laman web yang dapat mengadakan kuis secara menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas. Dapat dikatakan, Kahoot mengusung sistem belajar sambil bermain dan dapat membantu pendidik dalam melangsungkan pembelajaran.

Pendapat lainnya dari Wang & Tahir (2015, hlm. 2) mengemukakan, bahwa Kahoot ialah suatu sistem hasil respon peserta didik berbasis permainan, di mana ruang kelas diubah menjadi tempat bermain dan pendidik berperan sebagai pembawa acara dan peserta didik sebagai peserta. Dapat dikatakan, Kahoot mewadahi jawaban atau respon dari kuis yang dilakukan oleh peserta didik.

Pengertian lain dari Kahoot yang dijelaskan pula oleh Puspaningrum & Sugiarto (2021, hlm. 103) mengemukakan, bahwa Kahoot dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas yang dapat membantu pendidik dalam memberikan tes atau kuis, penguatan materi, tugas, dan ulangan harian. Dapat dikatakan, bahwa media Kahoot dapat menunjang dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik hanya perlu menyesuaikan kebutuhan pembelajaran dengan fungsi/alat yang telah tersedia pada Kahoot.

Dari kelima pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Kahoot adalah media pembelajaran *online* yang bersifat interaktif di mana Kahoot dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran karena dapat melaksanakan *pretest*, *posttest*, penguatan

materi, remedial, pengayaan, dan lain sebagainya serta respon jawaban peserta didik dapat tersimpan di dalam Kahoot tersebut.

b. Manfaat Kahoot

Terdapat beberapa manfaat aplikasi Kahoot yang dapat dipilih sebagai aplikasi penunjang pembelajaran. Muhammad (2018, hlm. 79) mengemukakan, bahwa manfaat pembelajaran berbentuk *game* seperti aplikasi Kahoot tersebut, yaitu sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif, adanya unsur AI (*Artificial Intelligence*) atau terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut.
- 3) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
- 4) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih produktif, dalam menyukseskan kurikulum 2013 khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran setidaknya menjadi produktif dan pembelajaran berbasis “*student centre*”.

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat empat manfaat dari aplikasi Kahoot, yaitu dapat disimpulkan menjadi pembelajaran lebih menyenangkan karena bersifat interaktif dan *student centre*.

Terdapat pendapat serupa terkait manfaat Kahoot sebagai media pembelajaran yang dikemukakan oleh Pujiwati (2020, hlm. 190), yaitu sebagai berikut.

- 1) Merangsang Minat Peserta Didik
Kahoot bersifat *game* yang membuat semangat dan rasa tertarik peserta didik terpacu untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.
- 2) Digunakan untuk Memantau Pemahaman Peserta Didik
Dalam *game* Kahoot ini dapat digunakan guna mengukur pemahaman dan kemajuan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran.
- 3) Proses Pembelajaran Menjadi Menarik

Melalui game Kahoot ini dapat menaikkan pengetahuan peserta didik, merangsang reaksi peserta didik terhadap penjelasan pendidik, dan membantu menjelaskan hal yang abstrak dan sebagainya.

Pujiawati menjelaskan tiga manfaat dari penggunaan Kahoot, yaitu mampu merangsang minat, memantau pemahaman, dan pembelajaran peserta didik menjadi lebih menarik.

Selain itu, Dellos (2015, hlm. 51) mengemukakan pendapatnya mengenai manfaat Kahoot bagi kegiatan pembelajaran ialah Kahoot dapat mendorong rasa penasaran dan keterlibatan peserta didik. Dapat dikatakan, apabila peserta didik melakukan kesalahan dalam menjawab kuis maka akan timbul rasa penasaran dan hal itu dimanfaatkan oleh pendidik untuk mendorong peserta didik menganalisis letak kesalahannya dan hal itu mampu mendorong peran aktif peserta didik di dalam kelas.

Manfaat Kahoot sebagai media pembelajaran dikemukakan oleh Rafnis (2019, hlm. 7) berdasarkan hasil penelitiannya dengan menggunakan Kahoot, kegiatan belajar akan lebih menarik, menyenangkan, serta efektif. Dapat dikatakan, bahwa Kahoot dapat membuat suasana kelas menjadi tidak kaku.

Manfaat Kahoot sebagai media dalam kegiatan pembelajaran dijelaskan pula oleh Bahar, dkk (2022, hlm. 157) yang menyebutkan terdapat tiga kelebihan dari aplikasi Kahoot, yaitu sebagai berikut.

- 1) Kondisi kelas jadi jauh lebih mengasyikkan.
- 2) Melatih peserta didik dalam penggunaan teknologi sebagai media untuk belajar.
- 3) Kemampuan motorik peserta didik dilatih dalam mengoperasikan Kahoot.

Dapat dikatakan kelebihan Kahoot menurut Bahar, dkk. berefek pada suasana kelas, kemampuan berteknologi peserta didik, serta kemampuan motoriknya. Hal tersebut dapat membantu meningkatkan literasi digital peserta didik pula.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat Kahoot sebagai media pembelajaran adalah membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, adanya peran serta keterlibatan peserta didik, mendorong rasa penasaran sehingga peserta didik dalam belajar tidak akan merasa terbebani

dan bosan serta diharapkan dapat meningkatkan rasa semangat belajar, dan mampu meningkatkan hasil menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi.

c. Cara Menggunakan Aplikasi Kahoot bagi Pendidik

Secara garis besar, cara menggunakan Kahoot bagi pendidik, yaitu dengan membuat akun terlebih dahulu jika belum mempunyai, selanjutnya dapat memasukkan soal/materi ke dalam Kahoot. Berikut rincian langkah-langkah pembuatan kuis di Kahoot untuk pendidik.

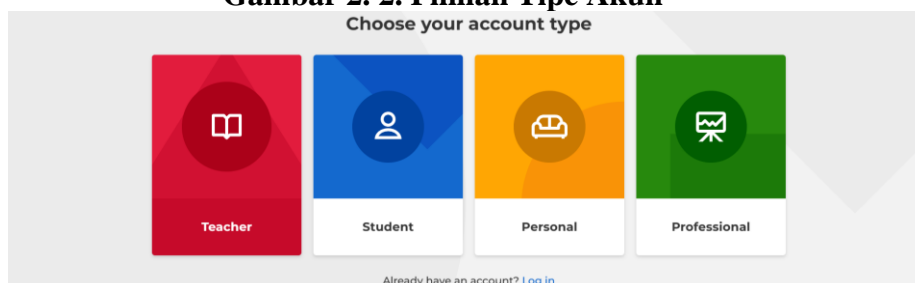
- 1) Buka *website* <https://kahoot.com>
- 2) Apabila belum memiliki akun, *sign up* atau daftar terlebih dahulu.

