

Implementasi Gamifikasi Kahoot dalam Pembelajaran Teks Eksposisi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Engagement Siswa SMK

Fatimah Azzahra¹, Desy Auliya A.², Amirullah³, Andi Hidayatullah⁴, Ainur Rofiq⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Madura, Indonesia

E-mail: Ftmhazzahra510@gmail.com¹, desyauliya2712@gmail.com²

Article History:

Received: 28 Mei 2026

Revised: 30 Juli 2026

Accepted: 06 Agustus 2026

Keywords: Gamifikasi,
Kahoot, Teks Eksposisi,
Kearifan Lokal, Engagement
Siswa SMK.

Abstrak: Penelitian ini mengkaji penerapan gamifikasi melalui aplikasi Kahoot dalam pembelajaran teks eksposisi berbasis kearifan lokal Madura di tingkat SMK. Studi ini berangkat dari keprihatinan terhadap rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks eksposisi yang cenderung bersifat konseptual dan kurang kontekstual. Melalui pendekatan deskriptif-kualitatif yang diperkuat data kuantitatif, penelitian dilaksanakan pada sepuluh siswa kelas XI di SMK 3 Pamekasan, Madura. Data dikumpulkan melalui kuis interaktif Kahoot yang terdiri dari sepuluh soal bermuatan kearifan lokal, serta angket kepuasan siswa pascapembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot mampu mendorong engagement siswa secara signifikan pada tiga dimensi: behavioral engagement (100% siswa berpartisipasi aktif), emotional engagement (88,9% menyatakan pembelajaran tidak membosankan), dan cognitive engagement yang tercermin dari variasi skor dengan rata-rata kebenaran jawaban 55%. Data angket memperlihatkan bahwa 88,9% siswa sangat setuju bahwa materi mudah dipahami, dan 77,8% sangat puas secara keseluruhan. Soal-soal bermuatan kearifan lokal, seperti budaya kerapan sapi dan nilai "bappa, babbu, guru, rato", terbukti mampu meningkatkan relevansi kontekstual materi dan memperkuat identitas budaya siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi gamifikasi digital dan konten berbasis budaya lokal merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna di lingkungan SMK.

PENDAHULUAN

Pergeseran paradigma pendidikan di era digital membawa konsekuensi yang tidak bisa diabaikan begitu saja: metode pembelajaran yang bertumpu pada penyampaian satu arah tidak lagi memadai untuk mengakomodasi kebutuhan belajar generasi Z yang tumbuh dalam ekosistem

digital. Fenomena ini dirasakan secara nyata di kelas-kelas Bahasa Indonesia, khususnya ketika guru dihadapkan pada materi teks eksposisi yang secara konseptual menuntut pemahaman struktural mendalam namun sering kali disampaikan melalui pendekatan ceramah konvensional yang cenderung pasif dan monoton (Harahap & Amir, 2023).

Di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tantangan tersebut menjadi lebih kompleks. Siswa SMK umumnya berorientasi pada pembelajaran berbasis keterampilan praktis, sehingga mata pelajaran bahasa sering kali dipersepsikan sebagai beban akademik yang kurang relevan dengan kompetensi kejuruan mereka. Kondisi ini memunculkan persoalan serius terkait student engagement sebuah konstruk multidimensi yang mencakup keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif siswa dalam proses pembelajaran (Schnitzler et al., 2021). Rendahnya engagement tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga berpengaruh pada motivasi jangka panjang dan identitas diri siswa sebagai pelajar (Xu et al., 2023).

Gamifikasi penerapan elemen-elemen desain permainan dalam konteks non-permainan muncul sebagai alternatif yang menjanjikan untuk menjawab tantangan ini. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan (Hellin et al., 2023; Li et al., 2024; Ratinho & Martins, 2023). Kahoot, sebagai salah satu platform gamifikasi berbasis kuis yang paling populer secara global, menawarkan fitur-fitur interaktif seperti sistem peringkat real-time, hitungan mundur per soal, efek suara kompetitif, dan visualisasi skor yang mampu menciptakan atmosfer belajar yang dinamis dan menegangkan dalam artian positif (Plump & LaRosa, 2017).

