

# 5026 Galley.pdf

*by* redaksi abdimaspatikala

---

**Submission date:** 15-May-2026 01:41PM (UTC+0800)

**Submission ID:** 2860697055

**File name:** 5026\_Galley.pdf (977.49K)

**Word count:** 4273

**Character count:** 28682

## APLIKASI KAHOOT SEBAGAI SALAH SATU MEDIA PENILAIAN INTERAKTIF GRAMMAR KELAS 10 SMK TRUNOJOYO JEMBER

Asep Samsudin<sup>1\*</sup>, Peni Arianita Wardani<sup>2\*</sup>, Nur Afni Rachman<sup>3</sup>, Muhamad Farhan<sup>4</sup>, Suyik Binarkaheni<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Politeknik Negeri Jember, Jember, Indonesia

[asep\\_samsudin@polije.ac.id](mailto:asep_samsudin@polije.ac.id)

8

### Abstract

This community service activity aimed to improve students' English grammar competence through the implementation of a game-based learning approach using Kahoot! at SMK Trunojoyo Jember. The program was designed based on initial observations indicating that Grade 10 students experienced difficulties in understanding basic grammar structures, particularly tenses, subject-verb agreement, and sentence construction. In addition, students showed low learning motivation and limited engagement during conventional classroom instruction. The intervention was conducted through a structured process consisting of needs analysis, pre-assessment, training sessions, and post-assessment over nine meetings. Kahoot! was utilized as an interactive learning and assessment platform to create a more engaging and competitive learning environment. The results showed a significant improvement in students' grammar understanding, accuracy in answering questions, response speed, and overall participation. Moreover, students demonstrated higher motivation and more active involvement during learning activities. The findings suggest that the integration of digital game-based learning tools such as Kahoot! can effectively enhance both cognitive and affective aspects of language learning in vocational school contexts. This approach also supports the development of a more interactive, student-centered, and technology-integrated learning environment.

**Keywords:** grammar learning, Kahoot, game-based learning, student motivation, English teaching, vocational school

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan grammar Bahasa Inggris siswa melalui penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) menggunakan Kahoot! di SMK Trunojoyo Jember. Program ini dirancang berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa kelas 10 mengalami kesulitan dalam memahami struktur dasar grammar, khususnya penggunaan tenses, subject-verb agreement, dan penyusunan kalimat sederhana. Selain itu, siswa juga menunjukkan rendahnya motivasi belajar serta keterlibatan yang kurang aktif dalam pembelajaran konvensional di kelas. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan sistematis yang meliputi analisis kebutuhan, asesmen awal, pelatihan, dan evaluasi selama sembilan pertemuan. Kahoot! digunakan sebagai media pembelajaran dan penilaian interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan grammar siswa, baik dari aspek ketepatan jawaban, kecepatan respon, maupun partisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui keterlibatan yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot! efektif dalam meningkatkan aspek kognitif dan afektif pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah kejuruan.

**Kata Kunci:** pembelajaran grammar, game-based learning, motivasi belajar, pembelajaran Bahasa Inggris, SMK

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan menjadi sangat

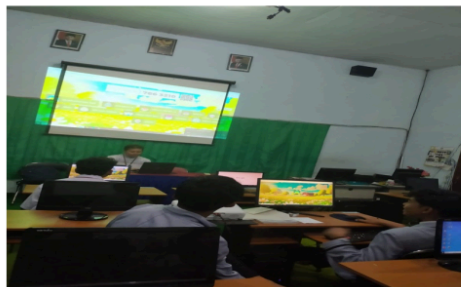
\*Correspondent Author: [asep\\_samsudin@polije.ac.id](mailto:asep_samsudin@polije.ac.id)

penting. Salah satu kompetensi yang memiliki peran strategis dalam menghadapi tantangan global tersebut adalah kemampuan berbahasa Inggris. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga sebagai bahasa pengantar dalam berbagai bidang keilmuan, teknologi, bisnis, dan industri (Crystal, 2003). Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, terutama bagi peserta didik di jenjang pendidikan menengah kejuruan (SMK) yang dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki karakteristik khusus dibandingkan dengan sekolah menengah umum, yaitu berorientasi pada pengembangan keterampilan vokasional yang relevan dengan kebutuhan dunia industri dan kerja. Dalam konteks ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa SMK agar mampu bersaing di pasar kerja global. Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Inggris di SMK masih menghadapi berbagai kendala yang mempengaruhi efektivitas pencapaian kompetensi siswa.