Gambar 2. 1. Tampilan Awal Kahoot



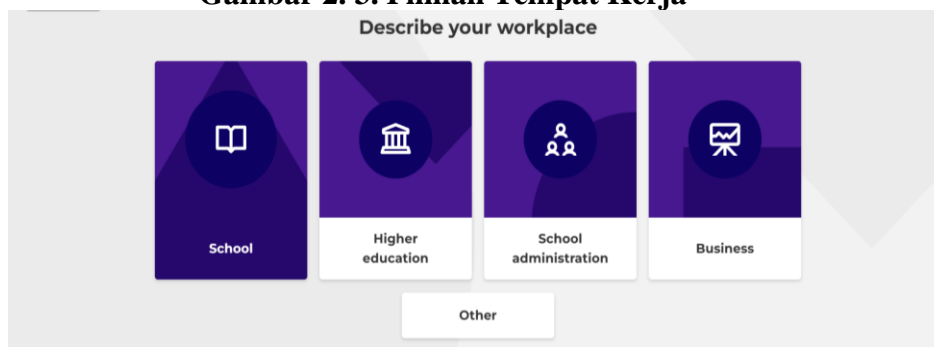
- 3) Setelah klik *sign up*, lalu pilih tipe akun *teacher*.

Gambar 2. 2. Pilihan Tipe Akun



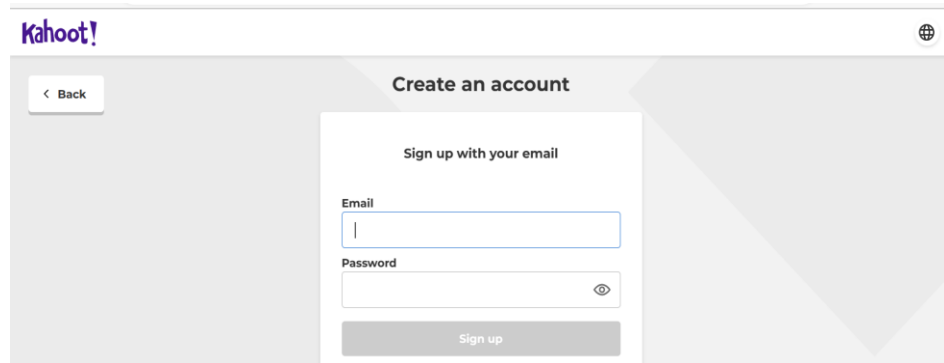
- 4) Lalu akan muncul tampilan seperti di bawah, klik *school*.

Gambar 2. 3. Pilihan Tempat Kerja



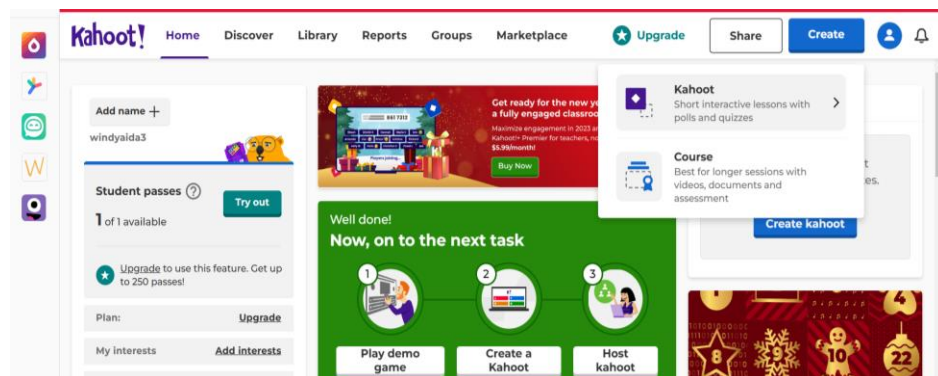
- 5) Berikutnya akan diarahkan untuk pembuatan akun, isi dengan *email* dan *password*.

Gambar 2. 4. Membuat Akun Kahoot



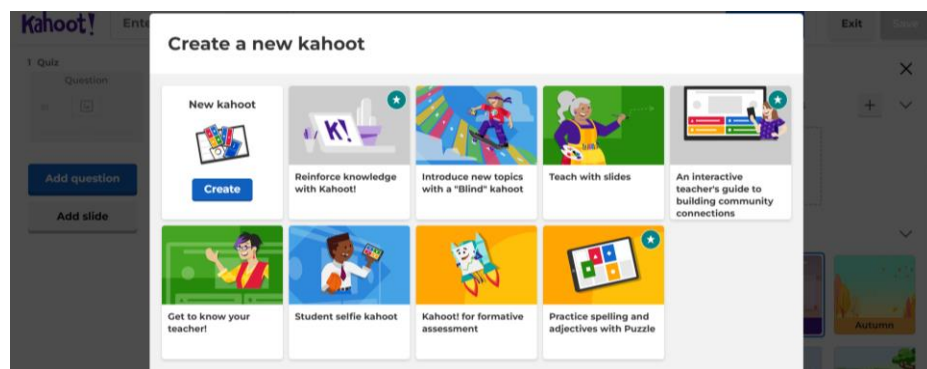
- 6) Setelah langkah kelima berhasil maka sekarang saatnya membuat kuis dengan cara klik *create* pada pojok kanan atas, lalu pilih Kahoot.