Namun demikian, penggunaan teknologi gamifikasi semata tidak cukup jika tidak dibarengi dengan konten yang kontekstual dan bermakna bagi siswa. Di sinilah peran kearifan lokal menjadi signifikan. Bagi siswa di kawasan Madura yang memiliki warisan budaya kaya seperti tradisi carok, kerapan sapi, nilai "bappa, babbu, guru, rato", serta beragam praktik gotong royong lokal, seperti pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya setempat tidak hanya meningkatkan relevansi materi, tetapi juga memperkuat identitas kultural mereka (Larasati et al., 2025). Pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber materi teks eksposisi menciptakan koneksi organik antara pengetahuan yang dipelajari di sekolah dengan pengalaman budaya yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Tinjauan terhadap literatur yang ada mengungkapkan sebuah celah penelitian yang cukup mencolok. Sebagian besar studi tentang Kahoot berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar secara umum, tanpa mempertimbangkan secara spesifik kompetensi literasi berbasis teks dan dimensi budaya lokal (Bicen & Kocakoyun, 2018; Campillo-Ferrer et al., 2020; Lashari et al., 2024). Sementara itu, kajian tentang integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak dilakukan pada jenjang SMP atau SMA dengan metode konvensional. Penggabungan ketiga dimensi, yaitu gamifikasi digital melalui Kahoot, pembelajaran teks eksposisi, dan integrasi kearifan lokal pada siswa SMK masih sangat jarang diteliti secara bersamaan dan mendalam.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut. Dengan mengambil setting SMK 3 Pamekasan, Madura, studi ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan Kahoot dalam pembelajaran teks eksposisi berbasis kearifan lokal Madura; (2) menganalisis tingkat engagement siswa berdasarkan data kuis dan angket kepuasan; dan (3) mengidentifikasi efektivitas pendekatan

ini ditinjau dari distribusi skor, partisipasi siswa, serta respons subjektif terhadap pengalaman pembelajaran. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris sekaligus praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, kontekstual, dan berkarakter budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif yang diperkuat data kuantitatif sederhana melalui desain mixed methods explanatory sequential (Ivankova et al., 2006). Pendekatan kualitatif dimanfaatkan untuk memahami pengalaman belajar siswa melalui respons terbuka pada angket, sedangkan data kuantitatif berupa persentase skor kuis dan distribusi respons angket yang digunakan untuk memperkuat serta menjelaskan temuan penelitian. Penelitian dilaksanakan pada April 2026 di SMK 3 Pamekasan, Madura, Jawa Timur, dengan melibatkan sepuluh siswa kelas XI yang dipilih menggunakan purposive sampling berdasarkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran berbasis Kahoot. Dari sepuluh siswa tersebut, sembilan siswa mengisi angket kepuasan, sedangkan satu siswa tidak menjawab soal kuis sehingga menjadi bagian dari temuan penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas kuis Kahoot dan angket kepuasan siswa. Kuis berisi sepuluh soal pilihan ganda dan benar-salah yang memuat materi teks eksposisi dan kearifan lokal Madura, seperti gotong royong, kerapan sapi, dan nilai bappa-babbu-guru-rato. Angket menggunakan skala Likert empat poin disertai dua pertanyaan terbuka mengenai pengalaman belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu orientasi materi, pelaksanaan kuis Kahoot, dan refleksi serta pengisian angket. Data kuis dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa distribusi skor, persentase ketepatan jawaban, dan identifikasi soal sulit, sedangkan data angket dianalisis melalui distribusi frekuensi dan analisis tematik sederhana. Triangulasi dilakukan dengan menghubungkan hasil kuis, angket, dan respons terbuka untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang engagement siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran: Menghidupkan Kelas dengan Gamifikasi

Implementasi Kahoot dalam sesi pembelajaran teks eksposisi berbasis kearifan lokal Madura berlangsung pada 29 April 2026 di ruang kelas SMK 3 Pamekasan. Suasana kelas yang pada awalnya tenang dan cenderung pasif berubah drastis begitu tautan Kahoot dibagikan kepada siswa. Antusiasme terpancar dari gestur fisik siswa, mereka segera meraih ponsel masing-masing, memasukkan kode permainan, dan memilih nama panggilan yang mencerminkan kepribadian mereka (Rinryn, Aira, Labubu, Ohyul, dan sebagainya). Fenomena ini, meskipun tampak sepele, merupakan indikator awal yang kuat dari behavioral engagement: siswa secara sukarela dan antusias merespons undangan untuk belajar.