SMK Trunojoyo Jember merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan swasta yang berlokasi di Jalan Danau Toba No. 24 Jember. Sebagai lembaga pendidikan swasta, sekolah ini pada umumnya menerima siswa dengan latar belakang akademik yang beragam, termasuk siswa yang tidak diterima di sekolah negeri atau sekolah unggulan. Kondisi ini berdampak pada heterogenitas kemampuan siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sebagian besar siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang relatif rendah, serta kemampuan dasar yang belum memadai, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut John W. Santrock (2011), motivasi adalah proses yang memberi energi, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar berperan dalam mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran serta berusaha mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, serta mampu bertahan dalam menghadapi kesulitan belajar. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah cenderung pasif, mudah menyerah, dan kurang memiliki minat terhadap pembelajaran.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa di SMK Trunojoyo Jember tercermin dari berbagai indikator, seperti rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya respons terhadap pertanyaan atau instruksi guru, serta rendahnya hasil evaluasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif. Selain motivasi, faktor lain yang menjadi tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah kompleksitas materi yang harus dikuasai siswa. Bahasa Inggris mencakup empat keterampilan utama, yaitu speaking (berbicara), listening (menyimak), reading (membaca), dan writing (menulis). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Salah satu aspek fundamental yang mendasari keempat keterampilan tersebut adalah penguasaan grammar atau tata bahasa.

Grammar merupakan sistem aturan yang mengatur struktur bahasa, termasuk pembentukan kata, frasa, dan kalimat. Menurut Rod Ellis (2006), grammar memiliki peran penting dalam membantu pembelajar bahasa untuk memahami bagaimana bahasa bekerja dan bagaimana makna dapat dibentuk melalui struktur bahasa. Dengan penguasaan grammar yang baik, siswa akan lebih mudah dalam menyusun kalimat yang benar dan bermakna, baik secara lisan maupun tulisan. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas 10 SMK Trunojoyo Jember, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan grammar dasar. Kesulitan tersebut terlihat dari banyaknya kesalahan dalam penyusunan kalimat sederhana, seperti kesalahan dalam penggunaan tenses, subject-verb agreement, serta penggunaan kata kerja yang tidak sesuai konteks. Selain itu, siswa juga menunjukkan ketidakpercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi, meskipun dalam bentuk kalimat sederhana.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian di SMKS Trunojoyo

Rendahnya penguasaan grammar ini berdampak pada kemampuan siswa dalam menguasai empat keterampilan bahasa secara keseluruhan. Dalam speaking dan writing, kesalahan grammar dapat menyebabkan pesan yang disampaikan menjadi tidak jelas atau bahkan salah makna. Dalam reading dan listening, kurangnya pemahaman terhadap struktur kalimat dapat menghambat siswa dalam memahami isi teks atau percakapan. Oleh karena itu, peningkatan pemahaman grammar menjadi salah satu prioritas dalam pembelajaran bahasa Inggris. Di sisi lain, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi kendala yang signifikan. Mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 10 SMK Trunojoyo Jember hanya diberikan selama 3 jam pelajaran per minggu. Dengan alokasi waktu yang terbatas tersebut, guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi secara efektif dan efisien, sekaligus memastikan bahwa siswa memahami materi yang diajarkan. Kondisi ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang inovatif dan mampu mengoptimalkan waktu yang tersedia.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Prensky, 2001). Salah satu pendekatan yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran modern adalah *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Menurut Marc Prensky (2001), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menggabungkan unsur tantangan, kompetisi, dan kesenangan dalam proses belajar. Pendekatan ini sangat relevan diterapkan pada siswa dengan motivasi belajar rendah, karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional.

Salah satu platform yang mendukung penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran adalah Kahoot!. Kahoot merupakan aplikasi berbasis daring yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa secara real-time menggunakan perangkat digital. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran, seperti kuis pilihan ganda, leaderboard, serta umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memiliki berbagai keunggulan. Pertama, Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui unsur permainan yang menarik. Kedua, Kahoot memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka. Ketiga, Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang efektif karena memberikan hasil secara langsung (real-time), sehingga guru dapat dengan cepat mengetahui tingkat pemahaman siswa (Wang & Tahir, 2020).