Gambar 2. 5. Tampilan Kahoot Setelah Log In



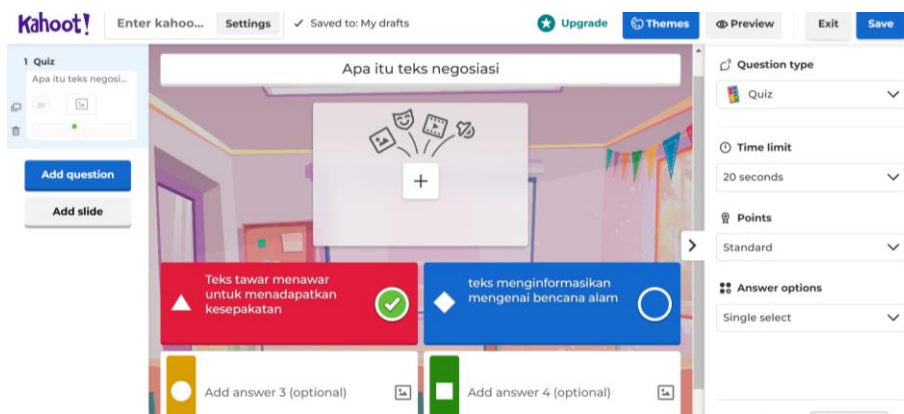
- 7) Lalu klik *create* pada kiri pojok atas.

Gambar 2. 6. Membuat Isi Kahoot



- 8) Setelah itu, ketikkan soal dan jawaban pada kolom tersedia. Pada kolom jawaban, klik tanda centang untuk menandai jawaban benar. Jika ingin menambah soal, klik *add question*. Pendidik juga bisa mengatur waktu untuk menjawab, memilih tipe soal (pilihan ganda dan benar salah), lalu menambahkan audio maupun visual.

Gambar 2. 7. Mengedit Isi Kahoot



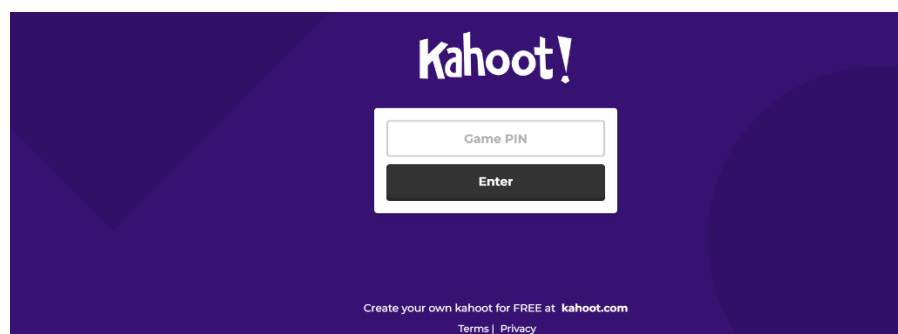
Terdapat delapan langkah mudah yang dapat diikuti langkah per langkah oleh pendidik. Pendidik pun dapat berselancar lebih dalam pada aplikasi Kahoot tersebut untuk mengetahui fitur-fitur menarik yang lainnya.

d. Cara Menggunakan Kahoot bagi Peserta Didik

Peserta didik tidak perlu mendaftar akun Kahoot, cukup mengetik pada laman <https://Kahoot.it> dan masukkan kode yang dibagikan oleh pendidik. Berikut langkah-langkah memainkan kuis di Kahoot bagi peserta didik.

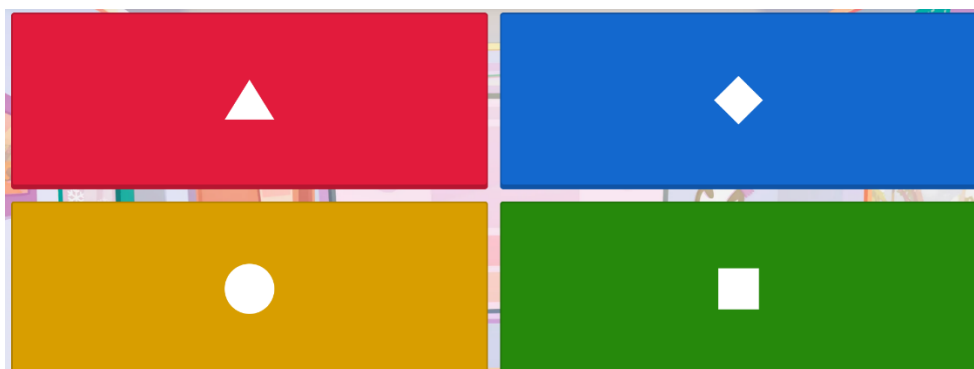
- 1) Peserta didik membuka *website* <https://kahoot.it>. Berikut tampilan *website*-nya.

Gambar 2. 8. Tampilan Kahoot pada Peserta Didik



- 2) Setelah itu, masukkan PIN *game* yang dibagikan oleh pendidik pada kolom *game* PIN.
- 3) Setelah permainan dimulai, peserta didik dapat menjawab pertanyaan menggunakan ponsel. Peserta didik melihat soal pada layar LCD yang terpampang di depan kelas, lalu menjawab pada ponsel masing-masing. Berikut tampilan di ponsel peserta didik.

Gambar 2. 9. Tipe Pilihan Jawaban Kahoot



Berikut tampilan di layar LCD pendidik.

Gambar 2. 10. Tampilan Kahoot pada Pendidik



- 4) Apabila soal tersebut dijawab secara benar maka akan memperoleh skor. Namun, soal tersebut dijawab salah atau tidak dijawab maka tidak akan memperoleh skor.
- 5) Diakhir kuis, peserta didik dapat melihat tiga pemain dengan poin tertinggi. Penggunaan Kahoot bagi peserta didik cukup mudah dipahami dan diikuti. Peserta didik hanya dapat melihat soal di proyektor atau di perangkat

pendidik. Pada saat memainkan aplikasi Kahoot ini memerlukan konsentrasi agar tidak salah menjawab.

e. Kelebihan Kahoot

Setiap aplikasi tentunya memiliki kelebihannya tersendiri, begitupun Kahoot yang memiliki beberapa kelebihan. Menurut Sagala (2021, hlm. 363) Kahoot memiliki lima kelebihan yang akan diuraikan pada beberapa poin di bawah.

- 1) Peserta didik menjadi termotivasi dalam memirsakan materi yang diajarkan oleh pendidik agar dapat mengerjakan kuis.
- 2) Peserta didik terdorong menjadi pemenang kuis dengan perolehan skor tertinggi.
- 3) Kemungkinan lebih sedikit peserta didik berdiskusi dengan temannya karena terdapat batasan waktu pada setiap soalnya.
- 4) Peserta didik tidak harus membuat akun Kahoot.
- 5) Pendidik dapat langsung melihat skor kuis tanpa perlu mengoreksi jawaban peserta didik.