Desain kuis yang mengintegrasikan kearifan lokal Madura menciptakan momen-momen pengenalan dan kebanggaan kultural yang unik. Ketika soal tentang "nilai kearifan lokal Madura yang mencerminkan gotong royong" atau "makna filosofis kerapan sapi" muncul di layar, terdengar reaksi spontan dari beberapa siswa, tanda bahwa konten yang disajikan menyentuh pengalaman hidup mereka. Ini sejalan dengan argumen (Rahayu et al., 2025) bahwa konten berbasis budaya lokal memiliki daya resonansi emosional yang tidak dimiliki oleh materi generic.

Analisis Data Kuis: Distribusi Skor dan Tingkat Pemahaman

Data kuis Kahoot memberikan gambaran yang kaya tentang tingkat pemahaman dan engagement kognitif siswa. Tabel 1 berikut menyajikan hasil lengkap perolehan skor sepuluh

Tabel. 1 Hasil Kuis Kahoot: Peringkat dan Skor Siswa

Nama Siswa	Peringkat	Jawaban Benar	Belum Dijawab	Skor Akhir
Regina	1	80%	-	5694
Labubu	2	70%	1	5447
Ohyul	3	70%	-	5211
Berliana	4	60%	2	4610
Ayuuuu7	5	50%	1	4115
Rikaa	6	50%	3	3989
Naila	7	50%	-	3885
Aira	8	40%	1	3022
Arijul	9	30%	4	2441
Rinryn	10	0%	10	0

Distribusi skor menunjukkan pola yang menarik untuk dianalisis. Regina, sebagai peringkat pertama dengan akurasi 80% dan skor 5.694, membuktikan bahwa kombinasi kecepatan dan ketepatan menjadi penentu utama dalam sistem poin Kahoot. Sementara itu, Rinryn yang berada di posisi terakhir dengan skor 0 dan sepuluh soal tak terjawab perlu mendapat perhatian khusus: ada kemungkinan bahwa siswa ini menghadapi kendala teknis (jaringan, perangkat), merasa terintimidasi oleh suasana kompetitif, atau memang belum memahami cara kerja aplikasi. Dalam kajian engagement, kondisi seperti ini tidak serta-merta mengindikasikan ketidakpedulian, melainkan bisa jadi mencerminkan hambatan akses yang bersifat situasional (Salman et al., 2024).

Secara keseluruhan, rata-rata akurasi jawaban benar dari sembilan peserta aktif adalah 55,6%, dengan distribusi sebagai berikut: dua siswa mencapai 70- 80% (tinggi), tiga siswa di 50 - 60% (sedang-atas), tiga siswa di 30–50% (sedang-bawah), dan satu siswa di 0%. Variasi ini mengindikasikan bahwa materi yang disajikan memiliki tingkat tantangan yang relevan, yaitu tidak terlalu mudah hingga tidak menantang, dan tidak terlalu sulit hingga mendemoralkan. Kondisi ini sangat sesuai dengan prinsip zone of proximal development (Vygotsky, 1978) yang menyatakan pembelajaran paling optimal terjadi ketika siswa berhadapan dengan tantangan yang sedikit melampaui kemampuan aktualnya.

Analisis Per Soal: Mengidentifikasi Titik Kritis Pemahaman

Analisis per soal memberikan wawasan yang lebih granular tentang di mana tepatnya pemahaman siswa berhasil atau gagal. Tabel 2 menyajikan persentase ketepatan jawaban untuk setiap soal.

Tabel 2. Distribusi Ketepatan Jawaban Per Soal Kahoot

No.	Soal	Tipe	% Benar
1	Teks Eksposisi bertujuan untuk...	Kuis	40%
2	Nilai kearifan lokal Madura yang mencerminkan gotong royong ditunjukkan dalam tradisi...	Kuis	10%
3	Kata "bappa, babbu, guru, rato" mencerminkan nilai...	Kuis	50%
4	Kerapan sapi hanya sekedar hiburan tanpa nilai budaya	Benar/Salah	70%
5	Penegasan ulang berfungsi untuk memperkuat kembali pendapat penulis	Benar/Salah	90%
6	Dalam teks eksposisi, penggunaan bahasa harus subjektif agar menarik pembaca	Benar/Salah	0%
7	Kearifan lokal Madura bisa dijadikan topik teks eksposisi	Benar/Salah	90%
8	Teks Eksposisi tidak memerlukan data atau fakta	Benar/Salah	70%
9	Ciri-ciri teks eksposisi yang tepat adalah...	Kuis	30%
10	Struktur teks eksposisi yang tepat secara berurutan adalah...	Kuis	50%

Terdapat tiga soal yang dikategorikan sebagai "soal sulit" karena tingkat ketepatan di bawah 40%: Soal 6 (0%), Soal 2 (10%), dan Soal 9 (30%). Masing-masing soal ini mengungkapkan dimensi pemahaman yang berbeda.