Dalam konteks pembelajaran grammar, Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memberikan latihan soal secara interaktif. Guru dapat menyusun pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan tenses, struktur kalimat, maupun kesalahan grammar yang umum terjadi. Dengan cara

ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga langsung mempraktikkan pemahaman mereka melalui latihan soal yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan Kahoot juga dapat menciptakan suasana kompetitif yang sehat di antara siswa. Adanya sistem skor dan peringkat dapat mendorong siswa untuk berusaha lebih baik dalam menjawab pertanyaan. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi belajar serta rasa percaya diri siswa. Dengan demikian, penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran dan penilaian interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Trunojoyo Jember, khususnya dalam meningkatkan pemahaman grammar siswa kelas 10.



Gambar 2. Praktik Penggunaan Kahoot di SMKS Trunojoyo

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu SMK Trunojoyo Jember, khususnya pada siswa kelas 10 sebagai berikut: Pertama, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Inggris. Kesulitan ini terutama berkaitan dengan penggunaan grammar yang tepat, seperti penggunaan tenses, subject-verb agreement, serta struktur kalimat dasar. Hal ini ditunjukkan oleh banyaknya kesalahan (grammatical errors) yang ditemukan dalam hasil pekerjaan siswa. Kedua, rendahnya motivasi belajar siswa menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung kurang aktif, kurang responsif, dan kurang menunjukkan minat terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Ketiga, metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Keempat, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif masih belum optimal.

Padahal, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Permasalahan-permasalahan tersebut perlu segera ditangani melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran dan penilaian interaktif. Dengan memanfaatkan Kahoot, diharapkan siswa dapat belajar grammar dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa.

#### 5 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kemampuan grammar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu aplikasi Kahoot!. Kegiatan ini disusun dalam beberapa tahapan utama yang saling berkesinambungan, meliputi analisis kebutuhan, persiapan, asesmen awal, pelatihan, dan evaluasi. Setiap tahapan tidak hanya berfungsi sebagai langkah teknis, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa.

5

### 1) Analisis Kebutuhan

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui analisis kebutuhan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 10 SMK Trunojoyo Jember. Analisis dilakukan melalui observasi kelas, diskusi dengan guru, serta penelaahan hasil pekerjaan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan grammar dasar, terutama pada penggunaan tenses, subject-verb agreement, dan penyusunan kalimat sederhana. Selain itu, motivasi belajar siswa cenderung rendah yang terlihat dari minimnya partisipasi aktif selama pembelajaran. Secara umum, kondisi yang ditemukan dapat dirangkum sebagai berikut:

**Tabel 1.** Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Aspek	Temuan	Implikasi Kebutuhan
Grammar	Banyak kesalahan pada struktur kalimat dasar	Diperlukan latihan grammar terstruktur dan berulang
Motivasi	Siswa pasif dan kurang responsif	Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik
Metode	Dominan ceramah konvensional	Perlu inovasi pembelajaran interaktif
Media	Minim penggunaan teknologi	Diperlukan integrasi media digital

### 2) Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan difokuskan pada penyusunan perangkat pembelajaran dan kesiapan teknis sebelum kegiatan dilaksanakan. Persiapan mencakup sarana pendukung, desain kuis, serta alur pembelajaran berbasis Kahoot. Dari sisi teknis, perangkat seperti proyektor, smartphone atau laptop siswa, serta jaringan internet disiapkan untuk mendukung penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga menyiapkan materi dan soal kuis sesuai tingkat kemampuan siswa.

**Tabel 2.** Kebutuhan Sarana dan Prasarana

Kebutuhan	Fungsi
Proyektor	Menampilkan soal Kahoot di kelas
Smartphone/Laptop	Akses siswa ke platform Kahoot
Internet	Mendukung koneksi aplikasi
Kuota cadangan	Mengantisipasi gangguan jaringan

Selain itu, guru juga menyiapkan alur penggunaan Kahoot baik dari sisi pembuatan kuis maupun pelaksanaannya di kelas. Proses ini dilakukan agar pembelajaran berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

### 3) Asesmen Awal

Asesmen awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum intervensi pembelajaran diberikan. Tes dilakukan menggunakan Kahoot dalam bentuk kuis interaktif yang mencakup materi grammar dasar. Hasil asesmen menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum memahami struktur dasar bahasa Inggris dengan baik. Kesalahan paling banyak ditemukan pada penggunaan tenses dan penyusunan kalimat sederhana. Selain itu, respon siswa dalam menjawab soal masih lambat, yang menunjukkan rendahnya penguasaan konsep.