Berdasarkan kelebihan Kahoot di atas, aplikasi tersebut dapat mempermudah pendidik dalam menunjang kegiatan belajar mengajar dan dapat memotivasi peserta didik yang diharapkan mampu meningkatkan hasil menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi. Selain itu, dengan menggunakan Kahoot kemungkinan peserta didik melihat jawaban temannya lebih sedikit karena adanya keterbatasan waktu. Kelebihan lainnya, yaitu peserta didik tidak diharuskan membuat akun dan bisa langsung dimainkan saat pendidik membagikan kode PIN permainannya. Kelebihan yang terakhir, yaitu Kahoot dapat memudahkan pekerjaan pendidik dalam mengoreksi nilai tes karena hasilnya dapat langsung terlihat pada aplikasi.

Selain itu, Dello (2015, hlm. 51) mengemukakan, bahwa Kahoot dapat membuat lingkungan belajar yang kompetitif, menarik, dan menyenangkan. Hal itu tidak hanya untuk tujuan akademik, tetapi tujuan psikologis pula. Hal tersebut dapat dikatakan, bahwa selain mempengaruhi tujuan akademik, Kahoot

pun dapat mempengaruhi sisi psikologis, seperti dapat membuat peserta didik lebih percaya diri.

Pendapat lain mengenai kelebihan Kahoot yang disampaikan oleh Faznur, dkk. (2020, hln. 40) mengemukakan, bahwa dengan menggunakan Kahoot dapat membantu pendidik dalam kegiatan kuis atau tugas karena dirasa lebih efisien daripada peserta didik harus menulis pada kertas. Hal tersebut dapat dikatakan, bahwa kelebihan Kahoot dapat membantu program *paperless*, serta bukti penilaian dapat tersimpan pada sistem dan tidak tercecer.

Kelebihan lain yang dipaparkan oleh Rafnis (2019 hlm. 6) berdasarkan hasil penelitiannya, bahwa terdapat 88% peserta didik mengatakan Kahoot merupakan aplikasi yang mudah digunakan (*user friendly*). Dapat dikatakan, bahwa tidak susah untuk memainkan aplikasi Kahoot. Kahoot memiliki tampilan UI/UX yang menarik dan *simple* sehingga memudahkan peserta didik maupun pendidik cepat dalam memahaminya. Aplikasi tersebut dapat dimainkan melalui ponsel, komputer, maupun laptop.

Rosdiana (2019, hlm. 2) mengemukakan, bahwa peserta didik tidak perlu mengunduh Kahoot pada ponselnya karena Kahoot merupakan *web browser* dan tanpa perlu membuat akun terlebih dahulu.

Berdasarkan lima pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan Kahoot sebagai media pembelajaran ialah sangat berefek pada suasana kelas, meningkatkan motivasi peserta didik, lebih efektif, memudahkan pendidik dalam membuat kuis/materi, kemudahan dalam mengakses, dan kemudahan dalam memahami aplikasi tersebut. Dengan begitu, diharapkan aplikasi Kahoot dapat menimbulkan rasa kompetitif pada peserta didik dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar.

f. Kekurangan Kahoot

Terlepas dari kelebihan yang dimiliki, Kahoot pun masih memiliki kekurangan sebagai aplikasi penunjang belajar. Wang & Tahir (2020, hlm. 9) mengemukakan, bahwa Kahoot setelah beberapa bulan digunakan akan memiliki lebih sedikit dampak dibandingkan dengan pertama kali digunakan. Dapat dikatakan, apabila Kahoot terus menerus digunakan maka dapat terjadi

kebosanan pada peserta didik dan efek yang dihasilkan tidak akan sebagus di awal.

Pendapat lain dikemukakan oleh Listartha, dkk (2020, hlm. 124) bahwa dalam menggunakan Kahoot memerlukan jaringan internet. Hal yang dimaksud ialah jika jaringan internet tidak stabil atau tidak ada jaringan maka akan menghambat dalam penggunaannya.

Pendapat serupa dari Sabandar, dkk (2018, hlm. 132) berdasarkan survei mengemukakan, bahwa masalah utama dalam menggunakan Kahoot ialah jaringan internet dan adanya batasan karakter tulisan. Dapat dikatakan, bahwa apabila di area sekolah tersebut jaringan internet kurang bagus maka akan menjadi salah satu masalah. Pada masalah terbatasnya karakter, hal tersebut dapat diatasi dengan mengubah tulisan menjadi gambar.

Pendapat serupa dikatakan pula oleh Rafnis (2019, hlm. 7) bahwa Kahoot dapat dimainkan ketika ada jaringan internet. Dapat dikatakan, dalam penggunaan Kahoot, tidak dapat dijalankan dengan mode *offline* sehingga Kahoot sangat bergantung terhadap internet.

Pendapat mengenai koneksi internet pun dikemukakan oleh Lin, dkk. (2018, hlm. 579), bahwa kestabilan internet sangat berpengaruh terhadap kuis yang dikerjakan. Dapat dikatakan, bahwa internet merupakan salah satu pondasi penting terhadap keberlangsungan aplikasi tersebut.

Berdasarkan lima pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan Kahoot terdapat pada kurang efektifnya apabila digunakan secara terus menerus, jaringan internet, dan terbatasnya karakter. Terutama, yang menjadi sorotan pada kekurangan aplikasi Kahoot ini yakni mengenai jaringan internet.

Berdasarkan kekurangan tersebut, solusi yang dapat digunakan untuk meminimalisirnya ialah gunakan Kahoot sesekali guna menghindari kebosanan sebagai media penunjang belajar, untuk masalah jaringan internet dapat mencoba menggunakan Wi-Fi atau menggunakan ruang yang lebih stabil jaringan internetnya, dan solusi bagi terbatasnya karakter telah dijelaskan pada paragraf di atas.

4. Teks Negosiasi

a. Pengertian Teks Negosiasi

Pada kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di jenjang SMA kelas X terdapat materi mengenai teks negosiasi. Kegiatan negosiasi sering kali dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, entah itu di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah. Menurut Kosasih (2019, hlm. 354) mengemukakan, bahwa negosiasi ialah suatu cara pengambilan keputusan yang telah disetujui oleh kedua belah pihak atau lebih guna mencapai keinginannya. Dapat dikatakan, negosiasi berupaya menjembatani keputusan di antara perbedaan keinginan.