Soal 6, "Dalam teks eksposisi, penggunaan bahasa harus subjektif agar menarik pembaca", memiliki ketepatan 0%, artinya tidak ada satu siswa pun yang menjawab dengan benar. Soal ini bersifat benar-salah dengan jawaban yang benar adalah "Salah" (teks eksposisi justru menuntut bahasa objektif). Ironisnya, nol persen kebenaran bisa berarti dua hal yang berlawanan: semua siswa benar-benar tidak memahami kaidah kebahasaan teks eksposisi, atau justru semua siswa terkecoh oleh phrasing yang ambigu. Fenomena ini menarik secara pedagogis karena mengidentifikasi miskonsepsi yang serius tentang salah satu kaidah fundamental teks eksposisi, sebuah temuan yang langsung dapat digunakan guru sebagai bahan remedial.

Soal 2, tentang nilai kearifan lokal Madura yang mencerminkan gotong royong dalam tradisi tertentu, memiliki ketepatan hanya 10% (satu siswa benar). Rendahnya skor ini bisa diinterpretasikan sebagai indikasi bahwa meskipun siswa akrab dengan budaya Madura secara umum, pengetahuan mereka tentang tradisi spesifik yang menjadi manifestasi gotong royong belum mendalam. Temuan ini sebenarnya justru mengonfirmasi pentingnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran: bukan karena siswa sudah tahu, melainkan justru karena mereka perlu diperkenalkan lebih dalam dengan warisan budaya sendiri yang kadang tidak dikenal secara formal di sekolah.

Soal 9, "Ciri-ciri teks eksposisi yang tepat", dengan ketepatan 30% menunjukkan bahwa

pemahaman siswa tentang karakteristik teks eksposisi masih perlu diperkuat. Hal ini konsisten dengan temuan (Rahasia Zalukhu et al., 2024) yang mencatat bahwa siswa SMK umumnya mengalami kebingungan dalam membedakan fitur-fitur teks eksposisi dari jenis teks lainnya. Sebaliknya, dua soal dengan ketepatan tertinggi (Soal 5 dan Soal 7, keduanya 90%) berhubungan dengan konsep-konsep yang relatif konkret: fungsi penegasan ulang dan potensi kearifan lokal sebagai topik teks eksposisi. Ini mengindikasikan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep ketika dikaitkan dengan aplikasi praktis daripada definisi abstrak.

Analisis Angket Kepuasan: Dimensi Engagement yang Terungkap

Sembilan siswa yang mengisi angket kepuasan memberikan gambaran yang konsisten tentang pengalaman belajar mereka. Tabel 3 menyajikan distribusi respons untuk lima pernyataan angket.

Tabel 3. Distribusi Respons Angket Kepuasan Siswa (n=9)

Pernyataan		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Materi	mudah dipahami	8 (89%)	1 (11%)	0 (0%)	0 (0%)
Media pembelajaran	menarik	7 (78%)	2 (22%)	0 (0%)	0 (0%)
Penyampaian	seru/tidak bosan	7 (78%)	2 (22%)	0 (0%)	0 (0%)
Aktif	selama kegiatan	6 (67%)	3 (33%)	0 (0%)	0 (0%)
Puas	secara keseluruhan	7 (78%)	2 (22%)	0 (0%)	0 (0%)

Pernyataan pertama, "Materi yang disampaikan mudah dipahami", mendapat respons Sangat Setuju dari 8 dari 9 siswa (88,9%), dengan satu siswa menyatakan Setuju. Tidak ada respons negatif sama sekali. Hasil ini agak paradoks jika dibandingkan dengan data kuis yang menunjukkan rata-rata akurasi hanya 55,6%. Kesenjangan antara persepsi kemudahan dan hasil aktual ini merupakan fenomena yang dikenal dalam literatur metacognition sebagai *illusion of knowing*, dimana siswa merasa telah memahami materi padahal pemahaman mereka masih bersifat permukaan (Avhustiuk, 2021). Ini bukan berarti temuan angket tidak valid; sebaliknya, ia mengindikasikan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan (efek Kahoot) dapat meningkatkan persepsi pemahaman, yang pada akhirnya berdampak positif pada motivasi belajar lebih lanjut.