### 4) Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan selama sembilan pertemuan dilaboratorium bahasa dengan melibatkan tim pengabdian dari Politeknik Negeri Jember dan guru Bahasa Inggris. Setiap pertemuan menggunakan pola pembelajaran berbasis kuis Kahoot yang diikuti dengan pembahasan dan latihan. Materi disusun secara bertahap mulai dari struktur dasar hingga bentuk kalimat yang lebih kompleks. Pendekatan ini memungkinkan siswa membangun pemahaman secara bertahap melalui pengalaman langsung dalam menjawab soal.

**Tabel 3.** Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Pertemuan	Kegiatan	Materi
1	Pre-test	Asesmen awal grammar
2	Pelatihan	Simple Present Tense
3	Pelatihan	Simple Past Tense
4	Pelatihan	To Be (is, am, are)
5	Pelatihan	Subject-Verb Agreement
6	Pelatihan	Kalimat Positif
7	Pelatihan	Kalimat Negatif
8	Pelatihan	Kalimat Interogatif
9	Evaluasi	Post-test

### Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Trunojoyo Jember memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai kondisi awal siswa sekaligus perubahan yang terjadi setelah intervensi pembelajaran berbasis teknologi diterapkan. Kegiatan ini dirancang secara bertahap melalui analisis kebutuhan, asesmen awal, pelatihan terstruktur, serta evaluasi berkelanjutan menggunakan aplikasi Kahoot! sebagai media utama. Pendekatan ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih terarah sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif.

Pada tahap awal, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 10 masih mengalami kesulitan dalam aspek dasar grammar. Kesalahan yang sering muncul berkaitan dengan penggunaan tenses, ketidaksesuaian antara subjek dan kata kerja, serta ketidakmampuan menyusun kalimat sederhana secara utuh. Kondisi ini tidak hanya terlihat dari hasil pekerjaan siswa, tetapi juga dari respons mereka ketika diminta menjawab pertanyaan secara langsung. Banyak siswa ragu, membutuhkan waktu lama untuk berpikir, bahkan cenderung menghindari menjawab. Fenomena ini menguatkan pandangan Rod Ellis (2006) bahwa pemahaman grammar yang lemah akan berdampak langsung pada kemampuan produksi bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

Asesmen awal yang dilakukan melalui Kahoot! semakin memperjelas kondisi tersebut. Sebagian besar siswa memperoleh skor rendah, dengan tingkat ketepatan jawaban yang belum memadai. Selain itu, kecepatan respon siswa juga relatif lambat, yang mengindikasikan bahwa mereka belum memiliki pemahaman yang cukup kuat terhadap pola-pola dasar dalam bahasa Inggris. Dari sisi keterlibatan, hanya beberapa siswa yang tampak aktif, sementara sebagian lainnya cenderung pasif dan hanya mengikuti alur pembelajaran tanpa benar-benar terlibat. Pola ini sering ditemukan dalam pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana interaksi terbatas dan siswa tidak diberi cukup ruang untuk berpartisipasi secara aktif. Intervensi pembelajaran kemudian dilakukan melalui sembilan pertemuan dengan materi yang disusun secara bertahap, mulai dari konsep paling dasar hingga bentuk kalimat yang lebih kompleks. Setiap pertemuan diawali dengan kuis menggunakan Kahoot!, yang berfungsi sebagai pemantik sekaligus alat untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dibahas. Setelah itu, dilakukan pembahasan bersama terhadap jawaban yang muncul, dilanjutkan dengan penyampaian materi, dan diakhiri dengan latihan lanjutan.

Pendekatan ini menciptakan siklus belajar yang cukup efektif. Siswa tidak langsung diberikan teori, tetapi diajak terlebih dahulu untuk mencoba, membuat kesalahan, kemudian memahami konsep melalui pembahasan. Proses seperti ini sejalan dengan pendekatan konstruktivis yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, pengalaman menjawab soal dan melihat hasilnya secara langsung menjadi bagian penting dari proses belajar itu sendiri. Perubahan mulai terlihat setelah beberapa kali pertemuan. Siswa yang awalnya ragu mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab. Mereka juga mulai terbiasa dengan pola-pola dasar grammar, terutama dalam penggunaan simple present tense dan simple past tense. Kesalahan yang sebelumnya sering muncul, seperti penggunaan kata kerja yang tidak sesuai dengan subjek, mulai

berkurang. Dalam latihan penyusunan kalimat, siswa terlihat lebih sistematis dan tidak lagi sekadar menebak.