Pengertian lain dari Negosiasi disampaikan pula oleh Pranoto (2010, hlm. 2) mengatakan, “Negosiasi adalah proses penyampaian maksud menggunakan teknik-teknik tertentu dengan tujuan menembus psikis lawan bicara sehingga didapatkan titik temu antara kita dan lawan bicara”. Dengan demikian, dalam bernegosiasi diperlukan teknik tertentu agar pihak lain menyetujui kesepakatan yang dibuat. Teknik yang dapat digunakan, seperti menggunakan kata-kata persuasif.

Teks negosiasi diartikan pula oleh Constantya (2017, hlm. 82) mengemukakan, bahwa negosiasi merupakan sebuah interaksi sosial guna mendapatkan solusi di antara pihak yang memiliki perbedaan kepentingan. Dapat dikatakan, negosiasi berupaya mencari suatu solusi.

Pengertian berikutnya menurut Tim Kemendikbud (2013:134) mengatakan, bahwa negosiasi ialah salah satu bentuk interaksi sosial yang digunakan untuk mendapatkan kesepakatan di antara pihak-pihak dengan kepentingan yang berbeda. Para pihak berusaha menyelesaikan perbedaan secara damai tanpa merugikan salah satunya. Dapat dikatakan, bahwa teks negosiasi berupaya mencapai kesepakatan dengan berdiskusi atau berdialog secara sopan dan santun tanpa membuat salah satu pihak merugi.

Pengertian teks negosiasi dijelaskan juga oleh Harsiati (2016, hlm. 145) teks negosiasi ialah proses tawar-menawar melalui suatu kompromi guna mendapatkan kesepakatan di antara kedua belah pihak. Dapat dikatakan, bahwa suatu permasalahan dapat diselesaikan dengan proses tawar-menawar.

Berdasarkan lima pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa negosiasi adalah kegiatan interaksi antara dua orang atau lebih guna mencapai kesepakatan bersama di antara perbedaan kepentingan yang ada melalui proses tawar-menawar dengan menggunakan teknik tertentu dan dilakukan secara damai.

b. Struktur Teks Negosiasi

Seperti jenis teks yang lain, negosiasi pun memiliki struktur pembangunnya. Menurut Kosasih (2019, hlm. 358) menerangkan secara umum teks negosiasi terdiri dari empat struktur, yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, dan kesepakatan. Berikut penjelasan lebih lanjut.

1) Orientasi

Orientasi atau disebut juga pengenalan topik/masalah negosiasi, merupakan bagian dari teks yang mengungkapkan permasalahan yang akan dinegosiasikan. Topik/masalah itu disampaikan oleh salah satu negosiator atau oleh keduanya.

2) Pengajuan

Pengajuan berisi pernyataan dari negosiator pertama untuk meminta, mengajak, dan mendorong negosiator kedua untuk melakukan sesuatu sesuai kehendaknya.

3) Penawaran

Penawaran ialah pernyataan yang berasal dari negosiator yang mencakup penawaran ataupun penolakan mengenai suatu yang ditawarkan. Bagian ini, negosiator melemparkan pendapatnya beserta alasannya.

4) Kesepakatan

Kesepakatan ialah suatu kesepakatan antara dua belah pihak, kesepakatan itu berisi persetujuan maupun tidak.

Dapat disimpulkan, bahwa terdapat empat struktur teks negosiasi, yakni orientasi, pengajuan, penawaran, dan kesepakatan. Selain itu, struktur teks negosiasi dapat pula dirumuskan jadi tiga bagian, yaitu pembuka, isi, serta penutup.

Selain menurut Kosasih, terdapat pula penjelasan struktur teks negosiasi menurut Harijanti (2020, hlm. 8) yang menjelaskan empat struktur pembangun teks negosiasi, yaitu.

1) Orientasi

Pada tahap ini, biasanya berisi pengenalan isu/topik pada pihak-pihak yang terlibat.

2) Pengajuan

Pada tahap pengajuan, berisi penjelasan mengenai pernyataan pihak pertama untuk meminta atau membujuk pihak kedua atau pihak yang lainnya untuk menanggapi permintaannya.

3) Penawaran

Pada tahap penawaran, berisi pernyataan pihak kedua untuk melaksanakan adu tawar atas penolakan masing-masing pihak.

4) Kesepakatan

Pada tahap terakhir, yaitu kesepakatan berisi keputusan akhir dari semua pihak berdasarkan hasil adu tawar yang dilakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa terdapat empat struktur pembangun teks negosiasi, yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, dan kesepakatan. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang dijelaskan oleh Kosasih.

Pendapat ketiga mengenai struktur teks negosiasi dijelaskan pula oleh Yustinah (2014, hlm. 157) mengemukakan, bahwa terdapat lima struktur teks negosiasi, yaitu.

1) Orientasi, pada tahap orientasi berisi pendahuluan berupa pemaparan permasalahan dari negosiator 1 dan negosiator 2 guna dipelajari oleh masing-masing pihak.

2) Pengajuan, pada tahap pengajuan berisi konsep dari kedua belah pihak sebagai bahan pertimbangan untuk tahap selanjutnya.

3) Penawaran, pada tahap penawaran berisi berbagai solusi yang perlu dipertimbangkan serta memperhitungkan segala risiko yang ada, bahkan yang terkecil.

- 4) Persetujuan, pada tahap persetujuan berisi pemilihan solusi yang paling tepat dan tidak merugikan kedua pihak yang bersangkutan.
- 5) Penutup, pada tahap terakhir, yaitu penutup berisi kesimpulan pembicaraan yang telah disepakati bersama dan berkomitmen dengan konsekuensi tertentu.

Berdasarkan pendapat Yustinah di atas, terdapat lima struktur yang membangun teks negosiasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dua ahli pada paragraf sebelumnya.

Pendapat serupa dari Constantya (2017, hlm. 87) mengemukakan, bahwa terdapat empat struktur pembangun teks negosiasi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Orientasi, berisi salam pembuka dan pengenalan masalah yang akan dinegosiasikan.
- 2) Pengajuan, berisi lontaran pertanyaan mengenai suatu harga atau hal kepada pihak yang lainnya.
- 3) Penawaran, berisi sejumlah barang ataupun jasa yang tersedia guna dijual pada berbagai tingkatan harga.
- 4) Persetujuan, berisi perjanjian atau kesepakatan yang dilakukan oleh kedua belah pihak yang sedang bernegosiasi.