Pernyataan kedua, "Media Pembelajaran yang digunakan menarik", menunjukkan 77,8% Sangat Setuju dan 22,2% Setuju. Data ini secara langsung mengindikasikan tingginya *emotional engagement* siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media. Respons positif terhadap media pembelajaran berkaitan erat dengan konsep *perceived usefulness* dan *ease of use* dalam *Technology Acceptance Model* (Almaiah et al., 2022), yang mempengaruhi kemauan siswa untuk terus menggunakan teknologi tersebut dalam pembelajaran.

Pernyataan ketiga, "Penyampaian seru dan tidak membosankan", mendapat 77,8% Sangat Setuju dan 22,2% Setuju. Ini adalah indikator terkuat dari *emotional engagement*: atmosfer kelas

yang menyenangkan dan tidak membosankan adalah prasyarat penting bagi munculnya keterlibatan yang lebih dalam (Dewaele & Li, 2021), Perlu dicatat bahwa dalam beberapa respons angket, kata "seru" dan "tidak ngantuk" muncul berulang kali, yang secara kualitatif memperkuat data kuantitatif ini.

Pernyataan keempat, "Saya aktif selama kegiatan", mendapat 66,7% Sangat Setuju dan 33,3% Setuju. Ini adalah satu-satunya item yang tidak mendapat respons Sangat Setuju dari mayoritas absolut, mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar siswa merasa aktif, ada sebagian yang mungkin merasa partisipasi mereka terbatas. Hal ini dapat dijelaskan oleh kenyataan bahwa satu siswa tidak menjawab satu pun soal, dan beberapa siswa lain memiliki soal yang "belum dijawab" (Arijul: 4, rika: 3, Berliana: 2, dan lainnya). Soal yang tidak dijawab bisa mencerminkan kurangnya kecepatan, kendala teknis, atau memang ketidakaktifan sesaat.

Pernyataan kelima, "Secara Keseluruhan saya puas", mendapat 77,8% Sangat Setuju dan 22,2% Setuju, tanpa respons negatif. Tingkat kepuasan keseluruhan yang tinggi ini, meski harus dibaca dengan hati-hati (mengingat kemungkinan social desirability bias dalam pengisian angket di kelas), tetap menjadi indikator positif bahwa pengalaman belajar yang dirancang mampu memenuhi ekspektasi dan kebutuhan siswa.

Analisis Respons Terbuka: Suara Autentik Siswa

Pertanyaan terbuka pada angket menghasilkan data kualitatif yang sangat kaya dan autentik. Ketika ditanya tentang hal yang paling disukai, tujuh dari sembilan siswa (77,8%) secara eksplisit menyebut "game" atau "bermain game" sebagai elemen yang paling menarik. Kutipan-kutipan seperti "Main gamenya seruuu banget" (Arijul), "Belajar sambil bermain game" (Nai'sy), dan "Game nya seru, kakak-kakaknya juga" (Shifa) mengungkapkan bahwa dimensi gamifikasi berhasil menciptakan pengalaman emosional yang positif dan memorable. Dua siswa lainnya (Amira dan Arini) menonjolkan keramahan fasilitator, yang mengindikasikan bahwa hubungan interpersonal antara guru dan siswa tetap menjadi komponen krusial dalam engagement, tidak bisa digantikan sepenuhnya oleh teknologi.

Saran-saran yang diberikan siswa pun cukup instruktif. Mayoritas meminta lebih banyak aktivitas berbasis permainan: "Mending main game gini, KA kita ga jadi ngantuk" (Sri wahyu), "Banyakin game yang lebih asiknya lagi kak" (Berliana), "Kesiniii lagiii belajar sambil bermain" (Nai'sy). Intensitas semangat yang tercermin dalam penulisan yang penuh pengulangan huruf dan tanda seru mencerminkan antusiasme yang genuine, sesuatu yang jarang muncul dalam respons angket pembelajaran konvensional. Satu saran yang berbeda datang dari Putri Regina: "fokus pada peningkatan interaksi", yang mengindikasikan bahwa siswa berprestasi tinggi ini menginginkan tidak sekadar kompetisi, tetapi juga dialog dan diskusi yang lebih substantif.