Pada tahap evaluasi akhir, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang cukup konsisten pada hampir seluruh siswa. Tingkat ketepatan jawaban meningkat dan waktu yang dibutuhkan untuk menjawab soal menjadi lebih singkat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mulai menguasainya dengan lebih percaya diri. Kecepatan respon yang meningkat menjadi indikator penting karena mencerminkan bahwa siswa tidak lagi berpikir terlalu lama untuk hal-hal yang bersifat dasar. Selain peningkatan kemampuan grammar, perubahan yang cukup menonjol juga terjadi pada aspek motivasi belajar. Pada awal kegiatan, suasana kelas cenderung pasif, dengan interaksi yang terbatas. Namun, setelah penggunaan Kahoot! diterapkan secara konsisten, suasana kelas menjadi lebih hidup. Siswa tampak lebih antusias, bahkan menunggu sesi kuis sebagai bagian yang paling menarik dari pembelajaran. Unsur permainan dalam Kahoot! memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Adanya skor, peringkat, dan batasan waktu menciptakan tantangan yang membuat siswa lebih fokus. Mereka tidak hanya belajar untuk memahami materi, tetapi juga terdorong untuk mendapatkan hasil terbaik. Situasi ini sejalan dengan konsep motivasi dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Ryan & Deci (2020), di mana motivasi dapat tumbuh ketika individu merasa tertantang sekaligus menikmati proses yang dijalani.

Interaksi antar siswa juga mengalami peningkatan. Dalam beberapa sesi, siswa terlihat saling berdiskusi mengenai jawaban yang benar, bahkan membandingkan hasil yang mereka peroleh. Hal ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat tanpa mengurangi aspek kolaboratif. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan berkembang menjadi proses yang lebih dinamis. Dari sisi guru, penggunaan Kahoot! memberikan kemudahan dalam memantau perkembangan siswa. Data hasil kuis yang ditampilkan secara langsung membantu guru mengidentifikasi bagian mana yang masih perlu diperkuat. Misalnya, jika sebagian besar siswa masih salah dalam satu jenis soal tertentu, maka materi tersebut dapat dibahas kembali secara lebih mendalam. Umpan balik yang cepat seperti ini sangat membantu dalam menyesuaikan strategi pembelajaran secara real-time. Hal ini sejalan dengan temuan Hattie & Timperley (2007) yang menekankan pentingnya feedback dalam meningkatkan efektivitas belajar. Dari sisi efisiensi, penggunaan Kahoot! juga membantu mengoptimalkan waktu pembelajaran yang terbatas. Dalam satu sesi, guru dapat menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi tanpa harus menunggu hingga pertemuan berikutnya. Proses penilaian yang biasanya memakan waktu dapat dilakukan secara instan, sehingga waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk diskusi dan pendalaman materi.

Meskipun hasil yang diperoleh cukup positif, pelaksanaan kegiatan ini tidak terlepas dari beberapa kendala. Koneksi internet menjadi salah satu tantangan utama, terutama ketika jaringan tidak stabil. Dalam beberapa kesempatan, hal ini menyebabkan keterlambatan dalam mengakses kuis atau bahkan mengganggu jalannya kegiatan. Selain itu, perbedaan perangkat yang digunakan siswa juga mempengaruhi pengalaman mereka dalam mengikuti kuis, terutama dalam hal kecepatan respon. Ada juga beberapa siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran ini. Mereka cenderung tertinggal pada awalnya, terutama karena belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Namun, dengan pendampingan yang cukup, mereka secara bertahap mampu mengikuti ritme pembelajaran. Jika dilihat secara keseluruhan, penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran grammar memberikan dampak yang cukup luas. Tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengubah cara mereka memandang proses belajar. Pembelajaran yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih menarik dan menantang.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian Wang & Tahir (2020) yang menunjukkan bahwa Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, pendekatan berbasis permainan seperti ini juga relevan dengan karakteristik generasi saat ini yang lebih dekat dengan teknologi digital. Dalam konteks pendidikan vokasi seperti SMK, pendekatan ini memiliki nilai tambah tersendiri. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga perlu memiliki keterampilan yang aplikatif. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat

membantu menjembatani kebutuhan tersebut dengan cara yang lebih fleksibel dan adaptif. Melihat hasil yang diperoleh, penerapan Kahoot! sebagai media pembelajaran dan penilaian interaktif dapat menjadi salah satu alternatif strategi yang layak dikembangkan lebih lanjut. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pelengkap, tetapi sudah menjadi kebutuhan untuk menciptakan proses belajar yang relevan dengan perkembangan zaman.

#### Kesimpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMK Trunojoyo Jember membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kemampuan grammar siswa kelas 10 secara efektif, terutama dalam memahami tenses, subject-verb agreement, dan penyusunan kalimat sederhana yang sebelumnya menjadi kendala dalam pembelajaran konvensional. Melalui kuis interaktif yang memadukan unsur permainan, skor, dan peringkat, siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, antusias, serta lebih mudah memahami materi karena proses belajar terasa menyenangkan dan menantang. Selain berdampak positif bagi siswa, Kahoot! juga membantu guru dalam menyampaikan materi, mengevaluasi pemahaman, dan memberikan umpan balik secara cepat dan praktis. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan perbedaan perangkat siswa, kegiatan tetap berjalan dengan baik dan menunjukkan bahwa integrasi teknologi melalui pendekatan game-based learning dapat menjadi strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang inovatif, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan Kahoot! tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran yang mendorong pemahaman dan analisis; sekolah perlu mendukung penyediaan fasilitas internet, perangkat, dan pelatihan guru; siswa diharapkan semakin aktif menggunakan teknologi untuk belajar mandiri; serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kajian dengan data kuantitatif yang lebih rinci, memperluas fokus pada keterampilan bahasa lainnya, dan mengeksplorasi integrasi Kahoot! dengan metode seperti collaborative learning dan project-based learning, dengan tetap menempatkan peran guru sebagai faktor utama keberhasilan pembelajaran.

#### Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Trunojoyo Jember atas izin, dukungan, dan fasilitas yang diberikan selama kegiatan pengabdian berlangsung. Apresiasi juga disampaikan kepada guru Bahasa Inggris yang telah berkolaborasi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, serta kepada siswa kelas 10 yang berpartisipasi aktif dan antusias dalam setiap sesi kegiatan. Ucapan terima kasih turut diberikan kepada Politeknik Negeri Jember atas dukungan akademik dan moral yang menjadi motivasi dalam pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi. Penulis menyadari bahwa kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, sehingga saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

#### Referensi

- Bicen, H., & Kocakoyun, Ş. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- Ellis, R. (2006). Current issues in the teaching of grammar: An SLA perspective. *TESOL Quarterly*, 40(1), 83–107. <https://doi.org/10.2307/40264512>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior* (Updated ed.). Springer.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Schindler, L. A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2017). Computer-based technology and student engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–28.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Alawadhi, A., & Abu-Ayyash, E. (2021). Students' perceptions of Kahoot! in enhancing engagement and motivation. *Education and Information Technologies*, 26, 1–15.
- Ismail, M. A., Ahmad, A., & Mohammad, J. A. (2022). The effectiveness of Kahoot in improving grammar achievement among ESL learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(3), 567–575.
- Rahman, M. M., & Angraeni, A. (2023). Gamification in EFL classrooms: Enhancing students' motivation and engagement. *Journal of Education and Learning*, 17(2), 245–255.
- Putri, N. S., & Sari, D. F. (2024). The use of Kahoot! in teaching grammar: A quasi-experimental study in vocational schools. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 14(1), 88–99.

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.rcipress.rcipublisher.org">www.rcipress.rcipublisher.org</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://jutepe-joln.net">jutepe-joln.net</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://westlakerepublicans.com">westlakerepublicans.com</a> Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Student Paper	1%
5	<a href="http://abdimasku.lppm.dinus.ac.id">abdimasku.lppm.dinus.ac.id</a> Internet Source	1%
6	Geby Anita, Tri Ariani. "Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa", ANTHOR: Education and Learning Journal, 2024 Publication	1%
7	Daryanto Daryanto, Nanda Alimasdar, Muh. Fatahillah Suparman. "Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa", Halaqatuna Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 2025 Publication	1%
8	<a href="http://jurnal.lldikti12.id">jurnal.lldikti12.id</a> Internet Source	1%

9	Internet Source	1%
10	journal.unm.ac.id Internet Source	1%
11	medikom.fkoinfo.uniga.ac.id Internet Source	1%
12	repo.uit-lirboyo.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On