Berdasarkan pendapat dari Constantya, dapat dikatakan bahwa struktur teks negosiasi terdiri dari empat hal, yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan. Constantya lebih fokus bernegosiasi dalam hal tawar-menawar perdagangan.

Pendapat kelima mengenai struktur teks negosiasi yang dijelaskan oleh Mulyadi (2016, 161), yaitu sebagai berikut.

- 1) Orientasi, merupakan pembicaraan tahap awal antara kedua belah pihak yang sedang bernegosiasi.
- 2) Pengajuan, merupakan tahap kedua yang berisi permintaan dari pihak satu.
- 3) Penawaran, merupakan tahap ketiga yang berisi klimaks dalam bernegosiasi karena adanya proses tawar-menawar pada kedua belah pihak.
- 4) Persetujuan, merupakan tahap terakhir yang berisi persetujuan dari kedua belah pihak dan diharapkan kedua belah pihak diuntungkan.

Berdasarkan pendapat Mulyadi, dapat dikatakan struktur teks negosiasi terdiri dari empat struktur, yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan. Pendapat Mulyadi ini serupa dengan empat pendapat ahli di atas.

Struktur teks negosiasi berdasarkan lima pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa struktur teks negosiasi dibangun dengan lima struktur, yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, kesepakatan, dan penutup. Orientasi berisi pengenalan masalah awal, pengajuan berisi pernyataan dari salah satu atau kedua belah pihak guna bahan pertimbangan di tahap selanjutnya agar menyetujui keinginannya, penawaran berisi pernyataan dari kedua belah pihak guna adu tawar dengan memperhatikan segala risiko yang ada, persetujuan berisi keputusan akhir yang diambil dan tidak merugikan semua pihak, dan penutup berisi kesimpulan.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

Dalam bernegosiasi perlu memperhatikan kaidah kebahasaan agar tujuan yang ingin dituju dapat tercapai. Menurut Kosasih (2019, hlm 361) mengemukakan, bahwa bernegosiasi perlu memperhatikan kesantunan berbahasa guna mencapai keberhasilan. Menggunakan kalimat persuasif, berupa bujukan, keinginan, atau harapan. Hal tersebut berkaitan dengan fungsi negosiasi, yaitu guna menyampaikan dan melakukan kesepakatan mengenai suatu hal.

Berikut penjelasan lebih lengkap mengenai tanda kaidah kebahasaan teks negosiasi menurut Kosasih (2019, hlm. 363), yaitu:

- 1) Kehadiran berita tanya dan perintah hampir sama. Hal ini berkaitan dengan jenis negosiasi yang berbentuk tuturan sehari-hari, sehingga ketiga jenis tersebut dapat muncul silih berganti.
 - a) Kalimat berita (deklaratif, *statement*)
 - b) Kalimat tanya (interogatif, *question*)
 - c) Kalimat perintah (imperatif, *command*)
- 2) Para negosiator menggunakan kata-kata untuk menyampaikan keinginan atau harapan mereka. Hal ini berkaitan dengan peran negosiasi, yaitu menyampaikan kepentingan lawan bicara untuk suatu kompromi.

Akibatnya, akan terdapat banyak kalimat yang menunjukkan maksud tersebut melalui penggunaan kata-kata, seperti *minta, harap, mudah-mudahan*.

- 3) Para negosiator menggunakan kata-kata bersyarat, yang dilambangkan menggunakan istilah *jika, bila, kalau, seandainya, apabila*. Hal ini berkaitan dengan berbagai persyaratan yang dilontarkan masing-masing negosiator dalam konteks “tawar-menawar” kepentingan.

Pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kaidah yang akan dirincikan sebagai berikut. Terdapat kalimat berita (deklaratif), kalimat tanya, kalimat perintah, kalimat yang bersifat persuasif, dan kalimat bersyarat.

Pendapat lain mengenai kaidah kebahasaan teks negosiasi menurut Harijati (2020, hlm. 9) ialah terdapat sembilan kaidah kebahasaan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Bahasa Persuasif.

Dalam bernegosiasi hendaknya menggunakan bahasa persuasif, yaitu yang bersifat membujuk.

- 2) Kalimat Deklaratif.

Kalimat deklaratif berisi suatu pernyataan guna memberikan informasi mengenai suatu hal. Biasanya kalimat deklaratif ditandai dengan tanda baca titik.

- 3) Kesantunan Berbahasa.

Kesantunan dalam berbahasa perlu juga diterapkan dalam bernegosiasi agar terjalin komunikasi yang baik dan mendapatkan hasil negosiasi yang sesuai harapan.

- 4) Menggunakan Konjungsi.

Menggunakan konjungsi, yaitu memakai kata penghubung dalam teks negosiasi, seperti penggunaan kata hubung “dan” yang sering dipakai dalam teks negosiasi.

- 5) Kalimat Efektif.

Pergunakan kalimat efektif, yaitu singkat, padat, jelas, lengkap, dan tepat. Jelas di sini diartikan sebagai kalimat yang mudah dipahami oleh pembaca

maupun pendengar, dan tepat diartikan sebagai penggunaan kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa.

6) Berisi Pasangan Tuturan.

Pasangan tuturan artinya tuturan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang terdapat jawaban balasan atas tuturan yang telah dilontarkan.

7) Bersifat Memerintah dan Memenuhi Perintah.

Dalam bernegosiasi terdapat seseorang yang memberi perintah dan ada yang memenuhi perintah tersebut.

8) Menggunakan Pronomina Persona.

Dalam teks negosiasi terdapat penggunaan pronominal persona atau kata ganti orang, seperti penggunaan kata “dia” atau “ia” yang lazim digunakan pada teks negosiasi.

9) Kalimat Langsung.

Kalimat langsung ialah kalimat yang meniru ucapan maupun yang dilontarkan orang lain.

10) Menggunakan Kalimat Kontras.

Penggunaan kalimat kontras pada teks negosiasi memiliki arti yang mengandung perbandingan di dalamnya.