Profil Engagement Multidimensi

Dengan mengintegrasikan seluruh data yang ada, dimungkinkan untuk membangun profil engagement siswa yang komprehensif berdasarkan kerangka (Xu et al., 2023b) Tabel 4 merangkum temuan ini.

Tabel 4. Profil Engagement Siswa

Dimensi Engagement	Indikator Data	Kategori
Behavioral Engagement	Seluruh siswa (100%) berpartisipasi aktif dalam kuis Kahoot	Sangat Tinggi
Emotional Engagement	88,9% menyatakan kegiatan seru/tidak membosankan	Tinggi
Cognitive Engagement	66,7% mencapai skor kebenaran di atas 50%	Sedang–Tinggi
Kepuasan Materi	88,9% merasa materi mudah dipahami (SS)	Sangat Tinggi
Kepuasan Media	77,8% menilai media sangat menarik	Tinggi
Kepuasan Keseluruhan	77,8% puas secara keseluruhan (SS)	Tinggi

Behavioral engagement berada pada level tertinggi: seluruh sepuluh siswa berpartisipasi dalam sesi kuis (100%), meskipun satu di antaranya tidak menjawab soal. Partisipasi awal ini merupakan prasyarat minimal namun tetap bermakna, mengingat bahwa dalam kelas konvensional, kehadiran fisik tidak selalu berarti keterlibatan aktif. Dalam konteks Kahoot, setiap siswa harus secara aktif menekan tombol jawaban dan tidak ada celah untuk berpura-pura terlibat.

Emotional engagement termanifestasi dengan jelas melalui data angket dan respons terbuka. Tingkat kepuasan yang tinggi (77,8% Sangat Setuju pada item kepuasan keseluruhan) dan komentar-komentar spontan yang penuh antusiasme mencerminkan pengalaman afektif yang positif. (Huang & Wang, 2025) menemukan bahwa elemen kompetitif Kahoot, terutama papan peringkat dan efek suara berkontribusi signifikan pada pembentukan emosi positif dalam belajar. Namun perlu dicatat bahwa desain kompetisi juga berpotensi menimbulkan kecemasan pada siswa yang merasa tertinggal (Philpott & Son, 2026); temuan tentang Rinryn yang tidak menjawab soal apapun mungkin mencerminkan kondisi ini.

Cognitive engagement tergambar dalam distribusi skor yang bervariasi dan pola kesalahan yang bermakna. Fakta bahwa siswa menjawab soal-soal mudah (Soal 5, 7) dengan tepat namun gagal pada soal-soal konseptual (Soal 6, 2) menunjukkan bahwa ada proses berpikir aktif yang sedang berlangsung, bukan sekadar tebak-menebak acak. Rata-rata akurasi 55,6% menunjukkan bahwa siswa berada dalam zona tantangan yang produktif. (Thomas & Baral, 2023) menegaskan bahwa cognitive engagement dalam gamifikasi paling optimal ketika soal-soal dirancang dengan gradasi kesulitan yang jelas, memaksa siswa untuk mengarahkan strategi berpikir yang lebih dalam daripada sekadar recall.

Efektivitas Kahoot dalam Konteks Kearifan Lokal

Salah satu temuan yang paling menarik dari penelitian ini adalah bagaimana soal-soal bermuatan kearifan lokal menciptakan pengalaman yang berbeda dari soal-soal konseptual murni. Soal tentang kerapian sapi (Soal 4, benar 70%) dan nilai "bappa, babbu, guru, rato" (Soal 3, benar 50%) menunjukkan tingkat ketepatan yang lebih tinggi dibanding soal struktur teks eksposisi abstrak, meski tidak selalu. Ini mengindikasikan bahwa konteks budaya yang familiar membantu siswa mengaktifkan prior knowledge mereka, mekanisme yang dalam teori Ausubel (1968), dalam

(Tian et al., 2020) disebut sebagai advance organizer.