Berdasarkan pendapat Harijati, terdapat 10 kaidah kebahasaan dalam teks negosiasi. Kaidah-kaidah tersebut dapat membantu kelancaran ketika bernegosiasi, baik secara tulisan maupun lisan.

Kaidah kebahasaan dikemukakan pula oleh Constantya (2017, hlm. 88) ialah terdiri dari empat kaidah kebahasaan, yaitu.

- 1) Menggunakan bahasa persuasif guna membujuk lawan bicara dan dapat menarik perhatiannya.
- 2) Menggunakan konjungsi dalam teks negosiasi guna menghubungkan teks satu dengan teks yang lainnya.
- 3) Berisi pasangan tuturan, artinya dilakukan oleh dua orang atau lebih dan berupa dialog.
- 4) Menggunakan kalimat langsung, artinya berupa ujaran yang diucapkan oleh seseorang dan berupa dialog. Apabila pada teks, terdapat ciri menggunakan tanda petik dua (“).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur kaidah kebahasaan teks negosiasi dibangun dengan empat kaidah. Pendapat dari Constantya kurang lebih sama dengan dua pendapat ahli di atas.

Penjelasan berikutnya mengenai kaidah kebahasaan teks negosiasi diterangkan pula oleh Aulia & Gumilar (2021, hlm. 99) dalam bukunya yang berjudul *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia* terdapat lima ciri kaidah kebahasaan teks negosiasi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pronomina atau disebut juga kata ganti orang sering digunakan dalam negosiasi, baik berupa teks maupun lisan.
- 2) Kalimat langsung digunakan pada hampir seluruh teks negosiasi. Umumnya ditandai dengan tanda kutip.
- 3) Kalimat deklaratif dan interogatif digunakan ketika akan menyatakan suatu informasi atau berita. Adapun kalimat interogatif ialah kalimat berbentuk pertanyaan.
- 4) Kalimat persuasif ialah kalimat yang bersifat membujuk maupun memengaruhi.
- 5) Tuturan pasangan merupakan bentuk tanya jawab antara negosiator 1 dan negosiator 2.

Pada buku *Teks Negosiasi Bahasa Indonesia Paket C Setara SMA/MA* modul 4 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerangkan terdapat sebelas unsur kaidah kebahasaan yang perlu diperhatikan pada saat menulis teks negosiasi. Kemendikbud (2017, hlm. 14) menjelaskan, bahwa kaidah kebahasaan pada teks negosiasi terdiri dari 11 kaidah, yaitu (1) bahasa persuasif, (2) kalimat deklaratif, (3) bahasa yang sopan, (4) penggunaan konjungsi, (5) kalimat yang efektif, (6) berisi pasangan tuturan, (7) bersifat memerintah dan memenuhi perintah, (8) menggunakan pronomina, (9) menggunakan kalimat langsung, (10) menggunakan kalimat yang menyatakan kesepakatan atau tidak, dan (11) menggunakan kalimat perbandingan/kontras. Berdasarkan kaidah kebahasaan tersebut, Kemendikbud telah menerangkan secara lengkap terkait kaidah kebahasaan teks negosiasi.

Kaidah kebahasaan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan, yaitu menggunakan bahasa persuasif, menggunakan

kalimat deklaratif, kalimat bersifat perintah, kata langsung, kalimat pasangan tuturan, dan menggunakan konjungsi. Pada skripsi ini, penulis akan menggunakan teori dari Kosasih sebagai acuan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, penulis akan memaparkan penelitian sejenis yang sudah dilakukan oleh peneliti lain guna melihat persamaan, perbedaan, dan hasil penelitiannya. Berikut penulis sajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 2. 1. Hasil Penelitian Terdahulu

Keterangan	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3
Peneliti	Rahmad Yoga Nugroho, Qurroti A'yun, Atika Zuhrotus Sufiyana.	Kudri & Maisharoh.	Setyo Edy Pranoto.
Judul	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai <i>Digital Game Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis <i>Game Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar Mahasiswa	Penggunaan <i>Game Based Learning</i> Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII SMA IPS Daruh Hikmah Kutoarjo
Hasil	Aplikasi Kahoot memberikan dampak positif dengan terjadinya peningkatan hasil	Mahasiswa kelas eksperimen mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi	Terdapat perubahan signifikan perihal keaktifan peserta didik setelah