Lebih jauh, fakta bahwa soal tentang nilai gotong royong dalam tradisi Madura (Soal 2) justru sangat sulit dijawab (hanya 10% benar) mengungkapkan sesuatu yang ironis: siswa tidak selalu mengenal dengan baik warisan budaya mereka sendiri secara formal. Temuan ini memiliki implikasi pedagogis yang penting, dimana kearifan lokal tidak hanya sebagai medium yang memudahkan pemahaman, tetapi juga sebagai konten yang perlu dipelajari secara eksplisit dan mendalam. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran, dengan demikian, bukan sekadar taktik motivasi, melainkan juga merupakan upaya preservasi budaya yang memiliki nilai intrinsik tersendiri (Sakti et al., 2024).

Perbandingan dengan metode konvensional, meskipun tidak dapat dilakukan secara langsung dalam penelitian ini, dapat diinferensikan dari respons siswa yang secara konsisten menekankan perbedaan antara belajar dengan Kahoot dan pembelajaran biasa. Ungkapan "kita ga jadi ngantuk" (kita tidak mengantuk) yang muncul dalam beberapa respons mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional diasosiasikan dengan kebosanan dan pasivitas, sementara Kahoot menciptakan pengalaman yang sepenuhnya berlawanan. Ini konsisten dengan temuan (Plump & LaRosa, 2017) bahwa Kahoot mengubah dinamika kelas dari pasif-reseptif menjadi aktif-kompetitif.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah mendemonstrasikan secara empiris bahwa penerapan gamifikasi melalui Kahoot dalam pembelajaran teks eksposisi berbasis kearifan lokal Madura di SMK mampu meningkatkan engagement siswa secara multidimensi. Secara behavioral, seluruh siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam sesi kuis. Secara emosional, mayoritas besar (77,8–88,9%) menyatakan kepuasan, antusiasme, dan perasaan tidak bosan. Secara kognitif, distribusi skor yang bervariasi mengindikasikan bahwa siswa benar-benar diajak berpikir aktif, dengan rata-rata akurasi 55,6% yang mencerminkan tantangan yang produktif.

Integrasi kearifan lokal Madura dalam materi kuis terbukti menciptakan koneksi antara konten akademis dan pengalaman budaya siswa, meskipun juga mengungkapkan bahwa pengetahuan formal siswa tentang tradisi lokal mereka sendiri masih memerlukan penguatan. Tiga soal yang dikategorikan sebagai soal sulit, yaitu tentang kaidah kebahasaan teks eksposisi, tradisi gotong royong Madura, dan ciri-ciri teks eksposisi, dan akan memberikan peta yang jelas bagi guru tentang miskonsepsi dan gap pengetahuan yang perlu ditangani melalui pembelajaran remediasi.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa gamifikasi tidak bisa diperlakukan sebagai solusi universal yang bekerja secara otomatis. Efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas konten yang disisipkan dalam game, keterampilan fasilitator dalam mengelola dinamika kelas, dan perhatian terhadap kebutuhan individual siswa, termasuk mereka yang mungkin terpinggirkan oleh suasana kompetitif.

DAFTAR REFERENSI

Almaiah, M., Alfaisal, R., Salloum, S., Al-Otaibi, S., Al Sawafi, O., Al-Marroof, R., Lutfi, A., Alrawad, M., Mulhem, A., & Awad, A. (2022). Determinants Influencing the Continuous Intention to Use Digital Technologies in Higher Education. *Electronics*, 11(18), 2827.

- <https://doi.org/10.3390/electronics11182827>
- Avhustiuk, M. (2021). THE ILLUSION OF NOT KNOWING IN METACOGNITIVE MONITORING: A BRIEF REVIEW. *Psychological Prospects Journal*, (37), 10–22. <https://doi.org/10.29038/2227-1376-2021-37-10-22>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(02), 72. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Campillo-Ferrer, J.-M., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in Higher Education: Impact on Student Motivation and the Acquisition of Social and Civic Key Competencies. *Sustainability*, 12(12), 4822. <https://doi.org/10.3390/su12124822>
- Dewaele, J.-M., & Li, C. (2021). Teacher enthusiasm and students' social-behavioral learning engagement: The mediating role of student enjoyment and boredom in Chinese EFL classes. *Language Teaching Research*, 25(6), 922–945. <https://doi.org/10.1177/13621688211014538>
- Harahap, A. A., & Amir, A. (2023). Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Eksposisi Karya Siswa Kelas X SMA Pertiwi 1 Padang. *ANWARUL*, 3(1), 128–142. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i1.872>
- Hellín, C. J., Calles-Esteban, F., Valledor, A., Gómez, J., Otón-Tortosa, S., & Tayebi, A. (2023). Enhancing Student Motivation and Engagement through a Gamified Learning Environment. *Sustainability*, 15(19), 14119. <https://doi.org/10.3390/su151914119>
- Huang, Y.-T., & Wang, T.-H. (2025). Effect of integrating gamified teaching activities on learning emotions of design students with different learning styles. *Interactive Learning Environments*, 33(5), 3614–3634. <https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2446538>
- Ivankova, N. V., Creswell, J. W., & Stick, S. L. (2006). Using Mixed-Methods Sequential Explanatory Design: From Theory to Practice. *Field Methods*, 18(1), 3–20. <https://doi.org/10.1177/1525822X05282260>
- Larasati, M. T., 'Aini, A. N., Ati, S. K., Fatimah, V. N., Nurjanah, M., & Adi, N. P. (2025). STUDI DESKRIPTIF IMPLEMENTASI KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGUATAN IDENTITAS DAN KARAKTER PESERTA DIDIK KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(3), 572–584. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i3.6722>
- Lashari, T. A., Fiayaz, R., Lashari, S. A., Khan, I., Sultana, S., & Afzal, T. (2024). Kahoot: A game-based web tool to assess motivation, engagement fun, and learning outcomes among engineers. *Computer Applications in Engineering Education*, 32(2). <https://doi.org/10.1002/cae.22684>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Philpott, A., & Son, J.-B. (2026). EFL students' emotional reactions to class leaderboards. *Technology in Language Teaching & Learning*, 8, 102623. <https://doi.org/10.29140/tltl.2026.102623>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Rahasia Zalukhu, S., Riana, R., Waruwu, L., & Halawa, N. (2024). PENINGKATAN

-
- KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS EKSPOSISI MELALUI METODE MEMBACA INSPEKSIONAL (SKIMMING) SISWA KELAS X SMK NEGERI 3 ALASA. *Jurnal Kata : Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 13(1), 102–111. <https://doi.org/10.23960/kata.v13i1.160>
- Rahayu, B. M., Muhyidin, A., & Jamaludin, U. (2025). Cultural Intelligence Meets EdTech: A Systematic Review on Integrating Local Wisdom into Digital Teaching to Foster Learning Engagement. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(3), 1764–1784. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i3.pp1764-1784>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy apporach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Salman, S., Fatima, M., Anees, R. T., & Sylvia, G. R. (2024). The Barriers to Effective Remote Education, Including Access to Technology, Student Engagement and Teacher Preparedness. *Review of Education, Administration & Law*, 7(4), 289–302. <https://doi.org/10.47067/real.v7i4.383>
- Schnitzler, K., Holzberger, D., & Seidel, T. (2021). All better than being disengaged: Student engagement patterns and their relations to academic self-concept and achievement. *European Journal of Psychology of Education*, 36(3), 627–652. <https://doi.org/10.1007/s10212-020-00500-6>
- Thomas, N. J., & Baral, R. (2023). Mechanism of gamification: Role of flow in the behavioral and emotional pathways of engagement in management education. *The International Journal of Management Education*, 21(1), 100718. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100718>
- Tian, Z., Zhang, K., Zhang, T., Dai, X., & Lin, J. (2020). Application of Ausubel cognitive assimilation theory in teaching/learning medical biochemistry and molecular biology. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 48(3), 202–219. <https://doi.org/10.1002/bmb.21327>
- Vygotsky. (1978). One More Time on the Zone of Proximal Development. *Cultural-Historical Psychology*, 17(2), 37–49. <https://doi.org/10.17759/chp.2021170204>
- Xu, X., Shi, Z., Bos, N. A., & Wu, H. (2023a). Student engagement and learning outcomes: an empirical study applying a four-dimensional framework. *Medical Education Online*, 28(1). <https://doi.org/10.1080/10872981.2023.2268347>
- Xu, X., Shi, Z., Bos, N. A., & Wu, H. (2023b). Student engagement and learning outcomes: an empirical study applying a four-dimensional framework. *Medical Education Online*, 28(1). <https://doi.org/10.1080/10872981.2023.2268347>