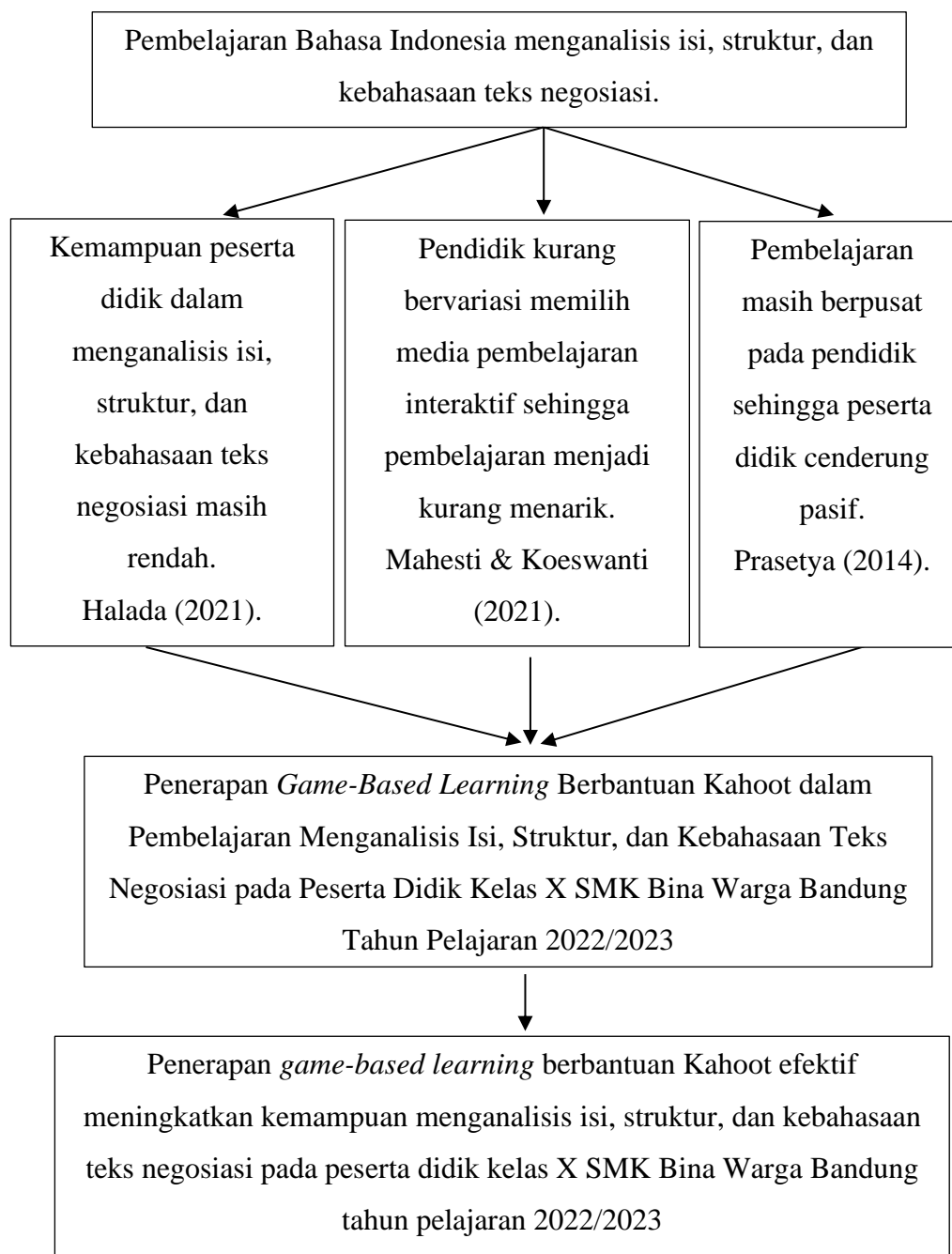
	belajar peserta didik, dibuktikan dengan nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen lebih tinggi.	daripada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan keefektifan penggunaan aplikasi Kahoot.	diberikan metode <i>game-based learning</i> berbantuan Quizizz.
Persamaan	Pembelajaran menggunakan Kahoot berbasis <i>game-based learning</i> .	Pembelajaran menggunakan Kahoot berbasis <i>game-based learning</i> .	Pembelajaran berbasis <i>game-based learning</i> .
Perbedaan	Materi yang diteliti, jenjang kelas, dan lokasi penelitian.	Materi yang diteliti, jenjang kelas, dan lokasi penelitian.	Materi yang diteliti, jenjang kelas, lokasi penelitian, dan jenis aplikasi.

Dapat disimpulkan dari tiga penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, terdapat persamaan dalam hal pembelajaran, yaitu berbasis *game-based learning* dan persamaan selanjutnya pada dua judul penelitian menggunakan bantuan aplikasi Kahoot. Bagian perbedaannya terdapat pada materi, jenjang kelas, dan lokasi penelitian, serta pada judul penelitian ketiga terdapat perbedaan bantuan aplikasi. Pada bagian hasil, semua penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz berbasis *game-based learning* terhadap hasil belajar dan tingkat keaktifan peserta didik.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ialah alur pikir peneliti ketika melaksanakan penelitian. Kerangka pemikiran dibuat agar dapat terlihat jelas alurnya. Berikut kerangka pemikiran yang telah dibuat oleh penulis.

Bagan 2. 1. Kerangka Pemikiran



Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Halada pada tahun 2021, didapatinya kemampuan menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi peserta didik masih rendah. Selain itu, permasalahan yang ada berupa kurangnya variasi dalam memilih media ajar yang interaktif yang menyebabkan pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian terkait penggunaan Kahoot dalam

pembelajaran yang dirumuskan dengan judul “*Penerapan Game-Based Learning Berbantuan Kahoot dalam Pembelajaran Menganalisis Isi, Struktur, dan Kebahasaan Teks Negosiasi pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023*” sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi menurut Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas (2022, hlm. 23) menerangkan “asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis”. Dapat dikatakan, asumsi adalah dasar pemikiran yang berakhir menuju landasan perumusan hipotesis. Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi menggunakan metode *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot karena telah lulus mata kuliah Pedagogik, Telaah Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran, Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Genre Teks, Teknologi Pembelajaran, Pengembangan Multimedia Pembelajaran, dan Pengenalan Lapangan Persekolah I dan II.
- b. Materi menganalisis, isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi dipelajari peserta didik pada kelas X yang tercantum pada Kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar 3.11.
- c. Penggunaan metode *game-based learning* berbantuan Kahoot memiliki kelebihan, di antaranya bersifat interaktif serta menyenangkan yang dapat membuat peserta didik berperan langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian asumsi di atas, terdapat tiga asumsi yang penulis buat. Asumsi di atas mengenai kemampuan penulis dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, kedudukan materi teks negosiasi pada Kurikulum

2013, dan kelebihan *game-based learning* berbantuan Kahoot. Asumsi tersebut menjadi landasan untuk perumusan hipotesis.

2. Hipotesis

Setelah selesai merumuskan asumsi maka perumusan selanjutnya adalah hipotesis. Sugiyono (2022, hlm. 99-100) mengemukakan, bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang bersifat teoretis dan belum dilakukan penelitian sehingga jawaban belum bersifat empirik. Hipotesis ini dibuat guna menjawab pertanyaan dari rumusan masalah. Berikut hipotesis dalam penelitian ini.

- a. Hipotesis 1: Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran teks negosiasi menggunakan metode *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot.
- b. Hipotesis 2: Peserta didik mampu menganalisis, isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi menggunakan metode *game-based learning* berbantuan aplikasi Kahoot di kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun pelajaran 2022/2023.
- c. Hipotesis 3: Metode *game-based learning* berbantuan Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran menganalisis, isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi di kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun pelajaran 2022/2023.
- d. Hipotesis 4: Terdapat perbedaan kemampuan menganalisis, isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMK Bina Warga Bandung tahun pelajaran 2022/2023 menggunakan aplikasi Kahoot sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan menggunakan *Google Form* sebagai kelas kontrol.

Setelah merumuskan hipotesis, penulis akan melanjutkan dengan melakukan penelitian agar penulis mendapatkan jawaban yang bersifat empiris karena hakikatnya hipotesis bersifat teoretis yang perlu diuji kebenarannya.